

Aventurischer Bote

AUSGABE 139 ❖ DEZEMBER 2009 / JANUAR 2010 ❖ 3,50 €

SZENARIO:

DIE ПАЧТ
DER KRÄHEN

SPIELHILFE:

SCHRECKEN DER
DUNKLEN ZEITEN

INNERAVENTURISCHE ПАЧРИЧТЕН:

DER TRAUM DER TAUSEND SEELEN!

SPIELHILFE:

AUF DEM DACH DER
RASENDEN KUTSCHE – LETZTER TEIL



Das Schwarze Auge

IN EIGENER SACHE

Intern

Zwei mal dreizehn ...

... ist auch irgendwie ein Jubiläum (zwifach unheilig!), wenn man so will, und 26 Jahre erfolgreiches DSA sind besser als 25. Aber nicht unser Spiel hat 2010 Jahrestag, sondern der **Aventurische Bote**, auf dessen Nummer 1 "Copyright ©1985 by Schmidt Spiel + Freizeit GmbH" zu lesen steht. Einhundertundneunddreißig Ausgaben, grob und Pi mal Daumen zweieinhalbtausend Seiten Informationen, Geschichten und Gerüchte aus Aventurien sind durchaus ein ordentlicher Batzen, der sich zu feiern lohnt.

Seelensammler und Answin-Bote 37, die ersten Helden-Ergänzungen und der Beginn der fortlaufenden aventurischen Geschichtsschreibung – viele Entwicklungen, die im Boten ihren Anfang genommen haben, wirken sich noch heute auf Aventurien aus. Trotz aller Veränderungen, die **Das Schwarze Auge** nun über vier Editionen hinter sich gebracht hat, ist der Bote ein 'Fels in der Brandung', und ältere Ausgaben sind Zeitzeugen all jener Ereignisse, Entwicklungen und Moden, denen DSA unterworfen war. In diesem Sinne lohnt es sich auf jeden Fall, mal wieder einen Blick in die ein oder andere ältere Ausgabe zu werfen, um mit anerkennendem Nicken, Kopfschütteln oder Schmunzeln den Gang der Ereignisse zu betrachten. An dieser Stelle also ein herzliches Dankeschön unsererseits an alle uns vorangegangenen Redakteure und Chefredakteure, und natürlich auch an Sie, liebe Leserinnen und Leser!

Die Abonnenten, die unserem Magazin so lange die Treue gehalten haben, sollen auf jeden Fall einen Grund zum Feiern haben, denn der nächsten Ausgabe – und in Folge jährlich – liegt als Dankeschön ein Abenteuer der T-Reihe bei (siehe auch Seite 15).

Wem die aventurischen Geschehnisse der vergangenen Jahre noch nicht geläufig sind, dem sei an dieser Stelle noch einmal die Reihe **Aventurisches Archiv** ans Herz gelegt, die die Berichte und Hintergründe aus vergangenen Boten zusammenfasst – dieses Jahr erscheint die Nummer 7 mit den Geschehnissen mitten aus der Invasion der Verdammten.

Und wem der aktuelle und die vergangenen Boten nicht ausreichen: Mehr Informationen zu Aventurien und zum **Schwarzen Auge** (und auch zu **DSA: Myranor** und den anderen Spielen aus dem Hause Ulisses) können Sie auch in der **WunderWerk Online**, dem vollfarbigen Ulisses-Magazin (erhältlich über www.ulisses-spiele.de) und in unserem neu eingerichteten Blog (blog.ulisses-spiele.de) finden.

In diesem Sinne: Viel Spaß beim Stöbern und Spielen!
Für die Redaktion,

Thomas Römer

Nachruf

Verlag, Redaktion und Autoren trauern um DSA-Autor

Patrick Gouder

der am 07.12.2009 im Alter von nur 31 Jahren nach langer und schwerer Krankheit verstarb.



Patrick nahm in den Jahren 2005 und 2006 gemeinsam mit Stephan Frings erfolgreich am Abenteuerwettbewerb um den Goldenen Becher teil. Die eingereichten Beiträge, die Abenteuer 'Preiset die Schönheit' sowie 'Im Schoße der Mutter', erschienen später in den beiden Anthologien 'Bienenschwarm & Diskusflug' und 'Seelenschatten'. Aufgrund dieser Leistungen wurden beide zur Mitarbeit an der Bornland-Spielhilfe 'Land des schwarzen Bären' eingeladen. Hierzu steuerte Patrick einige Texte bei, bevor er sich aus gesundheitlichen Gründen aus weiterer Mitarbeit zurückziehen musste.

Redaktion und Verlag drücken allen Angehörigen, Verwandten und Freunden ihre tiefe Anteilnahme aus.

INHALT

Anwendung beliebter Talente:

Ausgefallene Schwertkampftechniken 3

Kurzgeschichte:

Die Schicksalsnacht von Koschgau 4

Schrecken der Dunklen Zeiten:

Vampir und Mantikor 7

Spielhilfe: Kämpfe spannend gestalten, Teil III 10

Ordensbeschreibung:

Orden der Heiligen Noiona von Selem 12

Phileasson-Saga: Plan der Rennbahn von Fasar 16

Kurzzenario: Die Nacht der Krähen 18

Meisterinformationen und Chronologie

der inneraventurischen Ereignisse 26

Impressum, Kontakt, Abonnement 32

Die inneraventurische Gazette für den

Zeitraum Rahja1032 / Praios 1033 BF Beilage

ANWENDUNG BELIEBTER TALENTE

ERSTER TEIL DER SPIELHILFE ZUR SPEZIELLEN AUSFÜHRUNG BELIEBTER TALENTE

Wer kennt das nicht: Während der Anwendung von Talenten wird oftmals nur das Ergebnis einer Probe kurz von Meister oder Spieler kundgetan – eine ausführlichere Beschreibung, was der Held getan hat, erfolgt nicht. Was durchaus gängige Praxis ist (und auch nicht verwerflich), kann aber manchmal auch unerwünscht sein oder langweilig werden. Ab und an wünschen sich manche Spieler eine dichtere Atmosphäre am Spieltisch. Eine Beschreibung von der Anwendung beliebter (und auch exotischer) Talente wäre oftmals sehr reizvoll, doch fällt dem Spieler (und auch dem Meister) nicht immer spontan ein, wie man dies nun im speziellen Fall umsetzen soll.

Diese Reihe soll Ihnen dabei helfen, einige der wichtigeren und beliebten Talente mit neuen erzählerischen, aber auch regeltechnischen Mitteln zu unterstützen. Der Artikel soll regionale Varianten beschreiben und das Spiel, falls dies gewünscht ist, mit zusätzlichem Reiz erfüllen.

AUSGEFALLENE SCHWERTKAMPFTECHNIKEN

»Raidri wartete, bis sich sein Duellgegner genähert hatte und holte dann sofort zu einem Darpatischen Haken aus. Sein Kontrahent erahnte, was der Schwertkönig plante, und konnte dem Angriff zunächst entgehen. Nachdem der erste Vorstoß Raidris beendet war, versuchte sein Gegner gewandt, die ungeschützten Beine anzugreifen und setzte dazu auf die Technik der Koscher Sichel, ein gewagtes, aber durchaus geschicktes Manöver, was Raidris volle Konzentration abverlangte, um diesen Angriff zu parieren.«

Im ersten Teil stehen die allseits beliebten **Schwertkampftechniken** auf dem Prüfstand. Viele Spieler würden gerne ihre Angriff- und Abwehrmanöver mit dem Namen von Techniken ausstatten und beschreiben, was sie tun. Doch es scheitert manchmal daran, dass man nicht genau weiß, welche Techniken es in Aventurien gibt, wie sie heißen und wie man eben mit Hilfe von Regeln den Wunsch, sie anzuwenden, mit erzählerischer Tiefe verbindet.

Nachfolgend finden Sie einige besonders bekannte Kampftechniken, die sich am einfachsten durch bestimmte Manöver oder deren Kombination regeltechnisch beschreiben lassen. Scheuen Sie sich nicht davor, weitere ausgefallene Techniken zu erfinden und den verschiedenen Manövern mehr Farbe zu verleihen, indem Sie ihnen regionaltypische Namen geben.

Als Beispiel mag hier der *Wuchtschlag* dienen: Ein Wuchtschlag ist ein regeltechnischer Begriff, doch falls es wichtig sein sollte, einen Kampf zu beschreiben, so ist es meist besser, den einzelnen Manövern auch einen entsprechenden und wohlgefälligen Namen zu geben. So mag aus einem Wuchtschlag die Technik des *Arzuch-Hammer* entstehen, da die Balihoer Krieger einen besonders starken Schlag mit dem Riesenoger Arzuch in Verbindung bringen und diesen Angriff so genannt haben. Regeltechnisch handelt es sich dabei um einen Wuchtschlag, doch in der Beschreibung während des Spiels wird ein Krieger aus Baliho nun eben nicht von einem Wuchtschlag, sondern vom Arzuch-Hammer sprechen.

Es werden keine Abenteuerpunkte benötigt, um sich einige dieser

Techniken anzueignen; dies geschieht praktisch bereits mit dem Erwerb entsprechender Sonderfertigkeiten. Auch wenn man weitere Techniken erlernen will, ist dies keine Frage der AP, da man durch weitere ähnliche Techniken keine weiteren Vorteile erhält. Man hat zu Beginn typische regionale Techniken (je nach Herkunft des Kämpfers) zur Verfügung, weitere können durch Lehrmeister anderer Regionen angeeignet werden.

Begreifen Sie diese Techniken eher als Ausschmückung, als Ideen, um der Beschreibung von Kämpfen ein wenig mehr Farbe zu verleihen, als immer nur die regeltechnischen Ansagen für Manöver zu erwähnen.

Neben der Beschreibung der Technik finden Sie einen Eintrag darüber, wo diese Art des Manövers verbreitet ist, sowie ähnliche Techniken und deren Namen in anderen Regionen (wobei sich diese Spielhilfe auf das Mittelreich, das Horasreich, Maraskan und die Tulamidenlande spezialisiert hat) und schließlich die regeltechnische Anwendung.

DIE WEIDENER MAUER

Diese Kampftechnik stammt, wie der Name vermuten lässt, aus Weiden und ist eine Technik, die sowohl bei Abgängern der Kriegerakademie von Baliho als auch beim ganzen Adelsstand der Ritter zu finden ist. Es handelt sich hierbei um eine Technik, die sehr viel Kraft, Ausdauer, aber auch Ruhe erfordert. Breitbeinig bleibt der Kämpfer stehen und beginnt jeden ankommenden Hieb zu parieren. Ziel ist es, die Kraft der Schläge des Angreifers auf diesen zurückzuwerfen.

Verbreitung: vor allem Krieger aus Baliho, Ritter aus Weiden, Tobrien und den Nordmarken

In anderen Regionen: Thalionmels Wehr (Horasreich), Dajins Standhaftigkeit (Maraskan), Wall aus Granit (Tulamiden).

Regelanwendung: Es handelt sich hierbei um ein *Windmühlen-Manöver* (WdS 71).

DER YSILISCHE WOLFSBISS

Dieses legendäre Manöver gehört zu den am schwierigsten auszuführenden Techniken, die es gibt. Die Hiebe des Angreifers zielen hierbei allesamt auf den Hals des Opfers. Diese Angriffsart wurde im Tobrischen entwickelt und hatte dort zum Ziel, seine Gegner binnen kürzester Zeit auszuschalten, auch wenn man bei den Angriffen ein hohes Risiko eingeht. Als Begründer des Wolfsbiss gilt der nivesische Schwertmeister *Erm Sen*, der vor etwa 200 Jahren in Vallusa und Ysilia lehrte.

Verbreitung: fast ausschließlich bei erfahrenen Kämpfern in Tobrien und bei einigen maraskanischen Schwertmeistern und tulamidischen Balayan

In anderen Regionen: Vinsalter Stoß (Horasreich), Der Biss der Schlange (Maraskan), Rachen der Khoramsbestie (Tulamiden).

Regelanwendung: Diese seltene Technik ist ein ständiger Einsatz von *Gezielten Stichen* (WdS 62) oder dem *Todesstoß* (WdS 65) gegen die *Trefferzone Kopf*.

DAS SCHWERTGEWITTER

Das Schwertgewitter ist ein wahrlich unangenehmes Manöver, das lange Übung erfordert, um die Technik zu perfektionieren. Das Ziel ist es, mit einem Sturmangriff sein Opfer in die Defensive zu bringen und es mit weiteren Schlägen immer weiter zurückzudrängen. Dabei wird sichelartig immer abwechselnd auf die linke, dann auf die rechte Seite des Gegners eingeschlagen. Ziel des Angriffs ist es, insbesondere schwer gerüsteten Gegnern die Luft zu nehmen und sie zu erschöpfen.

Verbreitung: relativ häufig bei allen Schwertkämpfern zu finden.

In anderen Regionen: Arivorer Attacke (Horasreich), Stachel der Maraske (Maraskan), Khunchomer Schwertgewitter (Tulamiden).

Regelanwendung: Ein Schwertgewitter beginnt man normalerweise als *Sturmangriff* (WdS 64) und setzt es mit einem *Ausfall* (WdS 59) fort.

DIE STICHE DES SKORPION

In den Ländern der Tulamiden ist besonders eine Technik verbreitet, die gegen die Beine des Kontrahenten gerichtet ist. Hierbei geht es vor allem darum, mit schnellen Stichen gegen diese häufig ungeschützten Körperstellen den Kämpfer so stark wie möglich zu behindern, oder gar, wenn es sich ergibt, zum Stolpern oder zu Fall zu bringen.

Verbreitung: insbesondere bei Balayan, Kriegerern aus Rashdul und Khunchom sowie Novadis

In anderen Regionen: Koscher Sichel (Mittelreich), Tulamidische Taktik (Horasreich), Schläge von Hemandu (Maraskan).

Regelanwendung: Diese Technik wird angewandt, indem man mehrfach hintereinander einen *Gezielten Stich* (WdS 62) gegen die *Trefferzone Beine* ansagt und diese Attacken mit einem Angriff zum *Niederwerfen* beendet (WdS 63).

DER GRANGORER BLOCK

Vom Grangorer Block wird immer dann gesprochen, wenn zwei Kontrahenten sich mit ihren Waffen verkeilen und gegeneinander drücken, bis sie diese Stellung verlassen, um sich in eine günstigere Position zu begeben. Diese sehr häufig angewandte Technik ist besonders bei Kämpfern mit Fechtwaffen (und somit vor allem im

Horasreich und Almada) verbreitet, doch auch klassische Schwertkämpfer nutzen dieses relativ leicht zu erlernende Manöver.

Verbreitung: sehr häufig bei Stutzern, Offizieren und Fechtern aus dem Horasreich und Almada zu finden, aber auch bei Rittern und Kriegerern im gesamten Mittelreich

In anderen Regionen: Perricumer Block (Mittelreich), Die Blicke von Rur und Gror (Maraskan), Blick des Stolzes (Tulamiden).

Regelanwendung: Verwenden Sie die gleichen Regeln wie beim Manöver *Gegenhalten* (WdS 68), verzichten Sie jedoch auf jegliche Schadenwürfe. Der 'Sieger' des Gegenhaltens befindet sich in der folgenden Kampfrunde in einer besseren Position (AT um 1 erleichtert, PA um 3 erleichtert). Senkt die Initiative beider Kontrahenten jeweils um W6.

DER DARPATISCHE HAKEN

Diese Technik soll es dem Angreifer ermöglichen, mit einer ausholenden Geste die Waffe des Gegners zur Seite zu schlagen oder gar sein Gegenüber zu entwaffnen.

Verbreitung: relativ häufig bei allen Schwertkämpfern zu finden

In anderen Regionen: Neethanischer Dreher (Horasreich), Tanz des Amaradajin (Maraskan), Murwans Schwung (Tulamiden).

Regelanwendung: Es handelt sich hierbei entweder um das Manöver *Entwaffnen* oder *Meisterliches Entwaffnen* (WdS 61).

DER SCHÄDELSPALTER

Dieser recht brachiale Angriff lässt den Kämpfer den Anderthalbhänder oder eine größere Waffe mit beiden Händen und mit voller Wucht, ohne Rücksicht auf Verluste, auf den Kopf des Gegners zielen – wobei man, da der Angriff sehr unpräzise ist, öfters auch andere Stellen des Körpers trifft.

Verbreitung: insbesondere im Mittelreich bei Rittern und schwergerüsteten Kämpfern, bei den Tulamiden bei Kämpfern mit Doppelkhunchomer

In anderen Regionen: Prinzregenten-Richtfest (Horasreich), Ankunft des Diskus (Maraskan), Dolguruks Gericht (Tulamiden).

Regelanwendung: Hierbei handelt es sich um einen *Hammerschlag* (WdS 63) mit zusätzlicher Ansage eines *Wuchtschlags* +2.

Alex Spohr

AUS DEM TAGEBUCH DES İGAP TRAPPEFELD, RAHJA 1032 BF

DIE SCHICKSALSNAHT VON KOSCHGAU

Bald zwei Jahre schon hängt sie über meinem Kamin – die breite Klinge mit den thorwalschen Runen. Die knisternden Flammen spiegeln sich in dem alten Stahl, und dann scheint das Schwert Geschichten aus längst vergangenen Zeit erzählen zu wollen. Für mich besteht kein Zweifel: Es ist Fejris, die legendäre Klinge des Asleif 'Phileasson' Foggwulf.

Lest seinen Bericht! So heißt es stets im Aventurischen Boten. Und welche Geschichte wenn nicht diese würde einen Schreiber wie mich

denn sonst unsterblich machen? Doch noch müssen die Geschehnisse jener schicksalhaften Nacht im Herbst 1031 BF mein Geheimnis bleiben – auch wenn ich sie folgendermaßen berichten würde ...

AUF DER SUCHE NACH ALTEN AKTEN

Meine Reise hatte mich tief in das Koschgebirge verschlagen. Nach langen Recherchen vermutete ich dort geheime Hinterlassenschaften der einst machtvollen Kaiserlich-Garetischen Informations-

agentur. Immer wieder hatten Trödler auf den Märkten einzelne Pergamente angeboten, die angeblich aus den geheimen Archiven stammten. Doch das meiste waren Fälschungen, und selbst nach intensivster Recherche in der Kaiserstadt – in Trümmern, unterirdischen Verstecken und verlassenen Gewölben – konnte es nur noch einen Schluss geben: In den Wirren der Katastrophe musste es den letzten Getreuen Dexter Nemrods gelungen sein, die wichtigsten Geheimnisse aus Gareth herauszuschmuggeln und in Verstecke irgendwo im Reich zu bringen.

Eines Tages traf ich jedoch einen greisen Bettler, der von sich behauptete, bereits unter Answin von Rabenmund für die KGIA tätig gewesen zu sein. Er berichtete mir von einer geheim gehaltenen Feste namens Koschgau. Angeblich hätte niemand anderes als die mythenumrankte Elfte Schwadron dorthin viele wertvolle KGIA-Akten gerettet. Ein untrügliches Kribbeln in meinem Bauch verriet mir, einer neuen unglaublichen Geschichte auf der Spur zu sein.

DAS GEHEIMNIS DER ELFTEN SCHWADRON

Regen und Sturm wüteten unermüdlich in jener Nacht. Viele Tage war ich schon im Gebirge umhergeirrt, hatte in verlassenen Jagdhütten und bei Ziegenbauern übernachtet müssen, und niemand hatte mir sagen wollen, wo ich die Feste finden konnte. War sie doch nur ein Märchen aus dem Mund eines trunkenen Bettlers?

Doch dann, inmitten schauriger Blitze, sah ich sie: eine finstere Silhouette in der Nacht, ein altes Gemäuer von einer Unheimlichkeit, wie sie heute nur noch in Legenden zu finden ist. Koschgau war ein wuchtiger, vom Zahn der Zeit angenagter gigantischer Klotz aus Granit und Basalt, dessen wuchtige Mauern aus einem kahlen, schwarzen Felsen hervorragten und sich wie schiefe, windzerschlissene Türme in die Ewigkeit des wolkenumhangenen Himmels hinaufschraubten. Dahinter ragte ein weiterer Felsen auf – geformt wie ein Ungeheuer aus Legenden. Einzelne Fackeln auf den Zinnen und in den schmalen Fensterscharten zeigten, dass jemand Wacht über die unheimliche Feste hielt – sicher niemand geringeres als die letzten überlebenden Elitekämpfer der KGIA ... Ich

würde mir etwas überlegen müssen.

Im strömenden Regen schlich ich mich so weit wie möglich an die Mauern heran. Jetzt erkannte ich auch einzelne Gestalten – schwer gerüstete Schwertkämpfer und Bogenschützen, deren scharfe Augen in der Dunkelheit blitzten und alles zu erspähen suchten. Schon überlegte ich, wie ich in aller Heimlichkeit mit Seil und Wurfhaken einen Weg über die Mauern finden könnte, als plötzlich Alarm auf den Zinnen geschlagen wurde! Nur wenig später öffneten sich die Tore, bewaffnete Frauen und Männer mit Fackeln ritten hinaus – und binnen Augenblicken hatten sie mich umstellt. Laute Befehle und drohende Schwertspitzen gingen auf mich nieder, eine grimmige Hauptfrau warf mir eine Schlinge um, und dann führten sie mich ins Innere der Burg.

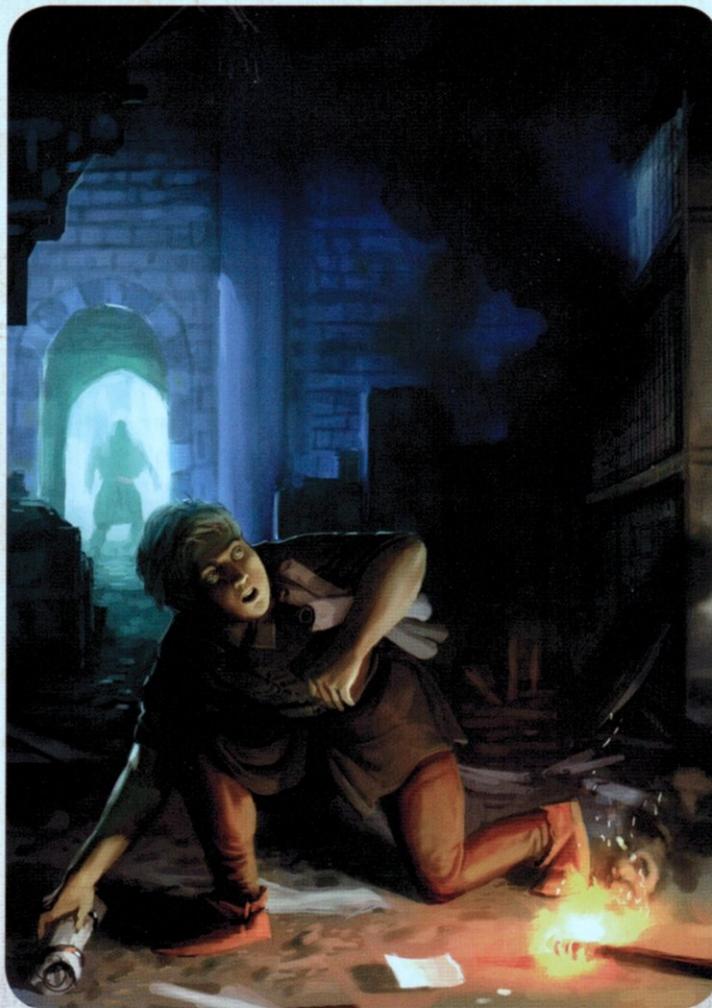
Sie schleppten mich vor ihren Anführer – einen grimmigen Mittelreicher in schwerer Lederrüstung, mit militärischem Kurzhaarschnitt. Kalt fixierten mich seine Augen. Das konnte nur einer sein: Drego von Angenbruch, legendärer Assistent des Reichsgroßheimrats Dexter Nemrod – und offenbar nun der letzte Hüter der alten KGIA-Geheimnisse. Ich wurde vor ihm auf den Boden geworfen, und mit eisigem Ton in der Stimme fragte er mich, wie viele die Burg umstellt hätten. Trotzig hob ich mein Kinn. Ich wusste nicht, wovon er redete – als würden sie einen Angriff erwarten –, aber ich antwortete ihm, dass ich Igan Trappenfeld und in eigener

Mission, wohl aber als Schreiber des Aventurischen Boten unterwegs sei. Sie durchsuchten meine Tasche, doch mehr als Papier und Federkiele fanden sie nicht. Für einen langen Augenblick musterten wir uns beide, dann ließ mich Drego von der dicken Hauptfrau abführen und in eines der unterirdischen Verliese sperren.

Im kalten Moder des Kerkers, auf altem, verrottetem Stroh sitzend kam mir ein Gedanke: Wenn es hier geheime Archive der KGIA gab, dann war ich ihnen jetzt vermutlich näher als noch vor einer Stunde. Und noch in der gleichen Nacht sollte sich zeigen, wie recht ich damit haben sollte ...

ANGRIFF IN DER NACHT!

Es war finster in meiner Zelle, nur eine einzelne pechtriefende Fackel im Gang spendete etwas Licht. Leise und fern war das Donnernrollen der Nacht zu hören. Ich suchte nach einer Möglichkeit, das Gitter zu lö-



sen, doch es war fest, und nicht fern wachten zwei Agenten, die sich zu keinem Gespräch hinreißen ließen.

Plötzlich jedoch war ein lauter Krach zu hören, der das ganze Gebäude in seinen Grundfesten erschütterte! Kiesel rieselten von der Decke, ein Knacken und Rumpeln zog sich durch die Granitsteine. Das konnte kein Blitzschlag gewesen sein! Sofort waren meine beiden Wachen aufgesprungen, als ein weiteres Beben durch die Festung ging. Schreie waren von oben zu hören, Waffengeklirr – die Burg wurde tatsächlich angegriffen! „Holt mich hier raus!“, rief ich den beiden zu, doch diese achteten gar nicht auf mich, zogen stattdessen ihre Klingen:

„Jetzt kommen also deine Kumpane?“, rief mir der eine grimmig zu, seine Augen funkelten vor Erwartung und Angst zugleich. Doch ich wusste ebenso wenig wie sie, wer da mit tödlichem Getöse kam. Dann rannten die beiden nach oben, stürzten sich in den Kampf.

Das Inferno steigerte sich von Augenblick zu Augenblick – Befehle hallten ebenso wie Angriffs- und Todesschreie durch die Gänge. Koschgau erbebt in dieser Nacht, als würde ein Kaiserdrache gegen die Grundfesten dieser Burg schlagen, der Himmel stürzte über meinem Kopf ein, Steinschlag und Staub um mir herum! Verzweifelt rüttelte ich immer wieder an meinem Gitter. Plötzlich brach das Eisen aus seiner Verankerung – ich war frei! Schnell packte ich meine Sachen ... und stahl mich in die tieferen Gänge davon. Überall brachen weitere Mauerstücke auf, Steine krachten aus der Decke. Viel Zeit würde mir nicht bleiben.

Während über mir die Schlacht um die Festung tobte, stürmte ich durch die unterirdischen Katakomben von Koschgau. Immer wieder warfen mich Beben zu Boden – doch plötzlich glaubte ich meinen Augen nicht zu trauen: Eine Mauer war eingestürzt, und überall verstreut lagen Pergamente und Schriftrollen! Vorsichtig leuchtete ich mit meiner Fackel in den Geheimraum – und bei Phex, da waren die verschollenen Schriften der KGIA! Hunderte, Tausende! Mir blieb keine Zeit, also raffte ich zusammen, was ich greifen konnte und stopfte mir die Schriftrollen ins Hemd. Welch unglaubliche Schätze!

DER FINSTERLING IM BÄRENFELL

In diesem Moment hörte ich Schritte – doch da war niemand. Es war besser, nicht länger zu bleiben als unbedingt nötig. Schweren Herzens steckte ich einige letzte Schriftrollen ein und eilte wieder nach oben, auch wenn ich kaum wusste, wo ich mich befand. Plötzlich drang eisiges und stinkendes Wasser aus Felsritzen, kroch durch die Gänge, als hätte jemand die Festung im Meer versenkt! Bei allen Dämonen, was ging hier vor?

Wieder hörte ich Schritte, und überall aus der Burg Kampfgeschrei und Waffengeklirr. Im letzten Moment sprang ich hinter einem Mauervorsprung, denn vor mir schienen Eindringlinge ebenfalls nach oben zu marschieren. Wie ging das? Kamen sie aus den Verliesen so wie ich?

Ich spähte aus meinem Versteck – und da sah ich den Mann mit

dem schwarzem Bärenfellumhang, ein thorwalsches Breitschwert in seiner mächtigen Pranke. Wo er ging, hinterließ er nasse Fußspuren.

Ihm gegenüber aber hatte sich Drego von Angenbruch aufgestellt. Der Eindringling schien den Agenten um zwei Köpfe zu überragen. Ein Kampf entbrannte, denn Drego wich nicht, sondern führte mit knirschenden Zähnen einen Hieb um den anderen aus. Klirrend krachten die Waffen aufeinander, und der urtümliche Fremde, dessen Gesicht ich nie sah, verlachte seinen Kontrahenten höhnisch. Seine Stimme war tief und mächtig, von unheimlicher Fülle.

Da sprang Drego hervor, setzte zu einem Ysilischen Wolfsbiss an und riss gleichzeitig eine der bronzenen Feuerschalen im Gang um. Die Glut stürzte in Richtung des Fremden. Der sprang fluchend nach hinten, konnte gerade noch eben die Klinge Dregos abwehren, doch dieser hebelte dem Feind nun selbst das Schwert aus der Hand. Die thorwalsche Klinge flog in hohem Bogen nach hinten – just vor meine Füße! Ohne einen weiteren Augenblick zu zögern, griff ich nach dem Schwert ... als mich der Finsterling sah. Für einen Moment blickte ich in seine kalten blauen Augen. Im selben Augenblick fuhr ihm Dregos Klinge in den Rücken. Der Hüne schrie auf – und bei allen Göttern, zerfloss im gleichen Augenblick zu stinkendem Wasser, das durch die Felsritzen verschwand!

Drego von Angenbruch keuchte, erschöpft vom Kampf, doch dann hielt er auch mir seine Klinge entgegen. Ich blickte auf meine pergamentenen Schätze ... die Akten! Ohne einen weiteren Gedanken zu fassen, stürmte ich fort in einen dunklen Seitengang, Alarmrufe in meinem Rücken. Ich rannte, denn ich ahnte, was mir blühte, wenn ich die Fänge der Schwadron geriet.

Durch Gewölbe und Aufgänge erreichte ich schließlich den vom strömenden Regen unter Wasser gesetzten Burghof, sah das von Urgewalten zersprengte Tor. Überall lagen Verletzte und auch Tote – und doch: Wo waren die Feinde, was hatten sie erreichen wollen? Doch da wollten mich die Wachen umstellen, als wir alle den gewaltigen Schatten eines fliegenden Ungetüms über uns sahen. Selbst der Regen hörte für einen Moment auf. Ein ohrenbetäubendes Sirren zwang uns in die Knie, dann war der Drache oder was auch immer es gewesen war, im Donnerrollen des Unwetters verschwunden.

Ich hatte mich als erster wieder besonnen und rannte los. Mit mehr Glück als Verstand schaffte ich es, den Klängen und Bolzen der Agenten zu entgehen und mit den zusammengerafften Akten und dem Schwert des unheimlichen Widersachers in die Nacht zu entkommen. Ich blickte mich nicht noch einmal um ...

Bis heute geht mir der Blick des verhüllten Angreifers nicht aus dem Kopf – er hat sich mein Gesicht sicherlich gemerkt. Dies ist auch der einzige Grund, warum ich bis heute zögere, diese Geschichte an die Öffentlichkeit zu bringen. Drego von Angenbruch dagegen habe ich womöglich das Leben gerettet – ein Dienst, den er mir vielleicht eines Tages entlohnen wird. Mit den KGIA-Akten, die er mir gelassen hat, hat er das aber schon längst getan ...

MW,
mit Dank Michelle Schwefel



SCHRECKEN DER DUNKLEN ZEITEN

VON ELIAS MOUSSA UND STEFAN REICHARDT,
MIT DANK AN ULI LINDBER

»Siehe, die Sonne verfinstert sich, die Imperien liegen in Trümmern, aus den Schatten kriecht das Unleben und die Brache speit ihre giftigen Kreaturen aus. Dies ist nicht die Zeit, um göttlichen Beistand zu erleben, denn weder Shinxir noch Gyldara werden dir antworten und Boron der finstre Seelenrabe spottet deiner. Allein die schartige Klinge deiner Waffe und die rostigen Ringe deiner Rüstung mögen dir Schutz gewähren – zumindest bis zum Morgengrauen.«

—Inscription einer auf das Jahr 269 v.BF datierten Grabplatte, aufbewahrt in der Halle des Schweigens zu Punin

In den Dunklen Zeiten (564 v.BF bis 162 v.BF) verfasste der reisende Angroscho Gargi Sohn des Gax ein Buch, das sich noch Jahrhunderte später, insbesondere bei (angehenden) Glücksrittern, großer Beliebtheit erfreuen wird: *Das Monsterhandbuch – Daimonia und Drachen für Fortgeschrittene*. Das Werk enthält sowohl abstruse Theorien als auch Beschreibungen von teils sehr fremdartigen Tieren, Wesen und Ungeheuern, wie Flussdrachen, Dreistachelhunden, Riesenigeln, Krautriesen oder Basilisken.

Nicht alle Manuskripte Gargis überstanden die turbulenten Zeiten, viele gingen noch zu seinen Lebzeiten verloren. Anhand einiger dieser verschollenen Texte und weiterer historischen Quellen sollen Ihnen zwei Schrecken der Dunklen Zeiten vorgestellt werden: Vampire und Mantikore.

Dieser Text ist ein erster Ausblick auf die 2010 erscheinende Spielbox *Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern*. Er mag dabei als Inspiration für das Spiel in eben jener Zeit dienen, kann aber auch in ein Abenteuer der Gegenwart einfließen, bei dem Vampire oder Mantikore eine Rolle spielen.

FÜRSTEN DER NACHT – DIE VAMPIRE

»Tatsächlich sind in jüngster Zeit die See- und Flussdrachen eine nicht zu unterschätzende Plage geworden, doch nicht vergleichbar mit den Xadurolokaschim, den Lebensstehlern. So wurde mir von glaubhafter Seite berichtet, dass es im Königreich Rommilys mittlerweile ganze Ortschaften gibt, die ausnahmslos von Vampiren bevölkert werden. Der Dorfschulze ist ein Bluttrinker, die Bauern, die Knechte und Mägde, die Handwerker, allesamt mit dunklen Mächten in Bund. Und doch sagt man, dass gerade jene Ortschaften die reichsten Ernten einfahren würden.

Einige hartnäckige Gerüchte besagen, diese unheimlichen Dörfer seien in Wahrheit Außenposten eines Vampirreiches namens Tar'Ulah. Dessen Bewohner sollen eine dunkle Feste tief unter der Erde bewohnen, Spione und Gesandte sollen sich im Gefolge eines jeden anderen Herrschers Aventuriens befinden, gar von einem blutigen Pakt mit Nemeqa, dem Herrscher der Wudu, ist die Rede. [...]

Gänzlich unbedarft gehen die Tulamiden mit diesem Schrecken um, gel-

ten doch sämtliche Nachtzehrer bei ihnen als heilige Boten ihrer Todesgöttin Maha Bor (oder war es Umm Ghulschach?). Manche dieser 'Kinder der Nacht' sollen gar die Tempel der Göttin bewachen und dem Diamantenen Sultan als Späher dienen. [...]

—verschollene Manuskripte zum Monsterhandbuch, 302 v.BF, ins Garethi übersetzt

»Namenloses Treiben soll das Zerwürfnis zwischen Trollen und Angroschim in den tiefen Hallen von Aradolosch unter den Trollzacken verursacht haben. Lag hier der eigentliche Grund für den Erfolg des späteren Vernichtungszuges der Bosparanischen Legionen gegen die Bergschräte? Aber was konnte das dem Dreizehnten nützen? Bestrafte er etwa die Trolle? Oder säte der Gefallene seine Lügen längst im Lager der Bosparaner, welche sich unaufhaltsam über Aventurien ausbreiteten? Hybris kommt vor dem Fall. Und was ist mit dem entsetzlichen Erbe in Aradolosch, jener blutsaufenden Kreatur, die noch immer dort ihr Unwesen treibt? Trieb sie etwa die Brüder und Schwestern in Aradolosch dazu, ihre heimatlichen Hallen und Stollen so fluchtartig zu verlassen?«

—verschollene Manuskripte zum Monsterhandbuch, 303 v.BF, ins Garethi übersetzt

»Seit dem Anbeginn der Zeiten sind diese Kreaturen von den Göttern verflucht, denn die Götter sind verärgert, dass auch die Vampire das Geheimnis der Unsterblichkeit gelüftet haben. So hat jedes Unwesen einen göttlichen Makel, eine Schwäche, die es gilt herauszufinden. Und das ist das Schwierigste am ganzen Unterfangen, einen Nachtmahr zu vernichten. Denn setzt man auf die falsche Schwäche – und hier sei angemerkt, dass manche Vampire nur vorgaukeln, sie besäßen einen bestimmten Makel – hat man im Normalfall keine Zeit mehr für einen zweiten Versuch. Einige wahrhaft mächtige Vampire, darunter der nachtschwarze Gebieter Xymatur von Tar'Ulah, sollen gar keine Verwundbarkeit aufweisen und sich von den Göttern nur ob ihrer fleischlichen Form unterscheiden.

Von Shinxir verfluchte Bluttrinker sind außerstande, den Sieger eines Wettkampfes anzugreifen, und dies für die Dauer von dreizehn Tagen seit Wettkampfungende. Paranja strafte die Vampire, denen Heilkräuter, Früchte, Honig, Zwiebeln, Knoblauch und manche andere Gewürze verhasst sind und sie zu schwächen vermögen. Satura hat die Unwesen verdammt, so dass ihr Stein, der Rosenquarz, ihnen schwere Wunden zufügen kann und sie nur Kranke und Schwache anfallen. Praianos, der herrschsüchtige Sonnengott, strafte jene Kreaturen, so dass sie in ewiger Dunkelheit leben müssen und ihnen Sonnenlicht schadet, sie sogar wie eine Fackel in Flammen aufgehen lässt. Einige hohe Mysteriker des Sonnengottes sollen angeblich das Licht der Sonne einfangen und als flüssiges Licht in Ampullen abfüllen können. Diener des undurchschaubaren Todsgottes Boron in Puninum berichteten mir, dass boronverfluchte Nachtmahre lebendig begraben werden müssten. Das Boronsrad ist ein Handzeichen, das sich

aufgrund seiner angeblichen Schutzwirkung immer weiter verbreitet. Die Kreaturen sollen auch schwarze Farbe verabscheuen und entsprechend vor einer schwarz gekleideten Person Reißaus nehmen. [...]

Väterchen Angrosch stand bei der Bestrafung der Erzfrevler nicht abseits. Im lodernen Zorn vor diesen Unwesen, für die kein Platz in der Schöpfung vorgesehen war und die den Weltenmechanismus aushebeln wollen, verdammt er sie, so dass Fackeln und Glut aus dem Schmiedefeuer, elementares Feuer und Erz, aber auch sein Stein, der Rubin, sie töten kann. Andere Mittel, die angeblich gegen sämtliche Vampirarten wirksam wären, sollen bei Vollmond geschöpftes Wasser und Waffen aus Silber sein.

Koryphäe auf dem Gebiet der Vampirjagd ist eine Gilde aus Arinken, dessen Vorsitzender, Balphemor Ardu, in seinem Domizil ein 'Trophäenzimmer' besitzt, in dem er die Köpfe der erlegten Vampire ausstellt, wie mancher Jäger mit seiner tierischen Beute. Allerdings sollen allen überlieferten Legenden zufolge getötete Vampire sich in Staub und Asche auflösen, also gar keine Überreste hinterlassen. Doch nun zum Dreistachelhund, der jüngsten Berichten zufolge weit nördlich des Dergels [...]

—verschollene Manuskripte zum Monsterhandbuch, 305 v.BF, ins Garethi übersetzt

»Bluttrinker sollen verdammt sein? Schenkt den Zweiflern, Neidern und Intriganten kein Gehör. Besitzt nicht die tulamidische Hochkultur unzählige Blutkulte, opfern nicht die Wudu im undurchdringlichen Dschungel Blut ihrem Götzen, verlangen nicht die kampfstarken Blutgötter Braziraku und Kor nach dem Lebenssaft und entstand nicht die Welt aus den Blutstropfen der Erdmutter? Wie kann man also bluttrinkende Lebewesen verfluchen? Handelt es sich nicht einfach um eine besondere Form des Dienstes an ihrem Gotte? Lasst uns von ihnen lernen. Lasst uns das Geheimnis ihrer legendären Unsterblichkeit, ihrer Alterslosigkeit und allen anderen Segnungen der Jüngsten lüften. Zu Eurem Wohle, o Horas. Dies könnte der erste Schritt für eure glanzvolle und ruhmreiche Herrschaft werden.«

—überlieferten Worte Astonius' Graubart, Erster Berater Oluq-Horas', 480 v.BF

»Erschreckendes muss ich berichten: Mir ist durch zahlreiche Zuträger offengelegt worden, dass Legio IX Puninum regelrechte Blutbäder anrichtet und sie nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheidet, ja nicht einmal mehr Befehlen aus Bosparan nachkommt. Stattdessen scheint sie unter ihrem Befehlshaber einen eigenen Krieg zu führen, dessen genaue Ziele vorerst im Dunklen bleiben, wenn es denn überhaupt einen tieferen Sinn in diesem Verhalten gibt. Jedenfalls brandschatzen sie sämtliche Dörfer, die auf ihrem Weg liegen – als sei es ihnen nicht bewusst, dass sie damit ihre eigene Versorgungslage verschlechtern. Bedingungslos folgen die Soldaten ihrem Anführer, der von einer steten Rastlosigkeit getrieben scheint und dennoch die Zeit findet, wunderschöne Verse in all diesem Chaos, in all diesem Blut zu dichten.

Die Berichte, die von einem goldenen Tempel im Legionslager mit regelrechten Blutfontänen sprechen, halte ich dagegen ebenso für Phantastereien wie die Sichtungen riesiger Rattenschwärme. Ich konnte leider noch nicht eruieren, was jener Feldherr meint, wenn er seinen Legionären von der göttlichen Zunge und dem heiligem Haar erzählt, die es zu entschleiern gilt.«

—Aus einem Bericht der Legatin Mirvana Cordovan an ihren Trodinar, 265 v.BF

Der Ursprung der Vampire reicht weit zurück. Irgendwann in den Tiefen des Vierten Äons, des Zeitalters der Trolle, als die Bergriesen und andere Schratige noch den Namen des namenlosen Gottes kannten und ihm titanische Tempel errichteten, gelangte das Wissen um den Sikaryanraub unter seine Anhänger. Vor der güldenländischen Besiedelung Aventuriens lagen die Hauptaktivitäten der Unwesen – zumindest seit mehreren Jahrtausenden – auf dem Westkontinent. Wahrscheinlich gelangten einige sehr mächtige Vampire mit den ersten Schiffe der imperialen Flotte nach Aventurien, wo sie einem Fingerzeig ihres Gottes gemäß nach Teilstücken des Tridekarions, seinem unheiligen Haar und seiner Legatin Pardona, der Zunge des Namenlosen, suchten.

Besonders in den Kernlanden des Imperiums, um die Hauptstadt, aber auch auf den Zyklopeninseln, sind die Nachtzehrer in den Dunklen Zeiten aktiv. Sie sind der Meinung, dass das Chaos ihrem – teils offenem – Auftreten nutze, und sehen die Zeit gekommen, die Szepter der Macht zu ergreifen. Oftmals arbeiten sie zur Erlangung ihrer Ziele eng mit verblendeten Sekten und Geheimbünden der bosparanischen Oberschicht zusammen, die längst – ob wissentlich oder unwissentlich – den Schädelgott anbeten. Im Vergleich zum heutigen Aventurien ist das Wissen um die Vampire in den Dunklen Zeiten weit weniger verbreitet und es herrscht ein wirres Gemisch aus Wahrheiten und Aberglauben bis hin zur Vergöttlichung der Wesen. Die vampirische Unterwanderung soll nicht einmal vor der Prätorianergarde der Dalekiden halt machen.

In den Dunklen Zeiten werden eine Vielzahl von heute unbekannt Götzen und Göttern verehrt (das Silem-Horas-Edikt wird erst Jahrzehnte später erlassen), so dass die genauen Verwundbarkeiten aufgrund der Götterflüche nur einigen wenigen Experten bekannt sind. Ob die Götter nun Satuaria, Chrysis, Shinkssir, Ankhatop oder Alef Aytan heißen, ist für die fortdauernde Wirksamkeit ihrer Verwünschung nicht von Bedeutung. Orientieren Sie sich am besten an Analogien zu den Aspekten der Götter.

Das *Monsterhandbuch* von Gargi Sohn des Gax stellt auch heute noch eine der ausgiebigsten Quellen zum Thema Vampirismus dar. Gargi soll das Wissen aus Geschichten um den Auszug der Brillantzwerge aus Aradolosch, von einer legendären Vampirjägersgilde aus Arinken, von Visionen eines Erwählten Brajans, aber auch von einem echten Erzvampir erhalten haben. Falls Letzteres der Wahrheit entspricht, muss man davon ausgehen, dass absichtlich Halbwahrheiten und güldene Lügen ihren Eingang in den Abschnitt des *Monsterhandbuchs* gefunden haben. Überdies stellt sich die Frage, mit welcher Gegenleistung sich Gargi die Auskünfte erkauf hat.

SKORPIONSTACHEL UND LÖWENPLEIB – DIE MANTIKORE

»Was ein Mantikor ist? Die Bestienjäger der Provinz Garethia würden antworten: "Eine große Raubkatze, meist Löwe oder Tiger, mit einem Skorpionschwanz und einem giftigen Stachel. Und wenn du Pech hast, dann glüht dämonisches Feuer in ihrem Innern. Kreaturen aus dem Herzen der Dämonenbrache; eine gefährliche, aber lohnende Beute."

Die verdorbenen Elmiten hingegen würden erwidern: "Ein Meisterwerk der Chimärologie, halb Tier, halb Mensch. Der Leib eines Löwen, der Schwanz eines Skorpions und das Gesicht eines Menschen. Unerbittliche



SPIELHILFE

Jäger, beeindruckende Wachen, wertvolle Trophäen. Ein Erbe der Magiermogule vom Gadang.”

Ich aber sage: Sie sind heilige Wesen des Kor, seine wildesten Anhänger und Kämpfer. Der schwarze Mantikor ist ihr Stammvater, doch nicht alle seiner Nachkommen können dem Pfad des Vaters folgen. Nur die wenigsten Sterblichen sind auserwählt, den Kuss des Mantikors zu empfangen.»

—Sharkor, Kor-Priester in Bosparan, 406 v.BF

»Neulich hat man mir die Geschichte des schwarzen Mantikors erzählt. Dieser sei von den finsternen Zauberwirklern des verborgenen Königreichs von Ash'Grabaal erschaffen worden, um einer Bedrohung aus dem Herzen der Dämonenbrache entgegen zu treten. Bei seinem ersten Kampf zeretzte der Mantikor hundert Männer, bei seinem zweiten verschlang er hundert Frauen, bei seinem dritten vergiftete er hundert Kinder. [...]

Als er die Bedrohung der Brache schließlich besiegt hatte, suhlte er sich in ihrem Blut und brüllte gen Himmel, die Götter selbst herausfordernd. Das Grollen drang bis an Kors Ohr, dessen Aufmerksamkeit ob der unbändigen Kampfeslust und Grausamkeit des Mantikors bereits geweckt war. Der Gott selbst fuhr in den Mantikor, zeugte neunundneunzig weitere Mantikore und erkör die neu geschaffenen Wesen zu heiligen Tieren. Endlich hatte er ein Mittel gefunden, den Werkzeugen der anderen Kriegsgötter etwas entgegen zusetzen [...].

Höchste Zeit, mir einmal einen solchen Mantikor anzuschauen. Im verruchten Elem sollen sie als Leibwächter und Kämpfer heiß begehrt sein, doch diese Reise will ich mir nicht antun. Aber in der Dämonenbrache, dort sollen noch zahlreiche wilde Exemplare hausen.«

—verschollene Manuskripte zum Monsterhandbuch, 305 v.BF, ins Garethi übersetzt

»Gebieten, unerfreulich ist die Kunde, die ich aus der Provinz Garethia zu vermelden habe. Die von Euch erlassene Lex Imperia hat dem Land leider nicht die gewünschte Befriedung und Ordnung verschaffen können. Immer noch leidet die einfache Bevölkerung unter der willkürlichen und rasch wechselnden Gewaltherrschaft der Kriegsherren. Immer noch kann von Zivilisation nur in sehr eingeschränktem Maße die Rede sein, als zu eigensinnig, aufmüßig, starrhalsig und uneinsichtig müssen die Bewohner gelten. [...]

Doch was mir am meisten Sorge macht, sind die gehäuften Berichte über Begegnungen mit Mantikoren. Ich präzisiere, die Berichte über blutige, tödliche Begegnungen mit Mantikoren. Die örtlichen Bestienbändiger

und Dämonenjäger haben alle Hände voll zu tun (und verlangen dafür horrende Preise), der König von Radonia versagt Euch die dringend benötigte Hilfe, unzählige törichte Auswärtige, die sich mit den Schrecken der Dämonenbrache anlegten, sind tot oder liegen siech danieder. Und der Herzog ist außerstande, der Plage Herr zu werden, nicht zuletzt, weil

seine eigene Tochter hinter seinem Rücken mit den Beleniten verhandelt und die letzten Luringer sich immer noch gegen ihre Unterwerfung aufbäumen. Auch wenn mir klar ist, dass Ihr die Südgrenze auf keinen Fall entblößen könnt, so muss ich Euch doch dringlichst nahe legen, Euch der Gefahr im Herzen der Nordprovinzen anzunehmen, welche durchaus im Stande wäre, die ganze Provinz zu vergiften. Wenn ich Euch einige geeignete Männer und Frauen empfehlen darf [...].«

—Valtoron, Zensor des Bosparanischen Reiches in seinem Bericht an Kaiser Yarum-Horas, 440 v.BF

»Nachdem ich dich gestern in meiner unerschöpflichen Gnade an meinen Gedankengängen zu den Wudu teilhaben ließ, deren Geheimnisse bald unser sein werden, will ich dir heute von Nur-A-Sar, meinem Mantikor berichten. Er war ein Geschenk meines Lehrmeisters, eine fleischgewordene Vollendung der Chimärologie.

Doch nicht seine drei vergoldeten Stacheln, nicht sein tödliches Gift, nicht seine sechs klauenbewehrten Pranken, nicht sein rötlich schimmerndes Fell, nicht die ebenmäßigen menschlichen Züge seines Gesichts, nicht die drei

furchteinflößende Zahnreihen und auch nicht seine Fähigkeit, seine Stacheln zu verschießen, lassen die anderen Kopthanim vor Neid erblassen. Nein, es ist sein messerscharfer Verstand, um den sie mich beneiden. Denn auch wenn viele einen Mantikoren ihr Eigen nennen und viele von ihnen vernunft- und sprachbegabt sind, so vermag doch keiner Nur-A-Sar das Wasser zu reichen. Oder hast du dich schon jemals mit einem Mantikor über das Schicksal und das Wesen des Göttlichen unterhalten? Kein Wunder, schließlich steckt auch mein Lehrmeister hinter dieser Schöpfung – oder sollte ich besser sagen, in dieser Schöpfung?»

—Der Hohe Kophta Marwan Ar-Ennum zu einer Leibsklavin, Elem, 251 v.BF

Der genaue Ursprung der Mantikore ist ungeklärt: In späteren Zeiten wird sich die Theorie, gerade in Magierkreisen, hartnäckig halten, dass der große Chimärologe Borbarad die Mantikore während der Magierkriege erschuf. Doch Borbarad stützte sich seinerzeit auf alte Aufzeichnungen eines Magiermoguls namens Assarbad. Die Magiermogule vom Gadang wiederum sollen die Mantikore als bewusste



Parodie der nebachotischen Götterfigur der Sphinx ersonnen und sie mit einem Skorpionstachel verbessert haben. Mythologisch hingegen wird der Mantikor dem Kämpfergott Kor zugeschrieben, der selbst, je nach Quelle, am liebsten in Mantikorengestalt kämpft.

In den Dunklen Zeiten sind Mantikore relativ häufig anzutreffen, insbesondere in und rund um die Dämonenbrache in der bosparanischen Provinz Garetia, sowie im Herrschaftsgebiet des Großsultanats Elem. Doch Mantikor ist nicht gleich Mantikor.

Fast alle Mantikore der Dämonenbrache, die das Umland nebst mehrerer Dutzend anderer Bestien und Dämonen regelmäßig heimsuchen, besitzen ein menschliches Antlitz. Ihre Herkunft ist ungeklärt, Legenden nach entstanden sie aus schierer Kampfeslust, die sich während Fran-Horas' Dämonenschlacht manifestierte und mit dämonischen Schrecken und dem Fleisch und Blut der Soldaten vermischt. Diese Mantikore sind fortpflanzungsfähig und vernunftbegabt. Immer auf der Suche nach der Ekstase des Kampfes, scheuen sie keine Konfrontation und zelebrieren ihre Lust am Töten. Einige besonders grausame und kampfesvolle Mantikore sollen gar einer Verbindung mit Dämonen entspringen. Da sie recht empfänglich für Magie sind, werden sie gerne von den Zauberern des verborgenen Königreichs von Ash'Grabaal geknechtet und als Turmwächter eingesetzt, durchziehen doch die Magiertürme Ash'Grabaals die ganze Dämonenbrache wie ein unheilvolles, schwarz klebriges Spinnennetz. Doch wehe dem, der die Kontrolle über 'seinen' Mantikor verliert, denn diese Wesen hassen jede Form von Knecht- oder Dienerschaft. Nur dem schwarzen Mantikor, ihrem mythischen Urvater, zollen sie Respekt.

Mantikore sind bei den Bestienbändigern relativ 'beliebte' Gegner und Beute, da sie einem im Kampf zwar alles abverlangen, aber durchaus im Stande sind, mitten im Gefecht inne zu halten und den unterlegenen Ungeheuerjäger ziehen zu lassen, da sein Tod "diesen guten

Kampf nur beschmutzen würde". Einmal pro Jahr ermitteln die Bestienjäger den 'Sohn des Mantikors', dem die gefährliche Ehre obliegt, mit den Mantikoren des Landstriches zu verhandeln. Denn diese sind durchaus bereit, an der Seite ihrer Jäger zu streiten, wenn ein lohnender, besserer Kampf winkt – und in den Dunklen Zeiten gibt es viel gefährlichere Feinde als eine Handvoll menschlicher Krieger.

Einen eindeutigen chimärologischen Hintergrund haben die Mantikore Elems. Doch den Elemer Chimärologen ist die Erschaffung 'einfacher' Mantikore zu wenig, statt dessen wird versucht, die furchterregenden Kämpfer weiter zu 'verbessern'. Größer und kräftiger sollen sie sein, aber vor allem giftiger. Sei es einen austauschbaren Stachel mit verschiedenen Giftsorten, sei es eine Verdopplung oder Verzehnfachung der Giftstacheln oder -dosis oder die Fähigkeit, die Giftstacheln zu verschießen, nichts wird unversucht gelassen. Die Rituale und Formeln zur Erschaffung einzelner Mantikore werden eifersüchtig gehütet, manchmal über Generationen hinweg, denn nur die wenigsten in Elem erschaffenen Mantikore sind fortpflanzungsfähig. Hunderte Unglückliche verenden elendig während der chimärologischen Prozedur, und die wenigen Überlebenden verlieren oftmals den Verstand.

So sind denn auch diejenigen Mantikoren, deren menschlicher Teil noch bei Verstand ist, besonders wertvoll. Einige furchtlose Kämpfer und größenwahnsinnige Kopthanim stellen sich gar freiwillig zur Verfügung, in dem festen Glauben, als göttliches Wesen wiedergeboren zu werden. Denn viele tulamidische Sagen künden von der gegenseitigen Erschaffung der Götter, die wiederum oftmals als Mischwesen aus Tier- und Menschengestalt abgebildet werden.

Außerhalb dieser beiden Hauptregionen finden sich über ganz Aventurien verteilt immer wieder einzelne Mantikore, die stets auf der Suche nach einem guten Kampf sind.

AUF DEM DACH DER RASENDEN KUTSCHE

Dritter Teil der Spielhilfe zur Gestaltung spannender Kämpfe im Rollenspiel

In den ersten beiden Teilen der Spielhilfe haben wir uns mit der Motivation der Kämpfenden und dem Schauplatz der Auseinandersetzung beschäftigt. Dieses Mal betrachten wir den Einfluss, den das Medium Rollenspiel auf die Inszenierung eines spannenden Kampfes haben kann. Welche Fallstricke birgt das rollenspielerische Element, und wie kann man sie umgehen?

NICHTKÄMPFER EINBINDEN

Eine Heldengruppe ist für gewöhnlich eine bunte Mischung, zu der nicht nur Krieger und Schwertgesellen gehören, sondern auch Charaktere, die nicht zum Kämpfen geboren sind. Deren Stärken kommen nicht auf dem Schlachtfeld zum Tragen, sondern vielmehr in der Bibliothek oder dunklen Seitengassen. Es mag widersprüchlich klingen, aber es lohnt sich, Kämpfe so zu gestalten, dass sie auch die Nichtkämpfer unter den Helden ansprechen.

Ein einfacher Weg für den Meister, einen Nichtkämpfer ins Ram-

penlicht zu stellen, besteht darin, den Sieg der Gruppe von den speziellen Fähigkeiten der Figur abhängig zu machen. Dies ist z.B. der Fall, wenn die Helden von einer Übermacht der Stadtgarde gejagt werden. Die Stadttore sind verschlossen, Widerstand mag die Gefangennahme verzögern, aber nicht verhindern. In dieser Situation ist der Streuner gefragt: Nur er kann die Gruppe jetzt noch retten, indem er sie durch die verwinkelte Altstadt zum Fluchttunnel lotst.

Ebenso kann ein Kämpfer, der sich in adligen Kreisen bewegt, ein sicher geglaubtes Duell verlieren, weil er die ungeschriebenen Regeln bei Hofe nicht kennt. Nur wenn ihm der adlige Taugenichts aus der Gruppe als Sekundant beisteht und sein Wissen der Etikette anwendet, kann der Kämpfer wissen, dass er die Wehrheimer Drehparade vermeiden muss, die am Königshof zu Vinsalt so verpönt ist.

Doch in diesem Duell braucht der Taugenichts nicht nur den Rat-

geber zu spielen: Der Meister kann ihn leicht in einen eigenen Zweikampf mit dem gegnerischen Sekundanten verwickeln, in dem die Finten nicht mit dem Florett, sondern mit geschliffenen Manieren und versteckten Beleidigungen geschlagen werden.

Stimmt es, dass die Duellanten die linke Hand hinter dem Rücken halten müssen, oder will sich der Liebfelder mit dieser Behauptung nur einen Vorteil verschaffen? Wie reagiert der gegnerische Sekundant, wenn er bemerkt, dass der Taugenichts seinem Schützling ständig etwas zuflüstert? Und was versteckt der Halunke in seiner Tasche – will er vielleicht mit unlauteren Mitteln in das Duell eingreifen? Es genügt nicht, dass der Taugenichts diese Fragen beantwortet. Er muss sein Wissen auch unauffällig umsetzen können, und er muss auf die 'Manöver' des anderen Sekundanten reagieren, der ihn behindern oder seine eigenen Pläne umsetzen will. In der entbrennenden Auseinandersetzung sind keine Kampfwerte gefordert, sondern vielmehr *Etikette, Schauspielerei, Überreden* usw.

Derartige Duelle ohne Waffen sind so spannend wie klassische Kämpfe und stellen für Nichtkämpfer eine schöne Gelegenheit zum Glänzen dar. Ob die Spielergeweihte einem charismatischen Sektenführer im Disput gegenübersteht, zwei Taschendiebe einander an Wagemut und Finesse zu übertrumpfen suchen oder der Antimagier ein beseeltes Artefakt entzaubern muss, dass sich ihm widersetzt: Ein Kampf auf seinem Spezialgebiet ist für jeden Helden ein besonderes Erlebnis. Und wie oben gesehen, kann man ihn leicht mit einem parallel verlaufenden Fechtkampf verknüpfen.

Übrigens gewinnt ein solcher Kampf ohne Waffen an Tempo, wenn man ihn nicht über einfache Talentproben abhält, sondern z.B. mit dem Ansammeln von TaP* arbeitet.

VERLOREN – WAS NUN?

Die Helden dringen in das Versteck von Alrik Katzenquäler ein, dem hundsgemeinen Drahtzieher des Abenteuers. In den Korridoren stellen sie einige seiner Schergen zum Kampf. Das Abenteuer sieht vor, dass die Helden nach dem Sieg rechtzeitig in Alriks Gemächer stürmen, um zu verhindern, dass er des Königs Lieblingskatze Puschel rasiert. Doch es kommt anders: Die Helden verlieren den Kampf gegen Alriks Vasallen und werden geschlagen.

Wie soll das Abenteuer weitergehen? Muss Puschel nun den Rest ihres Leben frieren?

Eine vergleichbare Situation hat wohl jeder Spielleiter schon erlebt. Denn anders als im Buch oder Film steht beim Rollenspiel nicht von vornherein fest, wie die Geschichte verläuft. Die Entscheidungsfreiheit der Spieler und das Zufallselement der Würfel geben dem Rollenspiel die besondere Würze. Auf der anderen Seite sorgen sie dafür, dass das Abenteuer oft anders läuft als geplant. In der Regel kann der Meister dies mit gesundem Menschenverstand und ein wenig Improvisation wettmachen. Doch ein Kampf, der einen anderen Ausgang nimmt als geplant, kann die gesamte Handlung zum Kippen bringen.

Zunächst einmal: Es ist gut und wichtig, dass der Ausgang eines Kampfes nicht von Anfang an feststeht. Wie sollte sonst Spannung aufkommen? Sicher, einen Kampf zu verlieren ist ärgerlich und hat Konsequenzen. Doch auch in Aventurien verläuft das Leben nicht immer nach Wunsch. Zudem kann eine Niederlage für rollenspielerische Momente sorgen, die sich angenehm von der übli-

chen Siegesfeier abheben. Grundsätzlich gibt es vier Möglichkeiten, wie es nach einem verlorenen Kampf weitergeht: Tod, Flucht, Gefangennahme oder Hilfe von außen.

Tod: Wir haben uns bereits im ersten Teil der Spielhilfe damit beschäftigt, dass nur die wenigsten Kämpfer ihr Leben mutwillig wegwerfen. Wenn die Helden absehen können, dass der Kampf nicht zu gewinnen ist, sollten sie die Waffen strecken oder fliehen. Kämpfen sie trotzdem bis zum letzten Blutstropfen, dann brauchen sie sich über ihren Tod nicht zu wundern.

Damit sie das Vernünftige tun, muss der Meister den Helden und Spielern allerdings eins von zwei Dingen bieten: Eine Fluchtmöglichkeit – oder die Sicherheit, dass die Gegner ihnen nicht sofort die Kehlen durchschneiden, wenn sie sich ergeben. Denn wer keinen Ausweg sieht, für den lohnt es sich tatsächlich, bis zum bitteren Ende zu kämpfen.

Flucht: Früher oder später lernt jeder Rollenspielheld, dass Weglaufen am Stolz nagt, aber Leben rettet. Nichtsdestotrotz kann eine Flucht der Heldengruppe auf den Fortgang des Abenteuers erheblichen Einfluss haben. Wenn die Helden etwa in der obigen Szene mit Alrik Katzenquäler davonlaufen, dann kann der Schurke sein grausames Werk an Puschel ungehindert vollenden. Natürlich können die Helden einfach am nächsten Tag in Alriks Versteck zurückkehren und ihm das Handwerk legen (diesmal hoffentlich erfolgreich). Wenn das erledigt ist, müssen sie sich jedoch überlegen, wie sie dem König die 'nackten Tatsachen' präsentieren – vielleicht treiben sie erst noch einen behaarten Ersatz für Puschel auf.

Auf der anderen Seite widerspricht es dem gesunden Menschenverstand, dass Alrik tatenlos in seiner Höhle hockt und auf die Rückkehr seiner Feinde wartet. Plausibler ist es, dass er selbst die Initiative ergreift. Er könnte z.B. seinen Helfern den Auftrag geben, die fliehenden Helden zu ihrem Nachtquartier zu verfolgen und im Schlaf zu ermorden. Oder Alrik gibt sein kompromittiertes Versteck auf und sucht sich ein neues. Dann müssen die Helden ihn erst wieder aufspüren, bevor sie ihn erneut stellen können.

Es ist auch denkbar, dass die Rettung Puschels durch die Helden von vornherein zu Alriks Plan gehörte, etwa weil er es in Wahrheit auf das Leben des Königs abgesehen hatte. Indem die Helden scheiterten, haben sie also unabsichtlich das ganze Vorhaben vereitelt. In diesem Fall führt tatsächlich kein Weg daran vorbei, dass dieser Abschnitt des Abenteuers vom Meister weitgehend umgestaltet werden muss.

Gefangennahme: Eine Heldengruppe, die sich ergibt, wartet im Grunde nur auf eine Gelegenheit, sich zu befreien. Wie diese Gelegenheit aussieht, hängt unter anderem davon ab, wo die Helden eingesperrt sind, ob sie gefesselt sind, ob sie Gegenstände am Körper verstecken konnten und ob der Magier in der Lage ist, seine Macht einzusetzen.¹ Zu den typischen Fluchtmöglichkeiten gehören Geheimtüren, unachtsame Kerkermeister, Hilfe von innen oder außen, die Verlegung in ein anderes Gefängnis sowie die

¹ Kluge Schurken lassen gefangene Zauberer kurzerhand bewusstlos schlagen oder rauben ihnen mit Schlafmitteln das Bewusstsein. Natürlich müssen sie dafür zunächst wissen, dass es sich um einen Magiebegabten handelt.

gleichermaßen grausame wie komplizierte Hinrichtungsart, die der Schurke den Helden angedeihen lassen will und bei der leicht etwas schief geht. Scheuen Sie sich nicht, bei den einschlägigen Szenen in Mantel-und-Degen-Filmen und Fantasyromanen abzukupfern. Grundsätzlich empfiehlt es sich, dass der Meister sich vor Beginn des Abenteuers eine Möglichkeit zurechtlegt, wie den Helden nach einer Gefangennahme die Flucht gelingen könnte. Wenn die Spieler einen besseren Einfall haben, ist es gut; wenn nicht, ist der Meister dennoch gewappnet.

Falls ein Teil der Gruppe flieht und der Rest gefangen genommen wird, ist das weitere Vorgehen offensichtlich: Die Geflohenen eilen ihren Freunden zu Hilfe und befreien sie. Es hat sich bewährt, solche Befreiungsaktionen nicht zu sehr auszudehnen, damit unter den Spielern der einsitzenden Helden keine Langeweile aufkommt.

Hilfe von außen: Eine selten genutzte Möglichkeit, einen verlorengehenden Kampf zu retten, ist die Hilfe von außen. Dabei stellt sich zunächst die Frage, wer den Helden hilft und warum. Ist es ein Verbündeter, der den Helden zu Sieg oder Flucht verhilft und dabei möglicherweise sein eigenes Leben opfert? Oder folgt der Retter eigennützigen Motiven und verlangt für die Hilfe eine saftige Gegenleistung?

Darüber hinaus sollten die Helden nachvollziehen können, wie die Hilfe rechtzeitig am Ort des Geschehens auftauchen konnte. In feindlichem Gebiet ist es oft schwierig zu erklären, wo die Verbündeten so plötzlich herkommen. Für solche Abenteuer bietet es sich an, dass der Meister eine unterstützende Partei vorbereitet, die er aus dem Hut zaubern kann, falls die Helden in eine Notlage geraten. Dies kann eine Widerstandsgruppe, der unzufriedene Scherge des Schwarzmagiers oder eine weitere Heldengruppe sein, ein Geist oder gar eine Heiligenscheinung. Diese 'rettende Kavallerie' sollte aber nur in Ausnahmefällen zum Einsatz kommen.

Sie sehen, es gibt immer eine Möglichkeit, das Abenteuer fortzuführen, selbst dann, wenn ein Kampf ungeplant verloren geht. Oft ergibt sich die neue Handlung von selbst, indem die Meisterpersonen plausibel auf die Situationen reagieren. Früher oder später kommt das Abenteuer schon wieder auf den vorgesehenen Pfad zurück. Und wenn nicht – nun, dann kann die Gruppe eben ein einzigartiges Rollenspielerlebnis für sich verbuchen.

Tobias Radloff²

²Für Feedback, Kritik und Anregungen ist der Autor unter der folgenden Emailadresse erreichbar: kaempfe@tobias-radloff.de

ДIE ΠOIOΠITEΠ

ВOΠ ΤΑΗΙR SHAIKH

MIT ДAΠKAN BJÖRDN BERGHAUSEN, PETER DIEHN, VLI LINDNER,
ELIAS MOUSSA UND MICHAEL KEIL

GESCHICHTE

Der Orden wurde 617 BF von der Boron-Geweihten Noiona in Selem gegründet, um den überlebenden Opfern der Magierkriege eine sichere Zuflucht zu bieten. Sie scharte weitere Rabendiener um sich und entwickelte viele der noch heute angewandten Methoden der Seelenheilkunde. Die spätere Heilige schwor den Orden auf die Neutralität zwischen Al'Anfa und Punin ein, wollte sie doch nicht, dass das Schisma der Kirche negative Auswirkungen auf die Ordensgeschäfte hatte und wichtige Ressourcen band. Bis heute sind die Noioniten der einzige Orden in der Boron-Kirche, der Geweihten beider Glaubenslehren offensteh.

625 BF wurde in Selem das Hauptkloster errichtet.

Das Gebäude beflügelt seit jeher die Fantasie der Menschen, von denen viele den traurigen Weg in die tiefen Keller antreten mussten.

Als im Jahr 787 BF Bruder Gysorian, vor seinem Ordensbeitritt selber Patient, zum Großmeister aufstieg, ersann er bizarre Ordensregeln, die Verrückten den Weg in den Orden ebneten. Es bedurfte einer Schar tapferer Recken, um dem den Wahnsinn anheim gefallenen zu entmachten, wenngleich seine Erlasse nie vollständig aufgehoben wurden.

818 BF gelang es Großmeister Marawan Bargani, einen vielgehörnten Diener Amazeroths in den Limbus zu bannen. Seine restlichen Tage



Wappenschild des Ordens der Hl. Noiona von Selem

verbrachte er jedoch als Patient in der Obhut seiner ehemaligen Untergebenen. Doch man munkelt, dass der Dämon noch heute auf Rache sinnt und sich am Orden rächen will.

Großen Aufschwung erlebte der Orden in Folge der Dritten Dämonenschlacht, als viele mit gebrochenem Geist die Klöster des Ordens aufsuchten, um Linderung für ihre von Schmerz und Leid gepeinigten Seelen zu erfahren.

Im Jahr 1023 BF folgt Josmabith saba Marbod der verstorbenen Pervinia laSiam im Amte der Großmeisterin nach.

Unter anderem, um die Zusammenarbeit der Boron-Orden besser zu koordinieren und die Noioniten näher an die Lehren der Puniner Kirche zu binden, regte der Rabe von Punin die Gründung des Schweigenden Kreises an. Nach einer kurzen Periode der Annäherung pflegt der Orden heute jedoch wieder seine alte Neutralität.

DER ORDEN

ORDENSSTRUKTUR

Den über ganz Aventurien verteilten Ordensmitgliedern steht Josmabith saba Marbod als Großmeisterin vor. Die einzelnen Klöster agieren weitgehend unabhängig und selbstständig unter der Leitung einer Äbtissin. Aus Selem wird nur die grobe Richtung des Ordens

ORDEPSBESCHREIBUNG

vorgegeben, die oft den örtlichen Gegebenheiten angepasst werden. Bei den geweihten Mitgliedern handelt es sich meist um Diener Bishdariels, es werden aber auch Magier und andere Laien aufge-

ORDEPSNIEDERLASSUNGEN

Neben der Funktion als Wohn- und Arbeitsstätte der Ordensleute dienen die Klöster als Hospize, die allen Kranken offenstehen. Da-

Kompletter Name: Orden der Heiligen Noiona von Selem

Kurzbeschreibung: Bruder- und Schwesternschaft, die sich all jener annimmt, die 'verwirrt im Geiste' sind. Der Orden pflegt die Neutralität zwischen den Boron-Kirchen.

Symbol: drei schwarze Federn übereinander auf Weiß

Erkennungszeichen: aufgesticktes Ordenswappen auf schwarzer Geweihtenkutte

Herkunft: gegründet 617 BF in Selem von der Boron-Geweihten Noiona

Bedeutende Mitglieder: Josmabith saba Marbod (Großmeisterin), Äbtissin Kalina Niodas, Bruder Chriazzl (ein Achaz)

Personen der Historie: Noiona von Selem (Gründerin), Pervinia laSiam (ehemalige Vorsteherin)

Bedeutende Talismane und Artefakte: Friedenswasser, Pendel der Seelenruhe

Wichtige Orte und Niederlassungen: *Selem* (Haupthaus), *Kloster der Heiligen Noiona von Selem* (Gareth), *Turm im Golgariten-Kloster Rabenhorst* (Mark Greifenfurt), *Sankta Boronia* (Ordenshaus am Heiligtum), *Kloster Golgaris Gnade* (im Finsterkamm), *Kloster des Vergessens* (vor den Toren Perricums; außerdem Gästehaus in der Stadt)

Feiertage: 1. Boron (Totenfest)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: hinlänglich

Mitglieder: groß

Zitat: »Nun sprich von deinen Sorgen, auf dass du Linderung erfahren wirst.«
–Bruder Borkfried, neuzeitlich

Volkes Stimme: »Kümmern sich um die Verrückten. Und jemand muss es ja tun. Aber die sollen bloß achtgeben, dass denen nicht wieder einer ausbüxt wie neulich.«

Quellen: WdG 78, WdH 214, Lexikon 179, Herz 81 und 203, Raschtul 50, Schild 142 und 169, SRD 100

nommen. Die Mitglieder tragen die schwarze Boronkutte mit aufgenähtem Ordens-Wappen (in Südaventurien oft zusätzlich mit einem goldenen, gekrönten Raben bestickt).

AUFNAHME

Eine klassische Ausbildung bietet der Orden nicht, es wird jeder Aspirant aufgenommen, der sich vor den Augen der Klosterleitung als würdig erweist. Es gibt keine traditionelle Aufnahmeprüfung, außerdem steht der Orden Gläubigen beider Boron-Kulte offen. Die Anwärter sollen vor allem innere Ruhe und intuitives Verständnis für die Ängste der Kranken mitbringen. Der Verlust des Stabs des Vergessens hat zu einer vermehrten Aufnahme von Magiern mit Kenntnis des Zaubers ERINNERUNG VERLASSE DICH! geführt.

WELTSICHT UND IDEALE

In den abgelegenen, meist von hohen Mauern umgebenen Klöstern der Noioniten kümmern sich Ordensleute mit aufopferungsvoller Hingabe um geistig Kranke, Besessene, Verwirrte, Tobsüchtige, Melancholiker und all jene, deren Geist durch Traumata vernebelt ist. Die Mitglieder sehen Boron primär als gnädigen Gott des Vergessens und des Schlafes und erst danach als Herrn des Todes. Sie sind den Menschen zugewandt und sorgen sich um die Lebenden, nicht um die Toten.

mit übernimmt der Orden eine wichtige Rolle im Leben des einfachen Volkes, die sich nur sehr selten die Dienste eines privaten Medicus' leisten können.

Von **Selem** aus breitete sich der Orden weit nach Norden aus. An den Ufern des Szinto betreuen 30 Geweihte und ein Dutzend Laien eine fast hundertköpfige Schar Kranker, die in einem mächtigen Granitbau vor der Außenwelt abgeschirmt werden.

In den Tiefen des zweistöckigen Untergeschosses hausen die hoffnungslosen Fälle, die wohl nie wieder das Tageslicht sehen werden. Der Wahnsinn ist im Kloster stets präsent: Das durch Mark und Bein fahrende Kreischen der Verwirrten, das durch die Gänge fegende irre Kichern eines hier Gestrandeten und der monotone Singsang der teilweise selbst wirren Noioniten vermischen sich zu einem düsteren Gezeter. Wer hier zu lange verweilt, wird diesen Ort vielleicht nie mehr verlassen.

In **Neu-Gareth** findet sich das **Kloster der Heiligen Noiona von Selem**, das über einen besonderen Trakt verfügt, in dem verwirrte Adlige aufgenommen und standesgemäß gepflegt werden. Neben Abt *Bogumil Radomar* arbeiten hier acht weitere Boronis und drei Dutzend Laien, die in einem zweigeschossigen Patrizierhaus untergebracht sind, das von Wirtschaftsgebäuden und Blockhütten umgeben wird. Daran schmiegen sich Obstgärten und Gemüsebeete. Das gesamte Gebiet ist von einer Steinmauer umgeben, die die Bewohner an einer Flucht hindern soll.

An den schroffen Klippen **Perricums** steht das **Kloster des Schweigens**, wo sich die Geweihten der Verwirrten annehmen, die im Kampf gegen die Blutige See ihr inneres Gleichgewicht verloren haben. Die Ordensleute arbeiten

eng mit der weißmagischen *Schule der Austreibung* zusammen. Zahlreiche tapfere Recken werden bis heute in dem Ordenshaus betreut. Viele aber werden den Rest ihrer Tage mit vernebeltem Geist verbringen und sind auf Pflege angewiesen. Das gut bewachte Kloster wird von der Äbtissin *Kalina Niodas* geführt; ihr zur Seite stehen etwa zehn Noioniten sowie zahlreiche Laien. Mit den großen Helden wurden auch deren Habseligkeiten in das Kloster gebracht, die nach alter Sitte in den Besitz des Ordens übergehen. Darunter befinden sich zahlreiche berühmte Waffen, Rüstungen, sagenhafte Artefakte und magische Gegenstände, die regelmäßig skrupellose Räuber anziehen.

In der **Mark Greifenfurt** haben die Noioniten einen düsteren Basalturm im Golgariten-Kloster **Rabenhorst** bezogen, wo sie im Einklang mit den anderen Boron-Orden ihren Aufgaben nachgehen. Seit sich die Markgräfin *Irmenella von Wertlingen* der Obhut der Seelenheiler überantwortet hat, ruhen viele Augen auf dem Kloster am Finsterkamm. Häufig eilen Boten oder markgräfliche Bedienstete durch die Tore des Wehrklosters.

Das Ordenshaus **Noionias Ruh'** befindet sich in der düsteren **Rabenmark**. Häufig sind es Spione oder Agenten der freien Lande, die hier ihre schrecklichen Erlebnisse vergessen und in das Licht zurückfinden sollen und um die sich die Äbtissin und ihre fünf Geweihten kümmern. Das ist auch der Grund für die Unterwanderungsversu-

che seitens düsterer Kultisten, die nicht zu Unrecht eine Fülle wertvoller Information in den Köpfen der Insassen vermuten.

Das Kloster **Golgaris Gnade** in der Nähe von **Lowangen** im nördlichen Finsterkamm ist ein finsternes Bauwerk, das von vier Golgariten gegen die gelegentlichen Angriffe der Orks geschützt wird.

In den entlegenen Bergen der **horasischen Baronie Tikalen** findet sich das Noionitenkloster **Santa Noiona della Quiescosa**. Neben geistig Kranken verschwinden angeblich auch immer wieder missliebige Adlige hinter den gut bewachten Mauern.

In **Al'Anfa** behauptet sich seit einigen Jahren das kleine **Kloster der göttlichen Genesung** gegen gelegentliche Anfeindungen der Fana, die ahnen, dass die Granden unliebsame Personen, deren gewaltsamer Tod für Aufruhr sorgen könnte, ins Kloster verbannen.

Das Ordenshaus in **Punin** mit seinem Leiter wird von offizieller Seite nicht weiter erwähnt und kann als Posten für Helden dienen.

DIE GEHEIMNISSE DES ORDEPS

◆ Auch wenn die meisten Noioniten nach Heilung für ihre Patienten streben, kommt es immer wieder vor, dass sich ein geschäftstüchtiger Abt bereit erklärt, unliebsamen Ehepartnern oder hartnäckigen Nebenbuhlern einen umnebelten Geist zu unterstellen, um sie in einer dunklen Kammer einzusperrten. Auch einige Erbstreitigkeiten haben auf diese Weise ein schnelles und meist endgültiges Ende erfahren.

◆ Es trifft nicht nur das einfache Volk, auch Adlige sind nicht gefeit gegen Gemütsstörungen, Ängste und Wahn. Schon manch einer hielt es für nötig oder wurde von seinen Verwandten dazu gedrängt, sich in die Obhut des Noioniten zu begeben. Neben Baron *Wilbur Kornplotz* war auch *Walpurga von Löwenhaupt* zeitweiliger 'Gast' im **Kloster des Schweigens**. Die Herzogin von Weiden bedurfte ein halbes Jahr der geistigen Pflege, nachdem der Dämonenmeister sie gezwungen hatte, König Brin den untoten Balg eines Greifen zu überbringen, ehe sie in die Weidener Heimat zurückkehren konnte. Derzeit prominenteste Insassin ist *Immenella von Wertlingen*, Markgräfin zu Greifenfurt, die sich seit dem Jahr 1031 BF in der Obhut des Ordens befindet. Die Noioniten des **Klosters Rabenhorst** suchen fieberhaft nach dem Grund für die Erkrankung der Greifin.

◆ Bruder **Chriazzl** ist die wiedergeborene Seele eines Achazpriesters aus den Dunklen Zeiten, der den Zorn seiner Priesterschaft auf sich zog und von diesen verflucht wurde. Seitdem müht er sich, seine Schadtaten zu sühnen und die Seelen seiner Patienten vor Schaden zu bewahren. Inzwischen geläutert, wünscht er sich nichts sehnlicher, als endlich dauerhaft in Borons Reich einzugehen.

◆ In den Trümmern der einstigen Garnisonsstadt **Wehrheim** schleichen die wenigen Überlebenden des **Klosters der sanften Einkehr** umher, getrieben von dem unauslöschbaren Drang, den Verwirrten zu helfen und ihren verschollenen Abt zu finden, ohne dabei zu bemerken, dass sie selbst nur noch wandelnde Untote sind. (*)

PERSÖNLICHKEITEN

◆ **Josmabith saba Marbod** (geb. 981 BF) ist eine meisterliche Seelenheilkundlerin und die fünfte Großmeisterin der Noioniten, so wie es ihre Vorgängerin auf dem Sterbebett bestimmte. Die Stellung der gertenschlanken Tulamidin ruht auf tönernen Füßen, da sie selbst dem Wahnsinn nahe ist. In ihrer Brust streiten drei Seelen um die Vorherrschaft: die zaghafte und oft abwesende *Josmabith*, die den Puniner Zweig begünstigt, die den Al'Anfanern nahestehende und skrupellos vorgehende *Shomata Naderos* sowie die visionäre und die

Neutralität des Ordens predigende *Relyta Nudred*.

◆ Die Perricumer Äbtissin **Kalina Niodas** (geb. 992 BF) ist eine profunde Kennerin der menschlichen Seele. Sie hat sich darauf spezialisiert, solche armen Kreaturen zu behandeln, die ihren Verstand und ihren klaren Geist im Kampf gegen die Dämonenjünger und Schergen Borbarads verloren haben. Kalina kommt diesen Seelen derart nahe, dass sogar die Spektabilität der Schule der Austreibung, *Olorand von Gareth-Rothenfels*, die Äbtissin zu Beratungen hinzuzieht.

◆ Vorsteher der Noionitendelegation im Golgariten-Kloster Rabenhorst ist der hagere Prior **Rupo Siebenfelder** (geb. 988 BF). Der für seine spöttische Art bekannte Antimagier ist ein Spätgeweihter, der sich mit zunehmendem Alter in schrulligen Marotten ergeht.

◆ Bruder **Chriazzl** (geb. 974 BF) ist ein aufgeschlossener Achaz. Er gilt als weltoffen und pflegt gute Kontakte zu den Achaz im Selemer Umland. Sein ausgeprägtes Interesse an der Fremdartigkeit der Menschen trieb ihn aus den Echensümpfen nach Selem, wo er in den Noioniten ein geeignetes Mittel für seine Forschung am menschlichen Geist fand (siehe oben bei den *Geheimnissen*).

BEHANDLUNGSMETHODEN

Im Laufe der Jahrhunderte haben sich viele unterschiedliche Methoden entwickelt, deren sich der Orden bedient. Diese bemessen sich an der Schwere der Erkrankung und sind regionalen Unterschieden unterworfen:

◆ ausführliche Einzelgespräche, um die Hintergründe des Kranken und seiner Leiden zu ergründen;

◆ Arbeitsdienst im Gemüsegarten oder Kräuterbeet als ruhige Vorbereitung zur Rückkehr ins normale Leben;

◆ Kräuterkuren und lange Ruhepausen, um vergangenes Leid zu vergessen;

◆ Hypnosositzungen, in denen Ängste gelindert und verschüttete Erinnerungen freigelegt werden können;

◆ vollkommene Isolation in verschlossenen Kammern zum Eigenschutz der Kranken, aber auch als Schutz der Bevölkerung (diese Maßnahme wird nur bei besonders schweren Fällen vorgenommen);

◆ ausgedehnte Seelentherapie mittels verschiedener Boron-Liturgien, die zumeist dort benutzt werden, wo weltliche Mittel versagen: **BISHDARIELS AUGEN**, **BORONS SÜSSE GNADE** (seit dem Verlust des Stabs des Vergessens sehr schwierig und nur im Kloster Garrensand möglich), **HEILIGER BEFEHL**, **NOIONAS ZUSPRUCH**, **SALBUNG DER HEILIGEN NOIONA**, **RUF IN BORONS ARME**

◆ karmaler oder magischer Exorzismus (werden einzig bei dämonischer Besessenheit oder der Beherrschung durch einen Geist angewandt).

DER ORDEP IM SPIEL

DER POIONIT ALS HELD

Noioniten eignen sich gut als Spielcharakter, da sie ihr Werk auch auf Wanderschaft ausführen können. Es kommt vor, von den Ordensoberen mit wichtigen Aufgaben betraut zu werden, die lange Reisen nach sich ziehen. Auch dünn besiedelte Landstriche werden bereist, um all jene Verwirrten aufzulesen, die nicht aus eigener Kraft den Weg in eines der Klöster finden. Ein Noionit kann als Seelsorger einer Heldengruppe die Moral stärken, Wunder wirken und umfangreiches Wissen um die Abgründe der menschlichen Natur einbringen. Meist handelt es sich um schweigsame Geweihte, die aus der Beobachtung

ORDENSBESCHREIBUNG / ІП ЕІГЕР САСЕ

ihrer Umgebung Rückschlüsse über das Wesen der Menschen ziehen und Probleme erst analysieren, statt zu unbedachten Handlungen zu neigen. Durch ihre ruhige und diplomatische Art passen sie in praktisch jede Heldengruppe, im Gegensatz zu vielen anderen Geweihten haben sie kaum Probleme mit ungläubigen Gefährten.

DER ПОІОНІТ ALS MEISTERPERSON

Fragen über Geisteskrankheiten oder die Suche nach einer vermissten Person mögen die Heldengruppe in ein Ordenskloster führen. In den meisten Fällen werden die Geweihten bemüht sein, den Helden

bei ihren Problemen zu helfen, doch nur, solange es die Gesundheit ihrer Patienten nicht gefährdet. So verweigern sie auch mitunter eine Befragung eines Patienten, wenn sie dadurch allzu große Aufregung befürchten. Bei Fragen nach dem Seelenleben eines Menschen oder vergessenem Wissen können sie dennoch eine große Hilfe sein. Genauso gut ist es vorstellbar, dass sich eine Heldengruppe nach einem längeren Aufenthalt in den Schwarzen Landen dazu entschließt, in der Stille und Abgeschlossenheit des festgefügteten Klosterlebens die innere Ruhe und Ausgeglichenheit wiederzuerlangen, die für ihr Gewerbe so wichtig ist.

AVENTURISCHEN

TR. 16
ERFAHREN

DIE SONNENSCHERBE

ІП АУСГАВЕ 140
EXKLUSIV FÜR АВОППЕТЕН!

DSA-GRUPPENAUFTEUER FÜR 3 - 6 FAHRENDE HELDEN

Das Schwarze Auge



PEV UND EXKLUSIV
FÜR АВОППЕТЕН!

Gute Nachricht für alle Leser des *Aventurischen Boten*.

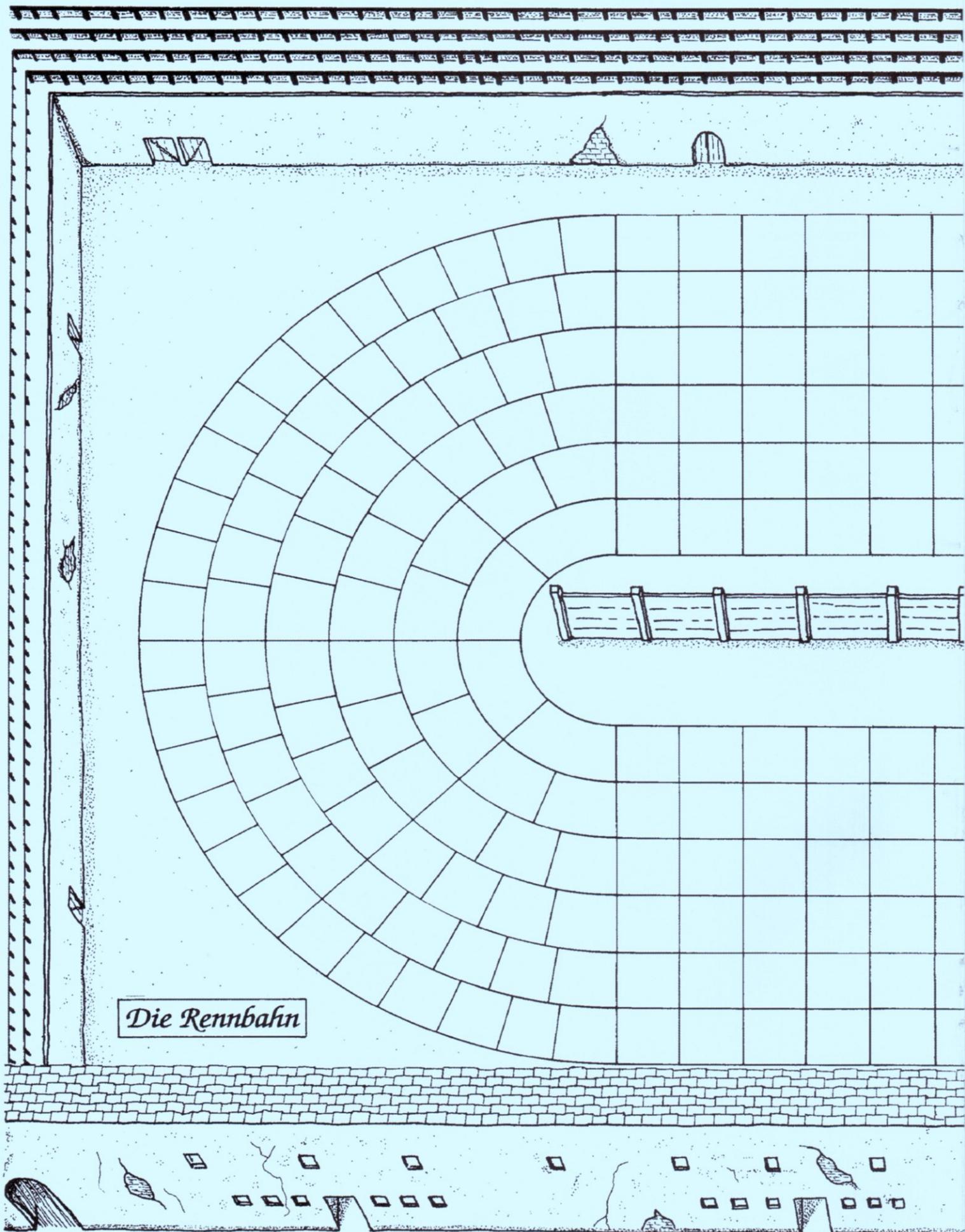
Ab Ausgabe 140 des beliebten DSA-Magazins werden alle Abonnenten einmal jährlich mit einer exklusiven Ausgabe der beliebten und limitierten T-Abenteuer beliefert.

Das stellt ein Dankeschön des Verlages an die Leser dar, die dem Magazin für *Das Schwarze Auge* die Treue halten und es via Abonnement beziehen.

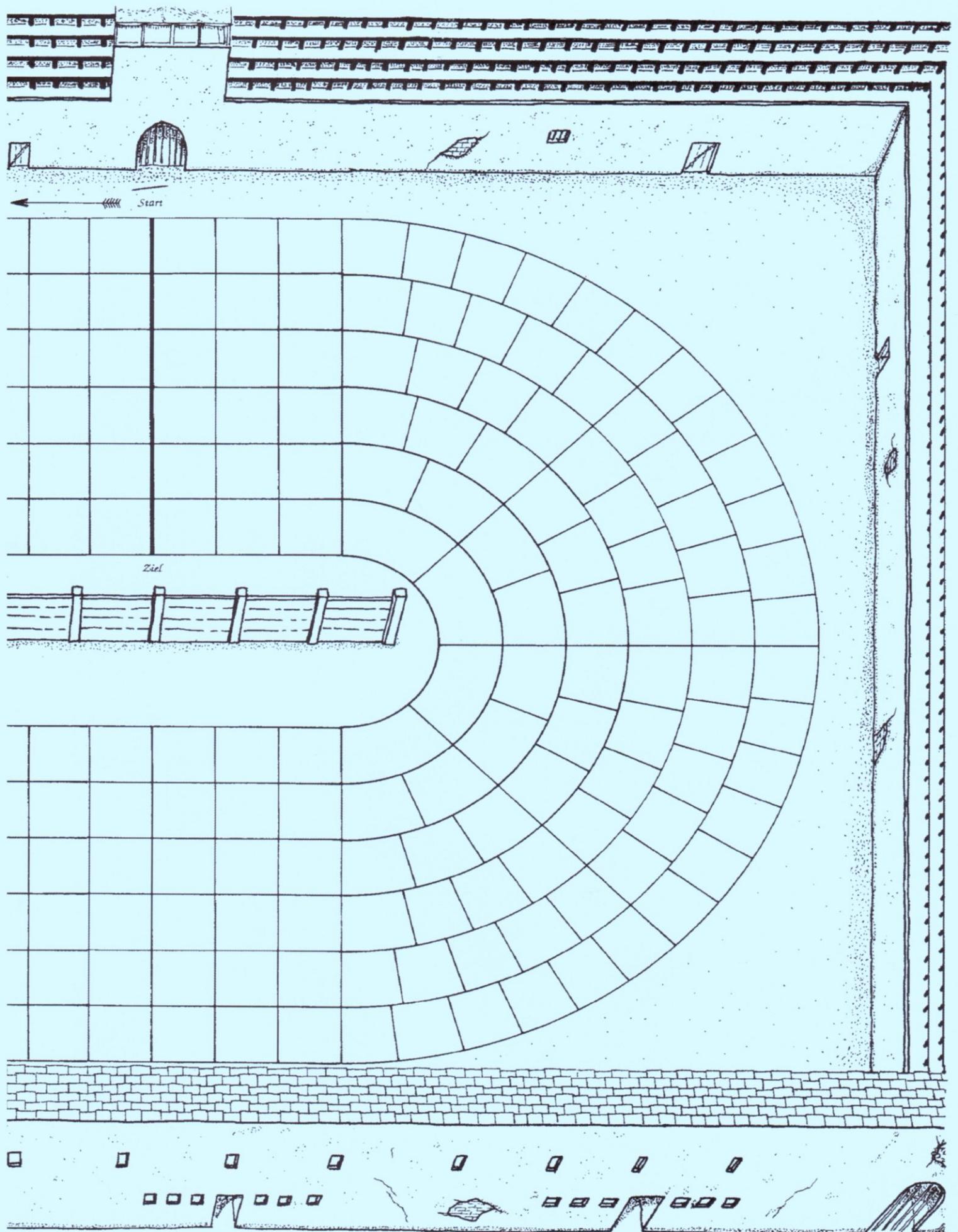
Die Zusendung erfolgt automatisch mit der regulären Auslieferung der jeweils aktuellen Ausgabe des *Aventurischen Boten*. Die Abenteuer werden ausschließlich so erhältlich sein.

Den Anfang dieser Form der Danksagung macht mit Ausgabe T6 das Abenteuer *Die Sonnenscherbe* von Wulf-Hellmar Loh. Es behandelt längst vergangene Ereignisse, die eine wagemutige und erfahrene Heldengruppe an uralte, mystisch-mythische Stätten, in den Großraum Fasar und nach Mhanadistan führen wird.

Die unten abgedruckte Illustration der Rennbahn von Fasar wurde durch
Sie sei hiermit nachgereicht und wir bi



in Versehen beim Druck der Neuauflage der Phileasson-Saga vergessen.
ten dieses Versehen zu entschuldigen.



Die Пacht der Krähen

Ein BotenszePIario für erfahrene Helden
von Elias Moussa, Tahir Shaikh und Anton Weste

mit Dank an Mark Wachholz, Tyll Zyburg, sowie die Testspieler Sandra Fanta, Deppis Fiolka, Jörn Hemme, Ina Irrgang, Ramona Kubik und Marius Seebach

Dem Meister zum Geleit Hintergrund

Seit einigen Monaten fügt ein kleiner Heerhaufen der Warunkei dem Golgariten-Orden in der Rabenmark empfindliche Niederlagen bei. Angeführt von Orestar Knochentreiber, einem Heerführer Lucardus' von Kémet, belagern die Warunker seit vier Wochen die frisch vom Golgariten-Orden zurückeroberte Burg Drudenstein und bereiten deren Stürmung vor. Die von Kälte und Hunger des Winters gelähmten Verteidiger haben nur wenig entgegenzusetzen. Ein Angriff der gesammelten Kämpfer der Rabenmark auf das Heerlager Orestars wäre bei dieser Witterung verlustreich.

Ort: Rabenmark, Warunkei

Zeit: Beliebiger Winter der Jahre 1029 – 1032 BF. Wollen Sie das Szenario für die Zeit nach der Eroberung Warunks im Peraine 1032 BF ansetzen, sind einige Änderungen nötig.

Stichworte: Die Helden dringen verkleidet in ein Heerlager der Warunkei ein und ersetzen den Anführer der Untoten, um das Heerlager aufzulösen.

Helden: erfahren, kein Held sollte heimliches Vorgehen grundlegend ablehnen; einige Helden sollten kompetent oder besser darin sein, sich zu verstellen und eine andere Identität vorzugaukeln; keine Totenangst oder Dunkelangst

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: mittel
Spieldauer: 5 – 10 Stunden



Sie können Burg Drudenstein geographisch nach Belieben zwischen Trollpforte und Altzoll setzen, genauso wie die zur Zeit des Abenteuers aktuelle östliche Ausdehnung der Rabenmark (Höchstgrenze Altzoll).

Erster Akt – Abenddämmerung

Einstieg – Mein Held, unser Feind

Die Helden reisen durch die Rabenmark oder eine benachbarte Region am Rand der Schwarzen Lande. Dabei wird einer von ihnen vom Umfeld für Orestar Knochentreiber gehalten, der ihm zum Verwechseln ähnlich sieht (siehe S. 21). Wählen Sie hierfür einen Helden mit einem markanten äußeren Merkmal (z.B. hünenhafte Erscheinung, Albino, besondere Haartracht).

◆ Ein Schäfer wird käsebleich, als er die Helden erblickt und rennt zum nahen Dorf. Dort ertönt kurz darauf die Sturmglocke. Alle Bauern fliehen in den Travia-Tempel.

◆ Es wird totenstill, als der Held eine Herberge betritt. Der Wirt erfüllt alle Wünsche stockend vor Angst, andere Gäste schleichen sich furchtsam aus dem Haus. In der Nacht rotten sich die Bewohner jedoch zusammen, um 'den Knochentreiber' zu lynchen.

◆ Kopfgeldjäger verfolgen den Helden, um 70 Dukaten Prämie einzustreichen, die Markgraf Gernot von Mersingen für den Knochentreiber ausgelobt hat.

◆ Eine Räuberbande, die die Helden erleichtern will, besinnt sich eines Besseren, als sie den Helden 'erkennen':

"Der Knochentreiber! Wir sind verflucht. Lauft! Lauft so schnell ihr könnt!"

◆ Plünderer aus der Warunkei halten inne, als sie des Helden ansichtig werden. Sie erkennen 'Meister Knochentreiber' Befehlsgewalt zu und können davon abgehalten werden, einen Weiler niederzubrennen und Vieh zu stehlen.

Der Auftrag

Schließlich treffen die Helden auf drei Golgariten (WdG 77). Sie teilen in knappen Worten mit, nach ihnen zu suchen, um sie nach Burg Mersingen an der Trollpforte zum Markgrafen zu geleiten. Er wünscht sie zu sehen.

Auf Burg Mersingen, einem uralten Gemäuer am Rande der Trollzacken, versammelt sich trotz des Winters eine Hundertschaft Kämpfer, augenscheinlich zum Kriegszug. Der Markgraf hält Kriegsrat. Gernot von Mersingen (hünenhafter Krieger, vollbärtig, brummig, Schild 165) bietet warmen Met an und eröffnet den Helden, warum er sie eingeladen hat:

Das Abenteuer in Kürze

Der Umstand, dass einer der Helden ein ähnliches Äußeres aufweist wie Orestar, veranlasst Gernot von Mersingen, den Markgraf der Rabenmark, die Helden um Hilfe zu bitten. In seinem Auftrag sollen sie, durch einen magischen Trank als Untote getarnt, in das Heerlager der Warunkei eindringen und eine Möglichkeit finden, die Belagerung aufzulösen und das Heer zum Abzug zu bewegen.

Spielmaterial

Zur Vertiefung des Szenarios finden Sie Informationen in Schild 125 – 129 (Rabenmark), Unter der Dämonenkrone 79 – 97 (Warunkei) und AB 116 S. 15-19 bzw. Der Unersättliche 75 – 76 (aktuelle Lage der Mächtigkeitsgruppen in der Warunkei).

Mögliche Anknüpfungspunkte zu anderen Abenteuern in der Region finden Sie in der Szenariosammlung Reigen der Toten (AB 132 S. 16-18).

Über den Knochentreiber

Informationen, die über den Knochentreiber erlangt werden können, sind als wahr (+) oder falsch (–) markiert.

◆ Seit einem Jahr überzieht der Knochentreiber mit einem Kriegshaufen von Lebenden und Untoten die Grenzgebiete zur Warunkei mit Überfällen. Er ist ein mächtiger Scherge des Nekromantenrats. (+)

◆ Seine Schergen plündern und morden. Der Knochentreiber hat es auch auf Boronanger und Grüfte abgesehen: Er schändet sie und weckt dann mit kaltem Ruf die Toten. (+/–, die Erhebung vollbringen seine Nekromantinnen)

◆ Er hat seine Seele der Erzdämonin der Untoten verkauft und kein Schwerthieb kann ihm etwas anhaben. (–, Orestar ist kein Pakierer)

◆ Es heißt, er kundschaftet höchstpersönlich die Umgebung und Ziele seines Haufens aus. (+)

◆ Die Helden können im Aventurischen Boten einen Abriss zu Taten des Knochentreibers finden (siehe AB 130, S. 32)

◆ Er berichtet von der Belagerung Burg Drudensteins (siehe Hintergrund), deren ausgehungerte Besatzung durch fehlende Vorräte wohl nur noch wenige Tage hat, bevor sie kapitulieren muss.

◆ Als er davon hörte, dass ein Doppelgänger des Knochentreibers durch die Lande reist, hat er die Gelegenheit beim Schopf gepackt und den Helden herbeirufen lassen, um eine Kriegslist durchzuführen: Die Helden sollen sich ins feindliche Heerlager schleichen, den Knochentreiber beseitigen und durch seinen Doppelgänger ersetzen. Unter dieser Identität soll der Held die Warunker zum Abzug bewegen.

◆ Wenn die List gelingt, wird vielen Mittelreichern das Leben gerettet, denn die Alternative ist der riskante und mit hohem Blutzoll zu bezahlende Angriff eines Aufgebots der Rabenmark auf das Heerlager.

WIE KOMMEN WIR IN DAS HEERLAGER?

Gernot steht gegenüber allen Ideen der Helden, sich ungesehen oder unter falscher Identität einzuschleichen, aufgeschlossen gegenüber. Er selbst bietet zudem eine ungewöhnliche Option an: Die Alchimistin Alwen Dunkelfahr hat in einem misslungenen Experiment einen Trank erschaffen, der dem Anwender für eine Nacht das Äußere eines Untoten verleiht. In dieser Gestalt können sich die Helden unter die Untoten des Heerlagers mischen, das dortige Treiben auskundschaften, den Knochentreiber studieren - und ihn schließlich ersetzen. Gernot überreicht den Helden [Anzahl der Helden] Fläschchen von diesem *Elixier der erhellenden Finsternis* (siehe Beschreibung im Anhang) und ebenso viele Phiolen mit dem Gegenmittel, das die Wirkung des Elixiers bei Einnahme sofort beendet.

WAS IST ÜBER DAS HEERLAGER BEKANNT?

Die Golgariten kennen die Stärke des Haufens und das Wachverhalten im Heerlager. Sie wissen von den unter Schneehaufen verborgenen Eisleichen. Zu Details aus dem Inneren gibt es nur Vermutungen. Über Orestar kennt man die verbreiteten Berichte (siehe *Über den Knochentreiber*), und man weiß, dass er kein Paktierer ist. Wer ihn ersetzen soll, sollte sich zuvor seine Bewegungen, seine Stimme und seinen Umgang mit den anderen Lagerbewohnern einprägen.

WIEVIEL ZEIT BLEIBT UNS?

Die Helden sollen baldigst aufbrechen und abends in das Heerlager eindringen. Am darauffolgenden Mittag wird Gernot mit seinen Kämpfern den Schauplatz ebenfalls erreichen. Ist das Heerlager bis dahin nicht aufgelöst (und keine Nachricht der Helden eingetroffen), wird er zum Angriff blasen lassen.

WAS BEKOMMEN WIR?

Für ihren Einsatz erhalten die Helden 70 Dukaten aus der Ordenskasse (das Kopfgeld für Orestar). Zudem können sie ihre Waffen weihen lassen (OBJEKTWEIHE II. Grades für 12 Wochen, Waffe ist unzerbrechlich und einfach geweiht; siehe WdG 257 und WdZ 56f, 232). Der Dank der Rabenmark ist ihnen ebenfalls gewiss.

EINEN UNTOTEN MIMEN

Zur korrekten Darstellung eines Untoten können die Helden auf Hinweise der Golgariten bauen, die ihre Feinde gut kennen. Zur Feststellung, ob die Tarnung gelingt, können Proben auf *Sich verkleiden* und *Selbstbeherrschung* dienen, jeweils nach Umständen modifiziert.

◆ Untote empfinden nichts. Sie spüren weder Schmerz noch Leid, fühlen kein Erstaunen, keine Freude, kein Mitleid, niemals Angst. Es ist immens wichtig, dass die Helden keine Regung zeigen.

◆ Die Bewegungen der Untoten wirken abgehackt, oft in monotonen Handlungen verloren.

◆ Die meisten Untoten können nicht sprechen. Nur wenige besitzen eine gewisse Intelligenz.

◆ Untote reagieren nur auf Befehle ihres Meisters, üblicherweise der Nekromant. In der Warunkei kennt man aber Rituale und Artefakte, die die Befehlsmacht auf andere Personen erweitern können.

◆ Befehle des Meisters werden unbedingt und wörtlich befolgt. Hin und wieder verweigern Untote aber einen Befehl, so dass dieser wiederholt werden muss. Kommt so etwas häufiger vor, besteht die Gefahr, dass der Untote irgendwann gar nicht mehr zu kontrollieren ist (siehe WdZ 180 zur genauen Regelprozedur der Loyalität von Kreaturen).

◆ Mit Blut, Schminke und der richtigen Kleidung kann die körperliche Veränderung unterstützt werden.

PEBENAUFTRAG: DIE ALCHIMISTIN

Nach dem Gespräch mit Gernot löst sich die Alchimistin Alwen Dunkelfahr (fettiges schwarzes Haar, bläuliche Haut, beißend-spöttische Art, Schild 165) aus dem Schatten eines Alkoven. Einerseits kann sie den Helden das *Elixier der erhellenden Finsternis* näher erläutern, andererseits möchte sie, dass die Helden ihr aus dem Heerlager alchemistische Exotica für ihre Studien besorgen: Ein Büschel Zombie-Haar, die Bandagen einer Mumie und das Dämonenmal eines Thargunitoth-Pakteriers. Als Gegenleistung bietet sie klassische Elixiere aus ihrer Werkstatt (z.B. Heiltrank, Kraftelixier, Antidot). Alwen möchte nicht, dass die Golgariten etwas von dieser Nebenabmachung erfahren. Schon die Unterstützung mit dem Untoten-Elixier leistete sie nur, da Gernot sie ansonsten wegen verwerflicher Experimente an den Pranger gestellt hätte.

Fragen die Helden nach einem möglichst schnell wirkenden Gift, mit dem sie Orestar beseitigen können, kann ihnen Alwen zwei Portionen Schlafgift (C, als Einnahmegift, WdS 149) oder eine Portion Omrais (WdS 149) überlassen – das Beste, was sie hierzu anbieten kann.

ZWEITER AKT – NACHT

ZUM LAGER

Die Reise zu Burg Drudenstein führt über verschneite Wege östlich der Trollpfote. Hier hängt stets ein dichter Wolkenschleier über dem Himmel, der es Untoten ermöglicht, auch bei Tage zu wandeln. Gefährlich können neben der Winterkälte hungrige Wölfe, jagende Goblins und Patrouillen von Untoten werden.

BURG DRUDENSTEIN

Die kleine Höhenburg kontrolliert einen Passweg. Die 30 Verteidiger (darunter 10 Golgariten) besitzen keine Vorräte mehr und sind hungrig und erschöpft. Der anführende Ordensritter Mordaycon Motmaginte (wettergegerbt und schnörkelloser Veteran, Träger der Karneollöwin, siehe Arsenal 110) kann im Notfall Hilfe gewähren (z. B. eine passende Liturgie), wenn sich Helden zur Burg begeben und als Verbündete zu erkennen geben.

Die Helden erblicken das Heerlager bei Sonnenuntergang. Es setzt dichter Schneefall ein und der Wind verschluckt leise Geräusche. Spätestens jetzt sollten sie das Elixier der erhellenden Finsternis einnehmen.

DAS HEERLAGER

Das tief verschneite Lager des warunkischen Heeres liegt etwa eine halbe Meile vor den Mauern Burg Drudensteins.

Verteidigung

◆ Die Palisade: Eine grobe und lückenhafte, zwei Schritt hohe Holzpalisa-

KURZSZENARIO



de umgibt die Zelte und Holzbauten. An zwei Stellen (Richtung Burg und gegenüberliegend am Tor) startt je eine schlotternde Wache von Kurungurs Knechten auf Hochsitzen über die Palisade in die Dunkelheit. Sie wird alle zwei Stunden abgelöst.

◆ Die Eiswächter: Zehn Schritt vor der Palisade sind rund um das Lager acht kleine Schneehügel zu entdecken: Die darunter liegenden Eisleichen haben sich einschneien lassen und attackieren jedes Lebewesen, das größer als ein Fuchs ist und sich auf zehn Schritt nähert. Sie kämpfen nahezu lautlos, so dass die Palisadenwachen nicht zwingend aufmerksam werden, wenn die Helden einen der Untoten aufschrecken.

◆ Das Tor: Ein mit der Fratze eines untoten Drachens geschmücktes Tor aus dem schwarzen Holz der Wälder Transsylvaniens (MU-Probe +2 beim ersten Anblick, um es zu durchschreiten) stellt den Hauptzugang zum Lager dar. Gelegentlich passieren Patrouillen von Untoten (auf dem Weg zur oder von der Burg) das Tor.

Eindringen

Offen: Als Untotenpatrouille unter dem Kommando eines sprachgewandten Helden (z. B. getarnt als Nekromant) ist es nicht schwer, die Wachen am Tor zu überzeugen. Ebenso können sich die Helden einer passierenden Patrouille anschließen.

Versteckt: Die Helden können sich in einem günstigen Moment (unter Umgehung oder Überwindung der Eisleichen) durch die kleinen Durchlässe in der löchrigen Palisade zwängen und sich unter die Untoten mischen.

Im Innern

Der über das ganze Areal wehende süßlich-faule Geruch der Verwesung ist außerhalb der Behausungen zwar etwas abgeschwächt, raubt einem beim Betreten eines der Zelte oder Baracken aber den Atem (Selbstbeherrschung-Probe +4, bei Misslingen drohen Brechreiz, Schwindelanfälle und bei einem Patzer die Bewusstlosigkeit für W20 KR). Wo bei klassischen Heerlagern die Luft erfüllt ist vom lauten Stimmewirr der Kämpfer, liegt eine dumpfe Stille über dem Lager des Knochentreibers, nur unterbrochen durch das Knirschen des Schnees, das schaurige Klappern von Knochen, die grunzenden

und schmatzenden Laute der Ghule und die Gesprächsfetzen der Lebenden.

ÖRTLICHKEITEN

Heerführerzelt (1)

Auf der Spitze des halb verschneiten Rundzeltes des Knochentreibers knarrt das Banner Lucardus' von Kémet (zwei skelettierte Rabenschwingen über einem Totenschädel) im eisigen Winde. Vor dem Eingang hängen schwere Felle. Zur Einrichtung gehören: ein Feldbett, dessen Gestell aus Menschenknochen besteht, ein wuchtiger Holztisch, auf dem allerlei Pergamentpapier mit Karten, Skizzen und Notizen liegt, Kisten (darunter eine verschlossene Schatulle mit 200 Dukaten Soldkasse), Stühle und Schemel, eine große bronzenene Feuerschale zur Beheizung. Das Zelt selbst steht, was durch den Schnee verborgen ist, mitten auf einem zugefrorenen Teich.

Aktivitäten:

Immer: Vor dem Zelt stehen zwei Ghule als Wachen. Unter dem Eis kauern vier Eisleichen, die auf ein Klopfsymbol Orestars hervorbrechen (W3+1 KR) und Feinde attackieren.

Häufig: Orestar Knochentreiber ist alleine. Er liest, plant, isst oder ruht.

Gelegentlich: Die unheiligen Schwestern und/oder Hauptfrau Walderia Leuendrescher sind zu Gast und beratschlagen sich oder trinken Wein.

Gesprächsthemen: Beschwörung des Trollskeletts als Mauerbrecher, Sturmung Burg Drudensteins morgen, Unzufriedenheit der Söldner.

Selten: Zwei Mitglieder der Familie Sunderfal bringen Essen. Orestar lässt beide von der Speise vorkosten.

Nekromantenzelt (2)

Das mit Rabenfedern, toten Vögeln und Totenschädeln verzierte Zelt in Form eines Heptagramms dient als Wohnstatt der Drei Unheiligen Schwestern. Die Nekromantinnen haben hier sowohl ihre Schlaflager als auch ihre Arbeitsstätte, wo sie Paraphernalien für Beschwörungen vorbereiten oder in Werken der Schwarzkunst blättern (*Die Nichtwelt, Das Arcanum, Die Wege ohne Namen*). Das in Alkohol eingelegte Herz eines Trolls ist – neben dem Trollskelett – die wichtigste Zutat zur Beschwörung eines untoten Trolls (siehe S. 24)

Als besonderes Kleinod lässt sich in diesem Zelt ein sorgfältig verstecktes (*Zwergennase* +3) und per CRYPTOGRAPHO verschlüsseltes Notizbuch finden: In diesem halten die Schwestern Gerüchte, Beobachtungen und Meldungen zu etlichen Nekromanten der Warunkei fest und insbesondere zu den Mitgliedern des Nekromantenrats. Sie wollen aus deren Schwächen Nutzen ziehen, um eines Tages selbst in den Kreis des Nekromantenrats aufzusteigen. Ihre 'Forschungsarbeit' befindet sich jedoch noch in einem frühen Stadium. Es bleibt Ihnen überlassen, wie viel nützliches Wissen zwischen all den Informationen über schlechte Angewohnheiten, Neigungen und Geheimnissen sich in dem Buch wirklich finden lässt.

Aktivitäten:

Immer: Vier lebende Leichname stehen Wache.

Häufig: Die Drei Schwestern befinden sich im Zelt. Sie bereiten die Erhebung des Trolls vor, essen oder ruhen.

Gelegentlich: Die Unheiligen Schwestern schleppen einen Untoten in das Zelt und examinieren – mal ernsthafter, mal spielerischer – dessen Intelligenz und mögliche Befehlsvarianten.

Kasematten von Thargunitohts Geschöpfen (3)

Die Kasematten der Ghulgarde liegen an der nordöstlichen Palisade. Hier

KURZSZENARIÖ

ziehen sich die Leichenfresser tagsüber vor dem Licht zurück und rollen sich schlafend ein. In den Kasematten der Untoten stehen bis zu 80 Leichname stocksteif. An Grabenwände lehnen stellenweise schwere Steineichensärge der Mumienhorde, die auf ihren Einsatz im entscheidenden Moment warten. Die Kasematten enthalten keine Möbel.

Aktivitäten:

Immer: Leichname verharren dicht an dicht, mit wenigen Lücken; bei den Ghulen geselliges Fressen, Balgen und Dösen.

Selten: Menschliche Wachen, die drei Schwestern oder Orestar inspizieren die Untoten oder die Ghule (nur Orestar).

Kasematten der Lebenden (4)

Die Söldner des Banners *Kurungurs Knechte* sind in einem notdürftig errichteten Holzhaus untergebracht, durch dessen Ritzen der kalte Wind pfeift. Die heiß umkämpften Strohschlafplätze sind um die wenigen wärmenden Feuerschalen gruppiert. Die Glücklosen und Schwächeren müssen mit den Plätzen an der Holzwand vorlieb nehmen.

Aktivitäten:

Immer: Die Hälfte der Söldner schläft, die andere Hälfte geht Würfelspielen nach, bessert Ausrüstung aus oder unterhält sich.

Küche (5)

Ein Verschlag, der um eine gemauerte Feuerstelle errichtet wurde und dreimal täglich zur Essensausgabe dient. Die Vorräte türmen sich in einem abschließbaren Nebenraum.

Aktivitäten:

Immer: Radoran Totenmaske ist an einen Balken gekettet. Die Sunderfals bereiten Essen zu, räumen auf oder schlafen erschöpft.

Gelegentlich: Söldner versuchen, noch einen Extra-Happen Essen oder Gebranntes zu bekommen. Sie demütigen Radoran.

Langes Zelt

Unter dem flachen, langen Zelt neben der Küche liegt ein fast vier Schritt messendes Trollskelett. Die einzelnen Knochen sind mit Zhayad-Zeichen bemalt, die Nekromantie unterstützen.

Aktivitäten:

Häufig: Ghule schlurfen in der Nähe des Zeltes umher (würden es aber dank eines eindringlichen Verbots von Orestar nie wagen, sich an den Riesenknochen zu vergreifen).

Immanfeld (6)

Aktivitäten:

Keine. Tagsüber vertreiben sich die Söldner die Zeit bei Übungskämpfen oder Imman mit Oberschenkelknochen und Totenköpfen.

Gefangenenlager und Magazin (7)

Hier stehen hinter einer Umzäunung kleine Käfige (für Gefangene) und Stapel mit Belagerungsgerät (Matten, Sturmleitern, Ramme).

Aktivitäten:

Keine. Die Gefangenen wurden kürzlich zum Altar gebracht.

Altar der heulenden Finsternis (8)

Auf einer von waberndem grünem Nebel umgebenen Holzempore erhebt sich ein steinerner, grauer Altar aus einem kleinen Berg aufgetürmter Totenschädel. Aus dem Opferschrein ragen grotesk verzerrte Hände und fleischlose Arme, grausam entstellte und nur entfernt menschenähnliche Gesichter all jener Unglückseligen, die auf diesem Altar den unheiligen Tod fanden. Feine Blutrinnen zeichnen finstere Symbole und Schädelbildnisse Thargunito's. Der Altar ist durchtränkt von dämonischer Magie.

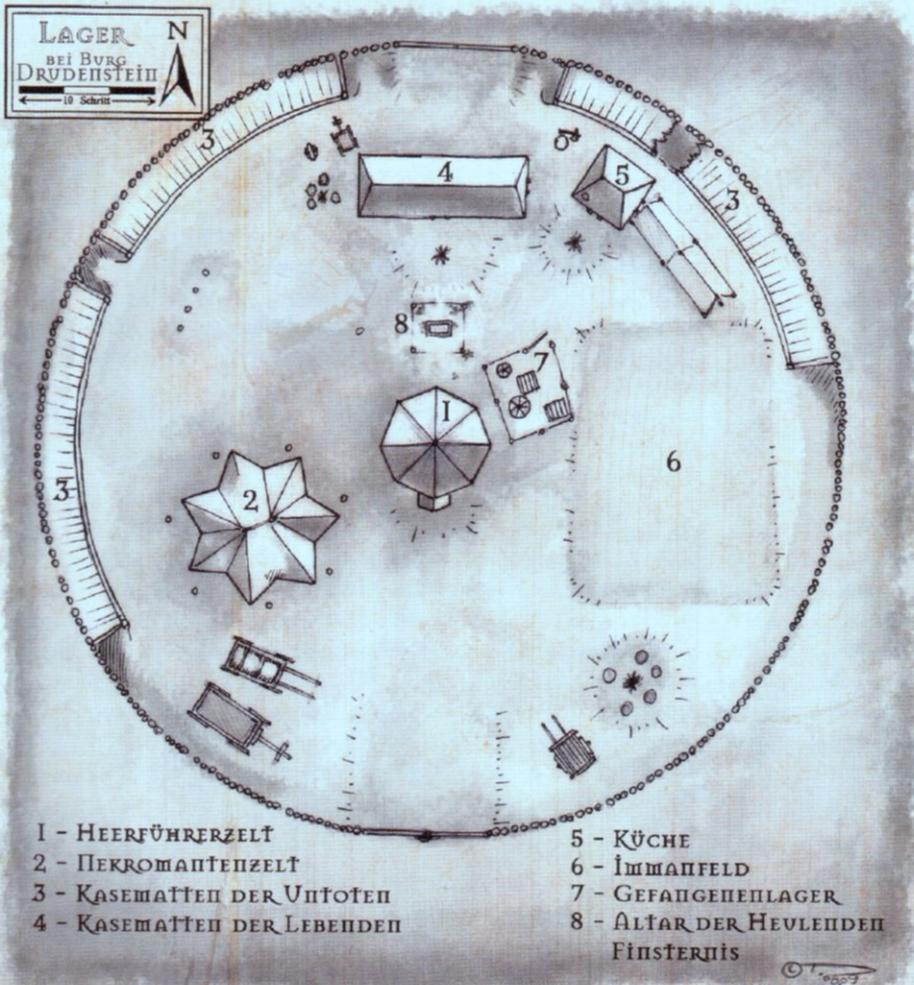
Aktivitäten:

Immer: Zwei geschundene Gestalten (Herdan und Alkantarez) kauern am Fuß des Altars und sind mit rostigen Armbanden an den Opferstein gefesselt. Nähern sich weitere Lebende (außer den drei unheiligen Schwestern) dem Altar, manifestiert sich ein Braggu in einer ölig, grün-violetten Wolke, der Zauderer bedroht und (milde) erschrickt. Erst wenn Eindringlinge weiter vordringen, nimmt der Dämon seinen Dienst Wache wortgetreu, enthüllt seine ganze Schreckgestalt und greift an (WdZ 210).

Gelegentlich: Eine der Drei Unheiligen Schwestern trifft Ritualvorbereitungen.

DER HEERHAUFEN AUS DER WARUNKEI Orestar Knochentreiber

Im Jahre 994 BF als Orestar von Krähenwacht geboren, diente der talentierte Krieger zehn Jahre in der kaiserlichen Panthergarde und galt als loyaler Kämpfer. Die vernichtende Schlacht auf dem Mythraelsfeld raubte ihm den Glauben an die Macht



KURZSZENARIO

und Güte der Zwölgötter. Als Drachengardist folgte er fortan dem Schwarzen Drachen von Warunk, ehe er sich Lucardus von Kémet anschloss und rasch zu einem seiner Vertrauten aufstieg. Häufig sucht er im Auftrag seines Herren die Rabenmark heim. Orestar glaubt, dass der Sieg der dämonischen Scharen über Aventurien vom Schicksal der Welt gesetzt ist, und jeder Widerstand dagegen nur schmerzhaft und vergeblich.

Orestar sieht einem Helden Ihrer Gruppe bis auf Einzelheiten zum Verwechseln ähnlich (siehe das Kapitel **Mein Held, unser Feind**). Ersinnen Sie passend zu Orestars äußerer Erscheinung einige typische Details in seinem Auftreten. Diese Einzelheiten der Gestik, Mimik oder Aussprache kann sich der beobachtende Held zu eigen machen.

Aufenthaltsorte:

Häufig: Heerführerzelt;

Selten: übrige Orte

Verhalten gegenüber Untoten: Befehlsgewohnt, sie haben ihm zu gehorchen.

Äußere Merkmale: wie Held

Kurzcharakteristik: brillanter Kämpfer, durchschnittlicher Heerführer

MU 16 KL 13 IN 14 CH 13 FF 10 GE 15 KO 16 KK 16
LeP 39 AuP 42 MR 9

Wichtige Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern, Linkshänder, Höhenangst 6

Wichtige Talente: *Anderthalbhänder 18, Armbrust 8, Dolche 8, Ringen 10, Athletik 8, Reiten 8, Schleichen 4, Selbstbeherrschung 12, Sich verstecken 4, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 9, Überreden 7, Heraldik 9, Kriegskunst 13, Magiekunde 6, Heilkunde: Gift 3*

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Windmühle, Wuchtschlag

Kampfwerte:

Anderthalbhänder (meisterlich): INI 15+W6 AT 20 PA 16 TP 1W+7 DK NS

Ringen: INI 14+W6 AT 15 PA 13 TP(A) 1W+2 DK H

RS 5 BE 2 (Leichte Platte und Beinschienen) WS 10 GS 7

Ausrüstung: Antidot D, Knochengürtel Radoran Totenmaskes (Ghule in der Nähe sind dem Träger ähnlich wie unter der Wirkung eines BANNBALADIN zu 7 ZfP* wohlgesonnen)

Die Drei Unheiligen Schwestern

Lucardus stellte dem Knochentreiber drei seiner besten Nekromantinnen zur Seite: Thargine, Thargunde und Thargindel. Die verschlagenen Drillinge sind äußerlich nicht von einander zu unterscheiden (Anfang dreißig, spindeldürr, schwarzglänzendes Haar; trübe Augen, unvorteilhafte Haken-nase, eisig-schrille Stimmen, dunkelblaue Magierroben). Ein Umstand, den sie in ihrer Studienzeit an der Brabaker Akademie gut zu nutzen wussten. Sie verließen ihre Heimat in der Absicht, sich einen Platz im Nekromantenrat zu Warunk zu sichern, unterlagen aber ihrer Konkurrenz und sahen sich gezwungen, fortan Lucardus, dem Meister des Yaq-Hai, zu dienen.

Aufenthaltsorte:

Häufig: Nekromantenzelt;

Gelegentlich: Heerführerzelt, Altar der heulenden Finsternis;

Selten: Kasematten der Untoten

Verhalten gegenüber Untoten: Gebrauchsdinge; Standard-Untote sind Wegwerfware, aber besonders aufgewertete oder seltene Exemplare sind wie liebgezwonnene Werkstücke

Verhalten gegenüber Orestar: vordergründig gehorsam und kriecherisch, tatsächlich neidisch auf seine Führungsposition (LO 11)

Kurzcharakteristik: meisterliche Nekromantinnen und Thargunitoth-Paktierer im 3. Kreis der Verdammnis

MU 15 KL 15 IN 14 CH 14 FF 13 GE 12 KO 9 KK 10
LeP 25 AuP 31 AsP 49 MR 10

Wichtige Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Natürliche Waffe (Skeletthand); Wesen der Nacht III; Eitelkeit 6, Feste Gewohnheit (lautes Kreischen), Fluch der Finsternis III, Größenwahn 8, Krankhafte Nekromantie, Neid 5, Neugier 6, Schlafstörungen, Streitsucht 6, Unangenehme Stimme, Vorurteile gegen Zwölgöttergläubige 8

Wichtige Talente: *Selbstbeherrschung 10, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 4, Anatomie 11, Götter und Kulte 10, Magiekunde (Dämonologie) 16, Sternkunde 12, Alchimie 8, Heilkunde: Gift 5*

Wichtige Zauber: ANALYS 7, ARMATRUTZ 6, BANNBALADIN 6, DUNKELHEIT 6, EXPOSAMI 3, FLIM FLAM 9, GARDIANUM 8, HORRIPHOBUS 7, IGNIFAXIUS 6, INVOCATIO MAIOR 17, INVOCATIO MINOR (Zauberdauer) 18, KLARUM PURUM 7, KRÄHENRUF 5, NUNTIOVOLO 7, ODEM 8, PANDAEMONIUM 7, PENTAGRAMMA 14, SKELETTARIUS 10, TLALUCS ODEM (Miasmafxius) 11, TOTES HANDLE 18, UNITATIO 10

Wichtige Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Druidenrache, Eiserner Wille II, Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Nekromant, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, Zauber vereinigen, Zauberkontrolle

Paktgeschenke: Untote erheben, Leichengespür 8, Seelenopfer; Beschwörungen (TGT) -3, Beherrschungen (TGT) -6 / leichte (mittlere) Empfindlichkeit gegen (boron-) geweihte Gegenstände

Dämonenmal: skelettierte rechte Hand

Kampfwerte:

Magierstab: INI 10+W6 AT 9 PA 9 TP 1W+1 DK NS

Skeletthand: INI 10+W6 AT 11 PA 8 TP 1W+3 DK H

WS 5 RS 1 BE 1 (pelzverbrämte Magierrobe) GS 7

Stabzauber: Fackel, Hammer des Magus, Kraftfokus, Seil

Ausrüstung: je ein Magierstab aus drei umeinander geschlungenen Ästen, geschnitten aus einer abgestorbenen Boronsweide; Langdolch (Bannschwert)

Die Ghulgarde

Ein Dutzend Ghule (**ZBA 102**) bildet einen ungewöhnlichen Anblick im Heerlager, gelten die Leichenfresser in der Warunkei doch eigentlich als gefährliches Ungeziefer. Die Ghule dienen als Leibwache des Knochentreibers. Orestar konnte sie dank des Knochengürtels, den er Radoran Totenmaske (siehe S. 24) abnahm, in seinen Dienst pressen. Die Ghule schätzen – in absteigender Reihenfolge – verfaulendes, frisches und lebendes Fleisch als Nahrung.

Aufenthaltsorte:

Einige stets in den Kasematten der Ghulgarde und am Heerführerzelt. Andere schlurften und schnüffeln durchs Lager und suchen Essbares.

Verhalten gegenüber Untoten:

Potenzielles, aber verbotenes Futter. Mancher Ghul 'nascht', wenn er sich unbeobachtet glaubt.

Verhalten gegenüber Orestar: LO 16 dank des Knochengürtels. Die Ghule können sich jedoch noch vage an ihren früheren Herrn Radoran erinnern. Ist Radoran befreit, schwanken die Ghule zwischen Radoran und dem Träger des Knochengürtels (jeweils LO 10 – 13).

KURZSZENARIO

Die untoten Heerscharen

80 lebende Leichname und Skelette sowie wenige Mumien bilden das Rückgrat des Haufens, ein Überbleibsel des einst Endlosen Heerwurms. Acht Eisleichen sind im Schnee um das Lager und vier unter dem Feldherrenzelt verborgen.

Aufenthaltsorte:

Die meisten stehen regungslos in den Kasematten der Untoten, weitere alleine oder in kleinen Gruppen irgendwo im ganzen Heerlager, wo sie sich zuletzt aufhielten, als sie einen Dienst beendeten, bzw. von den Söldnern aus dem Weg geschoben wurden. Untote, die gerade Befehle ausführen, sind im ganzen Heerlager anzutreffen. Den Helden bieten sich in Untotengestalt viele Möglichkeiten, still zu verharren oder sich unter dienende Untote zu mischen.

Typische Tätigkeiten:

Häufig: Patrouillieren, den unheiligen Schwestern zu Diensten sein, Körperliche Arbeit (Heerlager säubern, Feuerholz schlagen und schleppen)

Selten: als Übungskampfkonzern für *Kurungurs Knechte* erhalten

Loyalität: Nur Orestar und die Drei Unheiligen Schwestern können über die Untoten gebieten. Erhält ein Untoter zeitnah widersprüchliche Befehle von seinen Meistern, bestimmen vergleichende LO-Proben, wem sie folgen.

Das Banner *Kurungurs Knechte*

Das Banner aus Warunk unter dem Kommando von Hauptfrau *Walderia Leuendrescher* zählt 50 Kriegsknechte. Unterschiedlich bewaffnet und gerüstet, tragen alle Streiter des Banners die Tätowierung eines knöchernen Drachenkopfes unter dem Kinn.

Aufenthaltsorte:

Häufig: Kasematten der Lebenden;

Gelegentlich: Küche, Wächtposten, ganzes Heerlager

Verhalten gegenüber Untoten: Den 'Kalten Alriks' zollt man nicht mehr Respekt als einer Tür und stößt sie beiseite, wenn sie im Weg stehen. Ausnahmen sind nur die Leichen früherer Bannermitglieder, zu denen weinliche Söldner über alte Zeiten reden.

Verhalten gegenüber Orestar: LO 7 – 14. Man gehorcht, ist aber mit Unterbringung und kargem Essen unzufrieden. Die Belagerung dauert zu lange.

Kurzcharakteristik: durchschnittliche Söldner

Nachteile: Aberglaube 6, Goldgier 7

LeP 35 AuP 33 MR 4

Streitkolben+Holzschild: INI 7+W6 AT 14 PA 13 TP 1W+4 DK N

Kurzbogen: INI 8+W6 FK 14 TP 1W+4*

WS 7 RS 3 BE 2 (Lederharnisch) GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Linkhand, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag

Walderia Leuendrescher

Die gedrungene Mittfünfzigerin mit rotem Zopf war einst eine Weidener Straßenräuberin, die sich unerkannt 1021 BF dem Weidener Heerbann gen Ysilia anschloss. Nachdem der Schwertzug scheiterte und sie aufflog, bestritt sie ihren Lebensunterhalt in den verschiedensten Einheiten Schwarztoberens, ehe sie ihren Weg zu *Kurungurs Knechten* fand. Nach all den Jahren wünscht sie sich nur noch, in ihre Heimat zurückkehren zu können. Eventuell tritt sie mit diesem Wunsch auch an die Helden heran und wird ihnen mit einem Teil ihres Banners beistehen.

Aufenthaltsorte:

Häufig: Kasematten der Lebenden,

Gelegentlich: Heerführerzelt, Küche, ganzes Heerlager

Verhalten gegenüber Untoten: distanziert, vermeidet jede Berührung

Verhalten gegenüber Orestar: offenkundig ergeben (LO 16), aber insgeheim unzufrieden (LO 6)

Kurzcharakteristik: kompetente Söldnerin, durchschnittliche Straßenräuberin

LeP 32 AuP 37 MR 5

Brabakbengel: INI 15+W6 AT 18 PA 13 TP 1W+5 DK N

WS 7 RS 2 BE 1 (Gambeson) GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (13), Betäubungsschlag, Finte, Formation, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Standfest, Wuchtschlag

WEITERE BEWOHNER DES HEERLAGERS

Die gefangenen Diener Borons

An den Altar der heulenden Finsternis sind gleich zwei Diener des Boron gekettet: *Herdan von Dornhart*, ein junger Knappe Golgaris (Anfang zwanzig; struppiges braunes Haar; Oberlippenflaum; strahlend blaue Augen; grauer Wappenrock in Fetzen) und *Boronius Alkantarez*, ein erfahrenes Mitglied

WERTE DER UNTOTEN

Name	Waffe	INI	AT	PA	TP	DK	LeP	AuP	WS	RS	KO	GS	MR	LO1	LO2	KL	GW
Lebender Leichnam	Hände	9+W6	8	4	1W+2	H	25	unendl.	4	1	8	5	5	13	11	2-5	4
	Säbel	10+W6	8	4	1W+3	N											
Skelett*	Hände	9+W6	9	3	1W+2	H	30	unendl.	5	4	10	5	5	12	12	3-7	7
	Brabakbengel	9+W6	9	2	1W+5	N											
Eisleiche**	Hände	9+W6	7	0	1W+4	H	22	unendl.	—	2	12	4	7	14	10	4	5
Mumie***	Hände	12+W6	7	7	1W+5	H	45	unendl.	7	2	20	5	15	10	13	3-7	12
	Hellebarde	12+W6	7	6	1W+13	S											

LO1 = Loyalität gegenüber Orestar. LO2 = Loyalität gegenüber den Unheiligen Schwestern. Zu allgemeinen Eigenschaften von Untoten siehe **WdZ 226**. Die meisten Untoten wurden durch Nephazzim belebt, manche durch **TOTES HANDLE**.

*) Normale Verwundbarkeit durch Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen; Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen alle anderen Waffengattungen.

**) Lichtscheu; erleiden keine Wunden

***) Gezielter Angriff/Niederwerfen (2), jeder Waffenangriff ist automatisch ein Angriff zum Niederwerfen, Resistenz gegen profane Waffen, Verwundbarkeit durch Feuer

Besondere Untote: Einzelne verbesserte Untote können ein bis drei der folgenden Bonipakete aufweisen: AT/PA je +2, RS +4, KL +3/LeP +10/Zusätzliche Aktion/Folgeschaden (Leichengift)/Regeneration I/Lebenssinn/Nekrodem (ihre Opfer erheben sich ebenfalls zu Untoten)

KURZSZENARIO

der Al'Anfener Basaltfaust (Ende dreißig; kurzgeschorene schwarze Haare; braune Augen; lahmes linkes Bein; schwarzer Wappenrock in Fetzen). Herdan wurde bei der Belagerung der Burg gefangen genommen, während Boronius bei dem Vorhaben, im Auftrag der Kaiserinnengroßmutter Alara Paligan nach Theriak zu suchen, in die Hände der Warunker geriet. Beide Rabenkrieger befinden sich seit Wochen in Gefangenschaft und hatten zwischen Folterungen genügend Zeit, ihre Vorurteile abzubauen und Platz für eine Freundschaft zu schaffen. Beide sind stark geschwächt von Folter und Kälte, brennen aber auf eine Gelegenheit, es den Untoten zu zeigen, und würden bis zum Tod kämpfen.

Familie Sunderfal

Die Bauernfamilie aus einem kleinen Weiler in der Nähe von Altzoll schufte in der Küche für die Bewaffneten. Vater Rulf (32), Großmutter Sylvania (56), Onkel Gunbert (30), Tante Iffrine (28) und die fünf Kinder Svetlana (13), Natalya (11), Elovahn (10), Baligan (8) und Roxelana (5) wurden von Warunker Menschenjägern eingefangen und ins Heerlager geschleppt, als sie in die Rabenmark fliehen wollten. Nun versuchen die Erwachsenen, den Kindern gut zuzureden und sie vor den gierigen Blicken der Ghule und den forschenden Augen der unheiligen Schwestern zu schützen. Wer ihnen verspricht, sie sicher in die Rabenmark zu führen, kann mit der Hilfe der Sunderfals rechnen. Die Familie hat sich selbst durch ihre langen Jahre inmitten der Warunkei verändert und verehrt – unter Missbilligung der Großmutter – eine "dunkle Mutter Travijakool".

Radoran Totenmaske

Radoran Totenmaske (jugendliche Gesichtszüge; blassgrüne Haut; schütteres braunes Haar; faulig-gelbe Zähne; rote Augen; abgenagter linker Unterarm; nackt) ist ein Halbghul, das Ergebnis eines nekromantischen Experiments. Er ist ein Offizier der Drachengarde und Diener eines Mitgliedes des Nekromantenrats, das derzeit in Konkurrenz zu Lucardus steht. Radoran war in Angelegenheit seines Meisters unterwegs, als er mit Orestar Knochenreiber aneinander geriet, ihm unterlag und seine Ghulgarde und seinen magischen Knochengürtel verlor. Radoran wurde in der Küche hungrig an die Kette gelegt und muss *Kurungurs Knechten* beim Essen zusehen. Aus Hunger hat er damit begonnen, an seinem eigenen Unterarm zu nagen. Sollten die Helden ihn befreien, könnte er sich auf ihre Seite stellen: Einerseits gelüstet es ihn, sich an dem Knochenreiber zu rächen, andererseits sind die Helden Feinde aus den zwölfgöttlichen Landen.

Herausragende Eigenschaften: MU 18 KO 17 KK 16

LeP 31 AuP 38 MR 3

Hände: INI 13+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+3 DK H

Schwert: INI 13+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+5 DK N

WS 9 RS 1 BE 0 (hornige Haut) GS 6

Besonderheiten: Dämmerungssicht, Lichtscheu, Rachsucht 8, Übernatürlicher Geruchssinn

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil: Mercenario, Wuchtschlag

OPTIONAL: DER EWIGE WANDERER

Wenn Sie Ihren Helden noch eine weitere Hürde zumuten wollen, findet sich ein ungewöhnlicher, zufälliger Besucher im Heerlager ein: *Torxes von Freigeist* (gefallener Schelm, ca. 50, fahriges Gesten, nervöser Blick, faltiges Gesicht, Narrenkappe mit tentakelartigen Bewegungen, untote Gans *Travia*, siehe *Dämonenkronen* 70). Der Getriebene spielt Würfelspiele mit den Söldnern, lässt ein, zwei Ghule zerplatzen und plustert sich gegenüber Orestar als "Herold von und zu Wahnwitz, Gesandter Leonardos von Yol-Ghurmak"



auf. Er durchblickt schnell die Tarnung der Helden, lacht sich ins Fäustchen und treibt grausige Späße mit ihnen. Torxes wird sie aber nicht selbst verraten – das wäre ja langweilig. Mögliche Gemeinheiten des Narren sind:

- ◆ Er wettet mit den unheiligen Schwestern, dass ihre Untoten ja niemals glühende Kohlenstücke jonglieren könnten.
- ◆ Er zeigt anhand der Helden, dass selbst Untote zu lachen vermögen (LACHKRAMPF), erhebliches Knochenwachstum aufweisen (LANGER LULATSCH) oder manchen SCHABERNACK treiben.
- ◆ Er peinigt jemanden aus dem Lager, zu dem die Helden bereits eine Beziehung besitzen (z.B. die Sunderfals oder die gefangenen Boronis), um sie aus der Reserve zu locken.

ZEITLEISTE

Hier sind alle wichtigen Ereignisse in der Nacht aufgelistet, wie sie sich ohne Eingreifen der Helden entwickeln. Passen Sie den Ablauf den Entwicklungen in ihrer Spielrunde an.

Die ganze Nacht: Schneefall und Wind wechseln in Intensität, gegen Morgen wird das Wetter ruhiger.

18.00 Uhr: Sonnenuntergang. Ankunft der Helden im Heerlager.

19.00 Uhr: Die lebenden Bewohner der Heerlagers nehmen ihre Mahlzeit ein.

20.30 Uhr: Orestar unterhält sich mit Radoran Totenmaske, verspottet ihn und malt ihm aus, was Meister Lucardus mit ihm noch anstellen mag.

21.00 Uhr: Walderia Leuendrescher schlichtet einen eskalierenden Streit in ihrem Banner. Danach zieht sich der Großteil von Kurungurs Knechten in ihre Kasematten zurück. Orestar zitiert Walderia in sein Zelt um über die Unruhe im Söldnerbanner zu sprechen.

22.00 Uhr: Ein Ghul will sich, vor Hunger getrieben, an der kleinen Svetlana Sunderfal vergreifen.

23.00 Uhr: Ankunft Torxes' (optional, siehe unten).

00.00 Uhr: Die meisten Lebenden begeben sich zur Ruhe, Orestar streift noch grübelnd durchs Heerlager.

02.00 Uhr: Die drei unheiligen Schwestern erheben am Altar mittels **TOTES HANDLE** das Trollskelett zum Unleben. Es soll am kommenden Tag das Tor Burg Drudensteins zerstören. Sie weisen Untoten-Helden dazu an, beiden gefangenen Borondienern je ein Auge herauszuschneiden, das als Paraphernalium dienen soll (erleichtert das Ritual, ist aber nicht zwingend nötig). Unabdingbar sind zum Gelingen der Erhebung: das intakte Trollskelett und das Trollherz.

03.00 Uhr: Orestar legt sich für drei Stunden zum unruhigen Schlaf.

04.00 Uhr: Herdan und Boronius versuchen zu fliehen, werden von den aufmerksamen Wachen jedoch daran gehindert. Daraufhin opfern die unheiligen Schwestern beide der Erzdämonin.

05.00 Uhr: Die ersten Söldner und die Sunderfals stehen auf.

06.00 Uhr: Zwei Untote verweigern einen Befehl Thargundes und heben die Waffen gegen sie. Die Magierin wird verletzt, ehe die Schwestern die abtrünnigen Untoten vernichten.

06.30 Uhr: Frühstück für die Söldner.

07.00 Uhr: Eintreffen der Mumie Pheleiston Tareklan (siehe unten).

07.30 Uhr: Sonnenaufgang. Die Ghule ziehen sich komplett in ihre Kasematten zurück. Die Söldner und die Untoten bereiten sich zum Sturm auf Burg Drudenstein vor.

09.30 Uhr: Orestar weckt in einer Ansprache den Siegeswillen der Söldner.

10.00 Uhr: Der Angriff auf die Burg beginnt. Das Trollskelett reißt das Burgtor ein.

10.30 Uhr: Orestar Knochenbrecher hat Burg Drudenstein eingenommen, die meisten Verteidiger sind gefallen.

11.00 Uhr: Markgraf Gernot trifft mit 120 Kämpfern der Rabenmark ein. Er bestürmt das Heerlager und Burg Drudenstein in der Hoffnung, die Verbündeten der Burg retten zu können. Unter hohen Verlusten wird Orestars Heerhaufen versprengt, der Schädel des Knochentreibers wird vom Rabenschnabel des Markgrafen zerschmettert.

HELDENTATEN

Mögliche Aktivitäten der Helden, um Burg Drudenstein zu retten, könnten sein:

◆ **Den Heerführer 'umdrehen':** Orestar Knochentreiber kann in einem günstigen Augenblick vom Doppelgänger-Helden ersetzt werden. (Der vor der Scharade vergessen sollte, die Wirkung seines Elixiers der erhellenden Finsternis zu beenden, falls er bis dahin die Verkleidung eines Untoten nutzte.) Alternativ mag es gelingen, ihm den Willen der Helden aufzuzwingen (per Beherrschungsmagie) oder ihn mit gefälschten Nachrichten dazu zu bringen, die Zelte abzubauen.

◆ **Sabotage:** Die Kampfkraft des Haufens kann an vielen Stellen von heimlichen Händen geschwächt werden: Vergiftung des Essens der Söldner, Vernichtung der Untoten (mit geweihten Objekten oder Zerschlagen aller ruhenden Leichname), Zerstörung des Belagerungsgeräts, Entwendung des Trollherzens und/oder Zerstörung des Trollskeletts zur Verhinderung seiner Erhebung.

◆ **Aufstand im Lager:** Intrigante Naturen mögen versuchen, die Konflikte innerhalb des Lagers hochzuschaukeln: Die Söldner könnten meutern, Radoran Totenmaske die Ghulgarde an sich reißen, die unheiligen Schwestern gegen Orestar aufbegehren und sich ein Duell um die Untoten-Kontrolle liefern.

◆ **Attentate:** Gelingt es den Helden alle drei unheiligen Schwestern und Orestar zu töten, sind die Untoten von niemandem zu kontrollieren und werden zu Freien Untoten. Die Söldner werden ohne die Führung den geordneten Rückzug antreten.

DRITTER AKT - MORGENRÖTE

DIE LETZTE HÜRDE

Im Morgengrauen erreicht eine in weite, wallende Gewänder gehüllte Gestalt das Heerlager. Die intelligente Mumie Pheleiston Tareklan (KL 12; zahlreicher Goldschmuck; monotone Stimme; vier untote Botenfledermäuse, die an den Bandagen hängen) schlurft auf das Heerführerzelt zu. Sie hat vom Nekromantenrat den Auftrag erhalten, die Lage zu untersuchen und dem Knochentreiber über die Schulter zu sehen. Tareklan hat kaum ein Wort des Lobes übrig und beanstandet auch kleine Mängel. Er fordert, dass die Burg an diesem Tag eingenommen wird.

Hat ein Held den Platz Orestars als Heerführer eingenommen, ist die Unterredung mit Pheleiston die Feuerprobe des Versteckspiels. Pheleiston wird bald nach Tagesanbruch wieder in Richtung Warunk entschwinden. Wird er angegriffen, wehrt er sich mit verbesserten Mumien-Kampfwerten und lässt seine Feldermäuse mit einer Alarmbotschaft für den Nekromantenrat fortfliegen (1 LeP, GS 16).

ERFOLG UND MISSEFOLG

Haben die Helden die Kernziele des Abenteuers erreicht und das Heerlager des Knochentreibers aufgelöst, ist die Rabenmark in den folgenden Monaten gut aufgestellt und kann wichtige Erfolge gegen die Warunkei feiern. Sind die Helden gescheitert, muss Markgraf Gernot herbe Verluste hinnehmen. In den folgenden Monaten werden die Rabenmärker bis zur Ogermauer zurückgedrängt.

Alle Personen aus dem Heerlager des Knochentreibers (mit Ausnahme von Torxes) werden im offiziellen Aventurien nicht mehr aufgegriffen.

DER MÜHEP LOHN

Jeder Held kann sich je nach Erlebnissen und Erfolgen **150 bis 300 Abenteurpunkte** gutschreiben. Spezielle Erfahrungen können z.B. in *Schleichen*, *Selbstbeherrschung*, *Sich verkleiden*, *Überreden*, *Kriegskunst* und *Magiekunde* erworben werden.

Durch die Rettung der Burg stehen sie in der Gunst von Markgraf Gernot von Mersingen.

APPENDIX

ELIXIER DER ERHELLENDE FINSTERNIS

Herkunft: Das Elixier entstammt einem alchemistischen Unfall im Labor von Alwen Dunkelfähr. Es existieren nur wenige Anwendungen.

Wirkung: Wird es nach Sonnenuntergang eingenommen, verwandelt sich der Anwender bis Sonnenaufgang äußerlich in einen Untoten. Er erscheint als Lebender Leichnam (1 - 2 auf W6), Zombie (3), Skelett (4 - 5) oder Mumie (6).

Die Art der Verwandlung ähnelt dem **TRANSMUTARE KÖRPERFORM**: Die inneren Werte bleiben unverändert. Die Helden vermögen zu sprechen, Zauberkundige können weiterhin zaubern, allfällige Geweihte weiter karmale Wunder wirken.

Durch Hellsicht-Magie oder die Liturgien **BLICK DER WEBERIN** und **SICHT AUF MADAS WELT** ist ein solcherart Verwandelter als 'unechter' Untoter zu erkennen. Er gilt auch im verwandelten Zustand als Lebewesen. Ein **VERWANDLUNG BEENDEN** oder die Einnahme des Gegenmittels beenden die Wirkung des Elixiers vorzeitig.

Merkmale: trübe, gräuliche und zähe Flüssigkeit mit bitterem Nachgeschmack

**DER TRAUM DER TAUSEND SEELEN,
SEITE 1**

Das in der Nacht zum 22. Ingerimm 1032 BF am Yaquir stattfindende Ereignis des Traums der tausend Seelen gibt vielerlei Rätsel auf. Augenscheinlich ist dabei keine Magie im Spiel – dies bestätigen umgehende Analysen von magisch begabten Zeugen ebenso wie eine prompte Untersuchung der Vorkommnisse durch die Puniner Magierakademie. Während die Gelehrten rätseln, hüllt sich der Klerus – von einzelnen euphorischen Geweihten und Predigern abgesehen – in Schweigen. Tatsächlich ist das Phänomen von karmaler Kraft durchdrungen, doch es herrscht unter den wenigen Geweihten, die um diese Tatsache wissen, Uneinigkeit und Zweifel, wie dies zu bewerten ist.

Da viele bedeutende almadanische Adlige zusammen mit Kanzler Rafik von Taladur weit entfernt auf dem Reichskongress im Windhag weilen, sind sie nicht davon betroffen und erfahren erst bei ihrer Rückkehr davon.

Beim Volk tritt das Wunder eine Begeisterungswelle für den Kaiser los – mehr noch als bei seiner Rückkehr aus dem Totenreich (siehe dazu das Abenteuer **Aus der Asche**) sehen sie in Selindian Hal von Gareth einen versprochenen Heilsbringer, der seit Generationen in den Legenden als 'wahrer König' oder 'rechter Regent' bekannt ist. Das Erlebte deuten sie als Zeichen Borons und bald verbreitet sich im Volk und gerade auf dem Land für Selindian der Titel 'Hüter des Schlafes', obwohl weder er ihn beansprucht noch die Boron-Kirche ihm einen solchen verleiht.

Der Schweigende Kreis, der die Kirche kommissarisch führt, prüft das Ereignis behutsam. Ohnehin rätselt man immer noch über den Zustand des Raben von Punin. Dies führt dazu, dass der Puniner Ritus sich in den nächsten Monden am Yaquir stärker individualisiert. Viele Almadanis suchen den Rat der Geweihten und nicht jedem Boroni gelingt es, die Tugend der Geduld zu wahren. Einzelne lassen sich von der Euphorie für Selindian mitreißen, sehen vielleicht eigene Hoffnung sich erfüllen. Diese Stimmen rufen zu einem engen Bündnis mit Selindian; Mahner, die in einer politischen Einmischung der Kirche eine gefährliche Nähe zur "al'anfanischen Ketzerei" wittern, finden beim Volk schwer Gehör.

Sie können den Traum der tausend Seelen auch in Ihre Spielrunde einbinden. Das Epizentrum des Wunders liegt in Punin; hier teilen die meisten Menschen das Erlebnis. Aber auch auf dem Land kommt es zu einzelnen Phänomenen, die abnehmen, je weiter der Ort von Punin entfernt ist. Die Wirkung reicht etwa bis Bactrim und Ragath, aber auch bis zu den Ausläufern des Amboss, wo selbst einige wenige Zwerge (!) mit Selindian träumen.

Die Helden können selbst Teil des Wunders sein oder beauftragt werden, Berichte darüber zu sammeln. Ein Teil der Träume zeigt Selindian als wundertätige Heilsgestalt, andere berühren etwas in der Seele des Träumers. Diese handeln von einer Auseinandersetzung und Aussöhnung mit dem Tod, häufig durch eine Begegnung mit der Seele eines Verstorbenen. Alle Träumer gelten nach dem Erlebnis als entrückt (**WdG 243**).

Der Traum der tausend Seelen ist der Auftakt einer Reihe von Ereignissen, in deren Mittelpunkt Selindian Hal von Gareth steht. Diese Entwicklungen werden sich über etliche aventurische Mona-

te bis in das Jahr 1034 BF ziehen und schließlich in dem Abenteuerband **Der Mondenkaiser** (der im dritten Quartal 2010 erscheinen wird) kulminieren.

Um die Geschehnisse für Ihre Helden zugänglich zu machen, wird die nächste Ausgabe des **Aventurischen Boten** die mehrseitige Spielhilfe **Das Erwachen des Stiers** beinhalten, die Sie mit weiteren Hintergründen sowie Szenarien versorgt. Dort finden Sie auch weitere Informationen zum Puniner Ritus in der Zeit des Schlafes des Raben.

**GÖTTLICHE SAAT AUF BLUTIGEM BODEN,
SEITE 2**

Leatmon Phraisop sieht seinen Zug in die Fürstkomturei als göttinnengefälligen Akt: Tobrien an Leib und Seele zu heilen ist seine Aufgabe, politische Bedenken interessieren ihn wenig. Auch dass Haffax sein Werk ausnutzen könnte, ist für den jungen Patriarchen kein Argument, den Menschen in der Fürstkomturei nicht zu helfen, wo und wie er es vermag. (Leatmon Phraisop wird in **Von Rang und Namen** (2010) detailliert beschrieben.)

Während Leatmon keinerlei Hintergedanken bei seiner Reise hat, könnte das bei Helden anders sein, die von der Peraine-Kirche gebeten oder angeworben werden, als Geleitschutz Leatmons mitzureisen – ihnen bietet sich die Möglichkeit, hinter den Kulissen der perainegefälligen Delegation Informationen zu sammeln, Kontakte zu knüpfen, bestimmte Orte zu besuchen oder Ähnliches. Möglicherweise werden die Helden genau dazu sogar von einer dritten Partei als Agenten engagiert (zum Beispiel von Kanzler Delo von Gernotsborn, Admiral Sanin, der Phex-Kirche oder einer Privatperson mit Interessen in der Fürstkomturei).

Als Antagonisten stehen ihnen die Roten Legionäre gegenüber, die Haffax abgestellt hat, um Spionage, Sabotage oder Versuche, die Bevölkerung gegen seine Herrschaft aufzuhetzen, zu unterbinden: Es handelt sich um 10 erfahrene Soldaten unter Hauptmann Bartfried Eisengrimm (43 Jahre alt, gepflegte Erscheinung, wachsam, aber sehr eitel), eine zusammengewürfelte Truppe aus ehemaligen mittelreichischen Soldaten und eingegliederten Söldnern, keine Paktierer darunter, aber ein Heereszauberer.

Dass die Helden trotz eigener Agenda immer noch in Diensten eines Kirchenoberen stehen und für dessen Sicherheit Verantwortung tragen, bringt sie leicht in weitere Konflikte – auch mit Leatmon selbst, denn der Patriarch will natürlich Haffax keinerlei Grund zur Beschwerde (oder eher Schlimmerem) geben.

Hauptmann Bartfried und seine Truppe werden offiziell nicht mehr erwähnt, Leatmon Phraisop wird im Travia 1033 BF wohlbehalten wieder nach Ilсур zurückkehren – was er (und Ihre Helden) aber bis dahin alles erlebt haben, können Sie als Spielleiter frei ausgestalten.

**ZEITLEISTE ESLAMSBRÜCK,
SEITE 3**

30. Rondra 1020 BF: Schlacht von Eslamsbrück während der Borbaradianischen Invasion. Die Kaiserlichen Truppen unterliegen und werden zerstreut.

Mitte Travia 1020 BF: Eslamsbrück fällt endgültig an die Schwarzen Horden.

Boron 1020 BF: Der Bau des Pandämoniums wird begonnen, einer riesigen dreizehnseitigen, dreizehnstufigen Pyramide zu Ehren des erzdämonischen Pantheons – angeblich liegt Eslamsbrück im Zentrum eines magisch potenten Dreiecks aus den Heiligen Quellen von Ilsur, dem Molchenberg von Warunk und Sumus Kate im Ylsee, was dem Ort seine Eignung gibt. Die Öffnung einer Pforte des Grauens ist jedoch nicht geplant.

Ab Rahja 1021 BF: Entstehung der Heptarchien Rhazzazors (Warunkei), Xeraans (Xeraanien) und Galottas (Transysilien) in Tobrien. Eslamsbrück etabliert sich als eine Art neutraler Boden, zum Bau des Pandämoniums steuern alle drei Heptarchien Ressourcen bei.

Die massive Präsenz von Baudämonen, Untoten, Hilfs-Chimären, Paktierern und Blutopfern verseucht Eslamsbrück. Die Menschen (oft nach Eslamsbrück deportiert) leben in extremem Elend vor allem als Bausklaven.

Ab 1024 BF: Der Bau des Pandämoniums verschlingt immer mehr Ressourcen, während das Interesse der Heptarchen sinkt: Galotta baut an seiner Fliegenden Festung, Xeraan verdient nicht genug daran. Rhazzazor und einige fanatische Dämonenpriester treiben das Projekt voran.

Frühjahr 1027 BF: Die Erhebung der Fliegenden Festung in Yol-Ghurmak erschüttert das magische Gefüge Tobriens so sehr, dass ein Teil des Pandämoniums einstürzt, mehr als hundert Menschen kommen dabei und durch entfesselte Dämonen zu Tode. Bei dem folgenden Arbeiteraufstand werden viele der Baumeister und Priester getötet, zwei Stadtteile brennen nieder. Für einige Wochen herrschen anarchische Zustände, bis Truppen Xeraans die Stadt wieder 'befrieden'. Die Arbeit am Pandämonium kommt zum Erliegen.

Anfang 1028 BF: Xeraan und Leonardo der Mechanicus, neuer Herrscher Transysiliens, lassen die Stadt durch Baudämonen zwei Meilen nach Osten verlegen, weg vom Pandämonium. Der Flughafen wird ausgebaut, Xeraan hofft auf auflebenden Handel, doch wieder übernehmen fanatische Dämonenpaktierer das Ruder und hoffen, das Pandämonium bald fertigzustellen.

Ab Herbst 1029 BF: Xeraan fällt, Helme Haffax wird neuer Herrscher über das ehemalige Xeraanien. Er ernennt Stadt und Land Eslamsbrück zur Präfektur und setzt eine Komturin ein. Die Bauarbeiten am Pandämonium stellt er ein und verbietet das Betreten der Baustelle.

Eine Reduzierung von Zöllen belebt den Handel, die Tobimora-Brücke und die Wehranlagen werden ausgebaut.

Das Pandämonium verfällt zu einer gigantischen Bauruine, die nur noch die übelsten Paktierer anzieht, in deren Katakomben Dämonen und Chimären hausen und in deren Schreinen noch einige finstere Hinterlassenschaften dreier gefallener Heptarchen liegen mögen.

Peraine 1032 BF: Warunk wird von der Rondra-Kirche erobert, die Reste des Nekromantenrates um den Seelensammler nisten sich mit dem Splitter der Thargunitoth im Pandämonium ein. Haffax lässt Truppen in Eslamsbrück aufmarschieren und nimmt Raufenberg südlich der Tobimora-Brücke ein.

Diese Situation bleibt zunächst stabil und unverändert.

DIE BÜRDE DES PILGERS, SEITE 5

Obwohl ihm karmale Ströme übermenschliche Willenskraft spenden, peinigen wiederkehrende Visionen einer kommenden endlosen Nacht Hilberian (**AB 135**, S. I8, M31) und haben Risse in seinem Gottvertrauen entstehen lassen. Alpträume mit Bezug zum lang vergangenen Zeitalter des Namenlosen und auch von Selindian Hal von Gareth als Auserwähltem trüben nun die scherische Klarheit, die er durch die Gabe *des-Geistes-der-sieht* von Praios erhalten hat. Obwohl er nach Außen beherrscht blieb, entsetzten ihn die Angriffe auf die Tempel, verbunden mit warnenden Zeichen des Praios. Der Rat des Lichts, das höchste Gremium der Kirche, verlangte von ihm, in Gareth zu bleiben. Dennoch reiste er Ende 1032 BF, einem tiefen Bedürfnis folgend, nach Beilunk. Diese riskante Reise im Pilgergewand kann Thema in Ihrer Rollenspielrunde sein. Mächtige Helden können von aufmerksamen Verbündeten den Auftrag erhalten Hilberian zu schützen, weniger namhafte Charaktere können sich zufällig mit ihm in einer Reisegesellschaft wiederfinden.

Bedrohungen können Sie nach persönlichem Gutdünken in einer Weise skalieren, die für Ihre Runde lösbar ist. Auch alltägliche Probleme können für den alten Boten des Lichts zur Gefahr werden. Der Kern der Handlung sollte Ihre Spieler betreffen, andere Figuren sollten Beiwerk bleiben. Im Ausnahmefall können Greifenreiter um Greifenmeisterin Laureola von Leuwacht hinzugezogen werden, die ihrerseits den Lichtboten auf seiner Reise beschirmen. An der Lichtschale in der Sakrale von Beilunk kann der Bote des Lichts seine Seelenpein lindern und dadurch seine Agenda wieder verstärkt verfolgen. Die Wirkung entspricht nicht dem Ausklang des Artikels, sondern ist gegenteilig. Hilberian wird nicht fallen wie Jariel und Baldur. Er verstärkt den Zusammenhalt der Gläubigen, sorgt für den Schutz der Tempel und wendet auch andere katastrophale Entwicklungen außerhalb des Wirkungsbereichs der Helden ab.

Gräfin Solaria Praiosstolz von Ehrenstein zu Eslamsgrund

Schon früh zeichnete sich für die gebürtige Maraskanerin (*997 BF) ab, dass ihr weiteres Leben im Zeichen des Greifen stehen würde. In ihrer Position als Praios-Geweihte und Inquisitorin war sie eine der ersten, die dem Aufruf zum Schwertzug folgte, nachdem die Schwarzen Horden in Tobrien eingefallen waren und Ysilia, die Heimatstadt ihrer Eltern, überrannt hatten. Sie ist relativ vorurteilsfrei und galt in der Heiligen Inquisition lange Zeit als nachsichtig. Ihren linken Unterarm ließ sie amputieren. Es heißt, er sei durch eine Berührung mit einem Auswuchs des Omegatherions unrettbar befallen gewesen.

1032 BF schloss Solaria, in einem Feldlager in der Sonnenmark, den Traviabund mit Graf Siegeshart von Ehrenstein zu Eslamsgrund. Auf Betreiben der Fürst-Illuminata von Beilunk wurde sie am selben Tag zur Geheimen Inquisitionsrätin, mit Zuständigkeit für die Region, berufen.

Aventurischer Bote: Willkommen, Eure gräfliche Eminenz.

Solaria Praiosstolz: Lux domini vobiscum.

AB: Gemeinsam mit Eurem Gatten haltet Ihr Feldstandgerichte in

der Sonnenmark und im Warunker Umland ab. Ihr tretet dabei als Klägerin auf, der Graf von Ehrenstein als Richter?

SP: Dabei haben wir uns kennen und schätzen gelernt. Die Freude, im Gegensatz zu unseren Eltern, noch am Leben zu sein und sich unter den Augen der Götter bewähren zu dürfen, spielte auch eine Rolle.

AB: Wir gratulieren Euch in jeder Hinsicht. Viele tausend Prozesse liegen hinter Euch. Gab es in Eurer Laufbahn Fehlurteile?

SP: Vorrang hat, dass keine Seele verloren geht.

AB: Ihr tragt, im Gegensatz zu anderen Inquisitionsräten, im Kampf keinen Harnisch. Dürfen wir fragen, wie Ihr Euren Arm verloren habt?

SP: Panzerung bietet nicht gegen alle Bedrohungen Schutz. Ich bin beweglich. So habe ich nur meinen linken Unterarm aufgeben müssen und nicht mehr. Gepanzerte Kräfte finden sich in meiner Eskorte.

AB: Die Zahl der Sonnenlegionäre ist rückläufig, der Schutz der Tempel habe höchste Priorität, hören wir.

SP: Sonnenlegionäre sind schwer ersetzbar. Wir greifen häufig auf Söldner zurück. Leider gibt es einen Mangel an Diskretion. Wir haben eine Sammlung von Zungen der Vertragsbrüchigen.

AB: Setzt Ihr Euch damit nicht ins Unrecht? Das klingt nicht nach der Gutmütigkeit, für die Ihr vor zehn Götterläufen bekannt gewesen seid. Die Fürst-Illuminata von Beilunk hat Gefallen an Euch gefunden, hören wir.

SP: Es gibt einen alten Erlass, Verschwiegenheit betreffend. Gültig, wo er nicht explizit außer Kraft gesetzt wurde. Ihr solltet Freundlichkeit nie mit Schwäche verwechseln. Doch auch hinter Härte findet Ihr selten Stärke. Wir handeln aus einer Notwendigkeit heraus. Der Blick auf die Wahrheit kann Furcht erzeugen. Angst ist eine Krankheit, deren Ausbreitung wir unbedingt eindämmen müssen.

AB: Furcht haben die Menschen auch vor der Heiligen Inquisition und ihrem geharnischten Arm, den Bannstrahlern.

SP: Ehrfurcht kann auch für gesunden Respekt stehen. Dennoch bemühen wir uns um einen verständnisvollen Umgang mit den Betroffenen. Es ist unsere Aufgabe, Verdorbenes ans Licht zu bringen und dabei kann uns jeder Gläubige helfen. Tücke ist gefährlicher als das Offensichtliche. Ich möchte dringend davon abraten, uns mit Lappalien zu belästigen. Wir sind berechtigt, das Eigentum von Denunzianten einzuziehen, wenn uns ungerechtfertigter Aufwand entsteht.

Was unsere Hilfskräfte angeht, so habe ich Vertrauen in den Erwählten. Praiodan von Weißfels bringt den Orden vom Bannstrahl Praios' auf Linie. Fügsamkeit und Gesetzestreue sind ebenso wesentlich wie Wachsamkeit und Engagement. Ucurian Jago hat sich nicht immer vorbildlich verhalten. Es gab Parallelen zu [Anmerkung der Redaktion: Ein Ketzer, der als selbsternannter Hochmeister der Bluttempler von Maraskan aus aktiv ist. Gegenwärtiger Name geschwärzt. Wir sind ja nicht beim Salamander.]. Jago hat sich im entscheidenden Moment allerdings für die Gläubigen eingesetzt, während aus Lund ein abscheulicher Häretiker geworden ist, für dessen Kopf wir eine Prämie von 1728 Dukaten zahlen.

AB: Unsummen hat die Praios-Kirche in den letzten Jahren allein für die Versorgung Beilunks erübrigt. Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss soll maßgeblich dazu beigetragen haben, dass die Kirche ihren Tempelschmuck nicht versetzen musste. Auch Euer Gatte hat große Beträge gespendet. Ergeben sich daraus Verpflichtungen und Bindungen?

SP: Wir waren auf Notzeiten vorbereitet. Der Bote des Lichtes ist der Stellvertreter des Götterfürsten auf Dere. Niemand darf diese herausragende Stellung ungestraft untergraben. Jeglicher untergeordneter Status ist eine Leihgabe, geknüpft an Verantwortung. Seine Hoheit ist sich dessen ebenso bewusst wie mein Gatte, dessen bin ich gewiss.

AB: Hinter dem Verschwinden des Großinquisitors Amando Laconda da Vanya soll eine Verschwörung stecken. Echsen sollen die Heilige Inquisition infiltriert haben. An Eurem Ringfinger sehe ich einen Greifenring mit Rubin, eine Insignie der Geheimen Inquisitionsräte. Bei allem gebotenen Respekt – wie wurdet Ihr in einer Zeit berufen, da der Großinquisitor vermisst wird? Wisst Ihr etwas über seinen Verbleib?

SP: Echsen bedrohen die Menschen, seit wir denken können. Es ist nicht weiter ungewöhnlich, wenn sie sich regen. Wir sind, aufgrund unserer Bedeutung, jederzeit bevorzugt Angriffen ausgesetzt, aber nicht als Einzige betroffen. Die Funktion der Heiligen Inquisition ist nicht beeinträchtigt. Es reicht, dass der Bote des Lichtes meine Ernennung gesiegelt hat. Ich bin nicht autorisiert über die Untersuchungen im Fall Da Va-



Ihre Eminenz
Solaria Praiosstolz von Ehrenstein
Gräfin zu Eslamsgrund

MEISTERINFORMATIONEN

nya Auskunft zu erteilen – und nun entschuldigt mich. Eine wichtige Angelegenheit beansprucht meine Aufmerksamkeit.

AB: Habt Dank. Die Zwölfe seien mit Euch, Euer gräfliche Eminenz.

Philippe Mindach

ALTE KGIA-AKTEN AUFGETAUCHT! ADEL IN AUFRUHR!, SEITE 6

Es bleibt ungewiss, ob Igan Trappenfeld in den gestohlenen KGIA-Akten tatsächlich genug Beweise für seine Verschwörungstheorie finden wird – auch wenn seine Spur wahrlich nicht falsch ist. Er selbst wird dazu aber nicht mehr viel verlauten lassen: Ein großer Aufruhr liegt ihm mehr als gewissenhafte und langjährige Recherche. Sie selbst aber können die Ereignisse im Jahr 1009 BF, von denen Igan nur Bruchstücke entdeckt hat, im Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** aufdecken, das im Februar 2010 erscheinen wird.

Igan weiß, dass der mittelreichische Adel eine solche Düstrierung nicht unbeantwortet lassen kann. Nicht wenige werden befürchten, dass weitere Veröffentlichungen noch mehr bislang Verdecktes, Verstecktes und Vergessenes aus der Vergangenheit zu Tage fördern könnten. Dies wird insbesondere Gestalten auf den Plan rufen, die ein großes Interesse daran haben, Igan von der weiteren Veröffentlichung abzuhalten. Dabei kann es sich um einen ehemaligen KGIA-Agenten handeln, der befürchtet, dass so ein ungesühnter Mord ans Tageslicht kommt, aber auch um einen Adligen, der die Veröffentlichung pikanter Details verhindern möchte, um nicht in Familie und Adelskreisen an Ansehen zu verlieren. Ebenso mag ein Konkurrent Igan die Akten abjagen wollen. In jedem Fall wird Igan vom Jäger zu Gejagten – und braucht mit Sicherheit die tatkräftige Hilfe einiger Abenteurer, um aus diesen Verstrickungen wieder zu entkommen.

Sie können als Meister künftig jederzeit selbsterfundene Teile der Trappenfeld-Akten in ihrer Runde als Abenteureraufhänger zu nutzen.

DIE SRIFFE IST INS PEIß GEGANGEN, SEITE 8

Die Frage nach der tatsächlichen Schuld von Alara Paligan soll an dieser Stelle noch nicht beantwortet werden. Offiziell tritt der Kronrat den Behauptungen des Artikels mit der Gegendarstellung entgegen, die Kaiserinwitwe befinde sich zur Sommerfrische auf Burg Cumrat.

Die Schwarze Witwe wird in absehbarer Zeit nicht ihren Kopf verlieren, allerdings trifft sie der Arrest hart und vor allem unvorbereitet. Nie hätte sie gedacht, dass sich Selindian gegen sie wenden würde.

Von ihrem Netzwerk aus Agenten und Zuträgern abgeschnitten sinniert sie über einen Ausweg – und fürchtet dabei vor allem, in die Bedeutungslosigkeit zu stürzen.

Dem aus dem Windhag zurückkehren Rafik von Taladur kommt diese überraschende Wende sehr gelegen, ist er doch nun seine ärgste Konkurrentin im Umfeld Selindians los. Auch andere sehen nun ihre Stunde in der Gunst des Kaisers gekommen. Sie verkennen allesamt, dass der so lange von ihnen beeinflusste Regent gerade erst anfängt, die Fäden zu kappen, an denen er all die Jahre hing.

WO IST ROMIN GALAHAN?, SEITE 8

Romin Galahan hat direkt nach der Kapitulation seiner Gemahlin Invher ni Bennain (**AB 136**) Albernia fluchtartig verlassen. Er suchte Zuflucht bei seinem Verwandten, dem andergastischen König Efferdan I. Zornbold, der ihn jedoch nicht aufnehmen wollte. So befindet sich Romin Galahan nun eine Tagesreise von Adergast entfernt auf Burg Ingvallstein unter dem Namen Junker Jagoslaus untergetaucht.

Im Frühling 1032 BF beauftragt Reichsgrößenrat Rondrigan Paligan eine Heldengruppe, Romin zu finden, festzusetzen und zum Reichskongress in den Windhag zu überführen – er soll dem Horasreich als Geschenk dargebracht werden. Bei der Ausgestaltung der Suche haben Sie als Meister freie Hand.

CHRONOLOGIE DER INPERAVEPTURISCHEN EREIGNISSE IM AVEPTURISCHEN BOTE 139

Efferd 1031 BF: Laut Igan Trappenfeld stürmen unbekannte Angreifer mit Hilfe dämonischer Mächte die abgelegene Festung Koschgau und können erst im letzten Moment von der Letzten Schwadron unter Führung von Drego von Angenbruch zurückgeschlagen werden. Was ihre Ziele waren, bleibt unklar. In der gleichen Nacht gelangt der Botenschreiber Igan Trappenfeld in den Besitz diverser Aktenfragmente der KGIA und erbeutet auch noch Phileassons Schwert Fejriss, das der Anführer der Angreifer im Kampfgefecht verliert.

Frühling 1032 BF: Reichsgrößenrat Rondrigan Paligan entsendet Agenten, um den flüchtigen Romin Galahan zu finden und festzusetzen.

21. Ingerimm 1032 BF: Traum der tausend Seelen. In der Nacht zum 22. Ingerimm erscheint unzähligen Menschen am Yaquir Selindian Hal von Gareth im Traum.

Hinter dem Phänomen steckt ein karmales Ereignis. In der Folge wächst, gerade bei der einfachen Bevölkerung, der Personenkult um den almadanischen Kaiser.

27. Ingerimm 1032: Graf Alrik von Gratenfels feiert seinen 60. Tsatag

29. Ingerimm 1032 BF: Alara Paligan wird als vermeintliche Verursacherin für den Zustand des Raben von Punin auf Cumrat unter Arrest gestellt.

Rahja 1032 BF: Leatmon Phraisop, Patriarch der Peraine-Kirche, zieht mit elf Geweihten, einigen Gehilfen und Beschützern in die Fürstkomturei Tobimora, um bei Aussaat- und Ernte-Arbeiten zu helfen.

Praios 1033 BF: Der Botenschreiber Igan Trappenfeld veröffentlicht Teile der sogenannten Trappenfeld-Akten und bringt mit seinen Enthüllungen Teile des mittelreichischen Adels in Aufruhr.

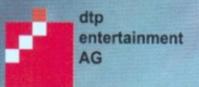
Das Schwarze Auge

DRAKENSANG

AM FLUSS DER ZEIT



www.drakensang.de



Kehre zurück in eine goldene Epoche!

Das Jahr 1009 BF, die gute alte Zeit ...
Es herrscht Frieden im Herzen
Aventuriens, der Krieg Al'Anfas gegen das
Kalifat scheint weit weg.
Nach der Schlacht der 1000 Oger erblüht nun
das Mittelreich unter seinem Kaiser Hal,
und man erfreut sich der jüngst geborenen
Kaiserzwillinge Rohaja und Yppolita.
Berichte von großen Expeditionen wie der
Wettfahrt Kapitän Phileassons oder der Suche
nach der Schicksalsklinge Grimring machen die
Runde und wecken Begeisterung für Abenteuer
in unentdeckten, fantastischen Regionen des
Kontinents.
Und der Schwertkönig Raidri Conchobair soll
nach dem Großen Donnersturm-Rennen gar
eine Expedition ins Eherne Schwert planen ...
Doch ausgerechnet im friedlichen Kosch spinnt
sich jetzt eine dunkle Verschwörung zusammen,
und alte Feinde des Kaiserhauses haben bereits
ihre ersten Züge getan ...
Entdecke, was damals wirklich geschah!
Dein Abenteuer auf dem Großen Fluss beginnt
am 19. Februar 2010!

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

Media-Print PerCom
GmbH & Co. KG
– Abo-Service –
Am Busbahnhof 1
24784 Westerröfeld

Tel.: 04331 – 8 44 – 0

(MO-DO 08:00 – 16:00 Uhr FR 08:00 – 12:30 Uhr)

Fax: 04331 – 8 44 – 3 33

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de

oder über

Fantastic Shop
Langgasse 3b

65529 Waldems Wüstems

Tel.: 06082 – 9 24 18 50

(Hier gelten die üblichen Regeln für den
Versand und die Mindestbestellmenge des
F – Shop. Details finden Sie unter
www.f-shop.de.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Britta Neigel
Von-Humboldt – Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof
und
Britta Neigel

avbote@ulisses-spiele.de

*Unaufgefordert eingesandte
Artikel oder Manuskripte werden
in der Regel nicht bearbeitet.*

WUNDERWERK Online

Das Online-
Magazin mit Be-
gleitmaterial zu den Produkten
von **Ulisses Spiele**. Alle zwei
Monate neu und kostenlos unter
www.ulisses-spiele.de (auch
als Abonnement möglich).

Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems
PSDG 31018 Entgelt bezahlt DPAG

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems

Redaktion: Patric Götz (PG), Ulrich Kneiphof (UK), Britta Neigel (BN), Thomas Römer (TR)

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels (FWB), Florian Don-Schauen (FDS), Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Uli Lindner (UL), Katharina Pietsch (KP), Jörg Raddatz (JR), Daniel Simon Richter (DSR), Mark Wachholz (MW), Anton Weste (AW) und Tyll Zyburra (TZ)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: H. Brendel, T. Hagner, J. Marioulas, M. Masberg, P. Mindach, E. Moussa, T. Radloff, S. Reichardt, W.-U. Schnurr, T. Shaikh, A. Spohr

Illustrationen: Caryad (2), Tristan Denecke (6), Ralf Hlawatsch (1), Marcus Koch (1, mit freundlicher Genehmigung von RadonLabs), Florian Stitz (2)

Cover: 'Eilifs Schatz' von Marcus Koch; **Titelzeile des inneraventurischen Teils:** Mia Steingraber

Satz & Layout: ULK

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2010 by Ulisses Spiele GmbH, Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.
Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von € 18,00 (Ausland € 21,00) einschließlich Porto und Versand.

Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon **n i e h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen. (Inland = € 18,00 für 6 Ausgaben • Ausland = € 21,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluss. Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen an die **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfeld** senden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Yaquirblick Sonderausgabe, Ingerimm 1052 BF

Der Traum der tausend Seelen Frohlocke, Almada: Der Kaiser wacht über Dich!

EUNIN. Während im stürmischen Windhag der Fürst von Vinsalt und die Königin von Garetien hochmütig über unser stolzes Almada debattieren, als wäre es das ihre, steigen die Götter selbst von Alveran herab und gießen ihren Segen reichlich über unserem Kaiser aus. Was der Rabe von Punin – Boron beschütze ihn – geahnt haben muss, beweist sich nun: Der Kaiser ist ein von den Göttern Erwählter wie schon sein Großvater, Seine Allergütlichste Magnifizenz Hal I. von Gareth, vor ihm!

Es ereignete sich in der Nacht zum 22. Ingerimm. Einer Nacht, die sicherlich fortan als der Traum der tausend Seelen oder das Wunder von Punin bekannt sein wird. Unzählige Menschen am Yaquir wurden im Traum von Bishdaniel zu Selindian Hal von Gareth geführt und erkannten sein Schicksal.

«Wist Ihr, große Trauer lag auf unserem Haus, seit im letzten Winter unser Vater gestorben ist. Der Schlagfluss raffte ihn ohne ein Anzeichen dahin. In der besagten Nacht träumte ich, in unserer Schenke zu sitzen und dem Weinkelch mein Leid zu klagen. Da stellte mir der Kaiser selbst einen neuen Becher hin und erzählte mir vom Vater. Er sprach so vertraut von dem Verstorbenen, als wären sie alte Freunde. Manchmal war es, als lauschte er einer tonlosen Stimme, bevor er meine Fragen beantwortete. Da wusste ich, dass durch ihn der Vater sprach, und wir führten ein letztes Gespräch miteinander. Meine Seele ist so leicht!»

—Salvesro Maltichio, Weinbauer in Bactrim



«Ich sah einen gereiften und seelenstarken Kaiser, der uns in die Schlacht führte. Deutlich war erkennbar, dass er Brins Sohn ist, dass Retos Blut in seinen Adern fließt. Er selbst stritt wie ein Löwe, das Edelbild eines vollendeten Kriegers. Zwischen den Kämpfern schritten wir durch das Lager und er ließ sich die Verwundeten zeigen. Für jeden fand er ein treffendes Wort und wo er die Hand auslegte, schwanden die Verletzungen, so dass seine Krieger mit neuem Mut und neuer Kraft zu den Waffen griffen.»

—Praiodar von Streizig ä.H., Graf zu Yaquirtal

«Seit Wochen rang Tante Franja mit dem Leben und von Tag zu Tag quälte sie sich mehr. Wir beteten zu der sanften Marbo, sie möge ihr helfen, loszulassen.

In der Nacht wurden wir wach, weil wir Stimmen aus ihrem Zimmer hörten. Wir eilten hinein, da sahen wir – wie von einem schimmernden Nebel umgeben – den Kaiser an Tante Franjas Bett sitzen. Wir schwören bei allen Heiligen, dass er es war! Mein Mann hat ihn einmal bei einer Parade in Punin gesehen.

Tante Franja verabschiedete sich lächelnd bei uns, bedankte sich bei dem Kaiser und schlief ein. Seine Majestät erhob sich, nickte uns zu – da erwachte ich. Zuerst hielt ich dies alles für einen Traum, doch es war einer, den wir alle gehabt hatten. Als wir in Tante Franjas Kammer traten, fanden wir sie mit entspannten Zügen friedlich entschlafen vor.»

—Recha Peutler aus Weinbergen

«Seht den wahren Kaiser, den rechten Regenten, der heilt mit bloßer Hand, der bereit das Totenreich, der eint sein Volk in Weisheit! Seht ihn, den Hüter des Schlafes, der über den Raben wacht, wie der Rabe einst über ihn! Ich sah selbst, wie die Bleiche Tochter ihm den Fürstenmantel des Totenreiches über die Schultern legte. Mein Kaiser, Herr über Leben und Tod, wandelt in beiden Welten!»

—Cuervello, Wanderprediger

Mit jedem Tag treffen weitere Meldungen in Punin ein. Die Menschen im ganzen Land sind tief berührt, für etliche gibt es kein Halten in ihren Dörfern, sie machen sich auf, um nach Punin, in die Kaiserstadt, zu pilgern, um dem Kaiser Ehre zu

erweisen und ihm Dank zu sagen. Vor nahezu fünf Götterläufen hatte der Unausweichliche den Kaiser aus dem Tötenreich entlassen, um sich des Landes anzunehmen und nun bestätigten die Götter dieses Urteil abermals.

Magst Du, Rohaja von Gareth, Königin von Gartien, um die Liebfelder buhlen – dem Kaiser ist die Gunst der Götter gewiss! Vivat Selindian Hal, vivat Almada!

Michael Masberg, DSR

Aventurischer Bote, Rahja 1052 BF

Göttliche Saat auf blutigem Boden

Peraine-Kirche segnet die Felder der Fürstkomturei

ILSUR. Aus dem tapfer nur einen Steinwurf von Schwarztofbrien entfernt ausharrenden Ilсур erreicht uns die Kunde, dass das Oberhaupt der Peraine-Kirche, der Diener des Lebens Leatmon Phraisop der Jüngere, in diesem Rahja-Mond eine zwölfköpfige Gesandtschaft von Geweihten der Gütigen Göttin mit kleiner Bedeckung nach Mendena, verderbter Sitz des blutigen Fürstkomturs Haffax, anführte, um bei den Erntearbeiten in der Fürstkomturei Tobimora zu helfen und allfällige Feld- und Tiersegen zu sprechen.

Im Vorfeld hatte Seine Erhabenheit Berichten zufolge durch den renegaten Admiral Sanin einen Brief an Haffax überbringen lassen, in dem er um die Erlaubnis einer solchen Gesandtschaft bat. Die auf gleichem Wege zugestellte Bedingung des Fürstkomturs, die Delegation sei jederzeit von einem Zug Roter Legionäre zu begleiten, wurde von Seiner Erhabenheit Leatmon ohne Weiteres akzeptiert. Gerade im Licht der Herausforderung Haffax', die im vergangenen Aventurischen Boten zu lesen war, erscheint dieser Zug des gerade 17 Götterläufe zählenden Dieners des Lebens kontrovers, wie man auch an den folgenden Kommentaren aus berufenem Munde sieht:

»Unglaublich. Mancher Mittelreicher leidet Hunger und jetzt zieht die Peraine-Kirche aus und stopft gleichsam auf Einladung eines Verräters hin die Mäuler des Feindes.«
—Delo von Gernotsborn, tobirischer Kanzler

»Seine Erhabenheit handelt sicherlich nach dem kirchlichen Gebot, die Schwachen zu unterstützen, wo es nur geht, und wir zweifeln nicht daran, dass die tobimorische

Bevölkerung göttlichen Zuspruchs bedarf. Doch scheint es uns, als sei der Diener des Lebens noch zu jung, um zu erfassen, wieviel Schaden seine Wohltätigkeit unter den Bedürftigen der zwölfgöttlichen Lande anrichten könnte.«
—Tharleon von Donnerbach, Vorsteher des Ilsurer Rondra-Tempels

»In Haffax' götterverlassenen Landen herrscht Dunkelsinn und Mordlust, die Seelen dort sind zweifellos längst verloren. Warum also aufrechte Diener der Zwölfe in diesen Vorhof der Niederhöhlen entsenden? Wir sollten für den Patriarchen beten, auf dass er heil zurückkehrt und nicht selbst der Finsternis anheim fällt.«

—Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, Illuminatus zu Elenvina

»Der Junge weiß, was er tut, und die Göttin weiß es auch, was habt Ihr da in seine Anlegenheiten hinein zu plappern? Ich soll ihm zügeln, sagt Ihr? Wer jätet eigentlich das Unkraut in Eurem Oberstübchen?! Nein nein, wo Peraine Wildblumen sät, bleibt meine Sichel stumpf. Jetzt schert Euch fort, ich habe zu tun.«
—Shila al-Aghra, Großmeisterin des Therbäniten-Ordens

»Der Patriarch zeigt einmal mehr seinen erfrischend unkomplizierten Willen zur göttlichen Tat. Wie die Rondra-Kirche Schwerter nach Warunk führt, führt der Diener des Lebens Pflugscharen nach Mendena. So ficht jeder nach seiner Art.«

—Samudan von Bregelsaum, Markgraf zu Warunk

TZ

Aventurischer Bote, Ingerimm 1052 BF

Eslamsbrück – düsteres Herz der Schattenlande

Leomelia Winterbach berichtet aus Tobrien

In den Aventurischen Boten 136 & 137 war bereits zu lesen, wie unsere Korrespondentin Leomelia Winterbach sich von Mendena aus auf eine Reise ins Inland des besetzten Tobriens machte. Auf verschlungenen Wegen haben wir nun den Bericht über ihren Aufenthalt in Eslamsbrück erhalten, lest selbst:

»Die fahrende Krämerin Kalinka, die mich

von Mendena aus mitgenommen hatte, hatte mehrmals erwähnt, dass Handelsfahrende in Eslamsbrück gern gesehen sind, und so gab ich mich am Stadtor aus mendenische Händlerin aus: Ohne weiteres ließen die Stadtwachen der Roten Legion mich ein und gaben mir auch freundlich den Hinweis auf das Gasthaus Goldenes Ei, wo ich unter meinesgleichen gastieren könne.

Ich war auf einige Veränderungen

vorbereitet, doch die Stadt, in die ich nun meinen Fuß setzte, hatte nichts mehr gemein mit dem Eslamsbrück, das ich bereits früher besucht hatte: Tatsächlich wurde die gesamte Stadt offenbar eine oder zwei Meilen weiter nach Osten verlegt, direkt an die Tobimora-Bücke, die ihrerseits als rechte Festungsbastion mit Flusshafen ausgebaut wurde. Innerhalb der neuen Stadtmauern leben Arm und Reich, Elend und Größe wild durcheinander, eine Ordnung in Viertel ist nicht zu erkennen, es stinkt und lärmt in der ganzen umtriebigen Stadt; viele Gebäude wurden offensichtlich von Dämonen aus dem Boden gestampft, triste Kasernen und Baracken für die Armen, bizarre Türme und 'Paläste' für die Wohlhabenden – manche aber auch in traditionellem Fachwerk errichtet, wo noch menschliche Baumeister das Sagen hatten. Der Grund für die Wanderung der Stadt ist offensichtlich, wenn man nach Westen blickt: Es gibt kaum einen Ort in der Stadt, wo man nicht die abgebrochene Spitze des Pandämoniums sieht, jener wahnwitzigen Kultstätte, dessen Bau unter den Heptarchen Galotta, Xeraan und Rhazzarov begonnen wurde. Ein bedrückender Anblick, den das Auge meidet, denn die Luft scheint über dem nie vollendeten Pyramidenbau zu flirren und kränklich zu leuchten, Feuersäulen schießen fauchend in den Himmel, dann wieder treibt ein eisiger Hauch mitten im Sommer Frost und Schnee in die Stadt; und immer noch wuseln Dämonen und Chimären um die verwaiste Baustelle herum. Die Eslamsbrücken scheinen es bestmöglich zu ignorieren, doch das Pandämonium prägt den Ort, auch wenn der Bau schon vor Jahren eingestellt (nach einem Teilsturz mit vielen Toten) und ein Besuch des Unheiligtums von Haffax sogar verboten wurde (ein Verbot, das sich wohl vor allem an pilgernde Priester der neuen Götter und finstere Beschwörer richtet). Das 'neue' Eslamsbrück scheint zunehmend ein Markt- und Umschlagsplatz für den inner-tobrischen Handel zu werden, wie ich im Goldenen Ei, einer feinen, sehr geschäftigen Unterkunft aufschnappte. Hier konnte ich mich ein wenig umhören, ohne mit meinen Fragen auffällig zu wirken, denn es gastierten viele Auswärtige, zum Beispiel eine Gruppe Handelsreisender (Schmuggler wohl eher) aus Vallusa, die mit Kollegen aus Yol-Ghurmak über den beiderseitig verbotenen – aber offenbar regen – Handel zwischen Schwarz- und Weißtobrien fachsimpelten. Eine protzig aufgetakelte Vertreterin einer gewissen Lage der Hoflieferanten des Drachen war Haffax,

die ein Kontor gegenüber dem Ei führte, belauschte ich dabei, wie sie gegenüber einem schmierigen Priester des Diamantenen Sultans alten Zeiten nachtrauerte, als man für menschliche und untote Arbeitsklassen noch diese und jene Preise verlangen konnte. Und ein grimmiger zuergischer Baumeister fiel mir ins Auge, Garolm Greifer Sohn des Gralkar, dessen rechter Arm mehr wie ein lebendiges Werkzeug aus Draht und Stahl denn wie ein Glied aus Fleisch und Blut erschien – ein Gesandter Leonardos, wie sich herausstellte, der hier eine Großlieferung Holz und Metall für den Weitertransport nach Mendena abzuliefern hatte und dafür eine Karawane mit Nahrungsmitteln nach Yol-Ghurmak zurückführte. Trotz des ständig dräuenden Pandämoniums fühlt man sich in Eslamsbrück freier als in Mendena: Auch wenn die Stadt nominell unter geteilter Herrschaft Yol-Ghurmaks, Würunks und Mendenas steht, regiert doch faktisch Haffax' Komturin Nissa ay Komra mit ihren Roten Legionären über die 'Präfektur Eslamsbrück' – doch sie tut das offenbar mit bewusst leichter Hand. Man sagte mir, der Nekromantenrat sei (der Dunklen Mutter sei Dank) zu sehr mit sich selbst beschäftigt, um sich mit Haffax' um Ansprüche zu streiten, und Leonardo der Mechanicus hätte (dem Feurigen Vater sei Dank) seit seiner Machtübernahme kein Interesse an örtlichem Einfluss gezeigt, auch wenn noch ein Kontingent herzoglich-tobrischer Truppen in einem Weiler nördlich der Stadt stationiert ist. So verbrachte ich einige Wochen in Eslamsbrück, trieb mich auf dem Markt herum, der keinen einzelnen Platz hat, sondern sich über Gassen und Straßen der Stadt verteilt. Die Waren, die hier feilgeboten werden, sowie ihre Verkäufer und Käufer kommen aus allen Ecken der Schwarzen Lande, viele haben beschwerliche Wege hinter sich. Waffen und Werkzeug aus Transsilien, Lebensmittel und Stoffe aus Tobimora, Söldner und Sklaven aus der Warunkei, aber auch Haushaltswaren, Schmuck und vielerlei mehr sind hier zu sehen. Man trifft auch bemerkenswerte Menschen: Eines Tages beobachtete ich, wie eine gutaussehende Söldnerführerin ein lautstarkes religiöses Streitgespräch mit einem charismatischen Marktprediger führte – er ein Verkünder der Lehre von den Nandus-Zwillingen, sie offenbar eine Geweihte des Kor. Als ich später mit der Frau ins Gespräch kam, stellte sie sich als Madalia Tiriona vor, Hohepriesterin des Tempels von Gallys in der sogenannten Wildermark, die mit klei-

ner Bedeckung angereist war (ihre Route wollte sie nicht verraten), um zu schauen, wie es um das Söldnervolk in den Schwarzen Lande bestellt ist, und um zu predigen, wo es möglich sei. An einem anderen Tag rit eine raue tobrische Ritterschar mit silbernen Fanfuren und blauweißen Bannern, kriegerischen Lanzen und Plattenrüstungen durch die Stadt: Herzog Arngrimm persönlich hatte die Sprösslinge seiner treuesten Barone zu Ritterinnen und Rittern geschlagen und diese kamen nun in die Stadt um zu feiern. Mitte Peraine jedoch – am 4. des Mondes hatte Ehtwänden Madalia einen öffentlichen Gottesdienst zu Ehren der Heiligen Thalionnel abgehalten, besucht immerhin von einigen Neu gierigen – zeigte Komturin Nissa ay Komra, dass sie eine Herrscherin der Fürstkonturei ist: Aus heiterem Himmel wurden die Tore der Stadt geschlossen, ein Ausgehverbot wurde bei Androhung der Todesstrafe verhängt (und später rollten tatsächlich die Köpfe einer Handvoll von Arngrimms frischen Rittern, die im Sufz die Sperrstunde ignoriert hatten!) und mehrere Banner Soldaten marschierten wie aus dem Nichts gekommen durch die Stadt und über die Tobimora-Bücke. Ein Angriff auf die Warunkei? Wir erfuhren nichts, in der Nacht jagte dämonisches Kreischen über den Himmel und violette Blitze stieben vom Pandämonium in den Himmel, alle hatten große Angst, und im Goldenen Ei boten manche dem ein Vermögen, der sie heimlich aus der Stadt bringen könne. Bis der Spuk zwei Tage später wieder verlog und die wenigen Geräte sich bald zu Fakten verdichteten: Die Rondra-Kirche hatte Warunk erobert und den Nekromantenrat vertrieben! Meine Freude war groß, doch durfte ich dies nicht zu offen zeigen – die meisten Eslamsbrücker waren bestürzt: Würde auch Eslamsbrück angegriffen? Was bedeutete es, das ganz offensichtlich das Pandämonium Zutlucht für zumindest einige Mitglieder des sinistren Rates geworden war? Doch die Komturin tat das Vermittliche: Sie ließ zur Tagesordnung übergehen und bald kehrte wieder Normalität ein, als nicht direkt etwas geschah. Ach, wie gern würde ich sogleich nach Warunk reisen! Allein, abgesehen von den strengen Kontrollen an der Brückenbastion, denen ich mich nicht zu stellen wage, glaube ich doch, dass meine Reise noch nicht beendet ist: So werde ich mich nun der Karawane Garolm Greifers nach Yol-Ghurmak anschließen und alsbald aus der Hauptstadt Transsilien berichten. »

TZ.

Greifax' Rückkehr

Stadtgespräch in Gareth ist ein Spektakel am Rande der Festlichkeiten zur Sommersonnenwende.

GARETH. Als Bürger und angereiste Pilger sich zum Abschluss der Greifenumzüge am 1. Praisos 1033 BF in Gareth in der Stadt des Lichts vor dem Tempel der Sonne versammelten, der immer noch Makel aus dem Jahr des Feuers aufweist, da trat der Wahrer der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax von Gratenfels, vor sie hin. Er forderte sie auf, nach den Namenlosen Tagen jeden Winkel in Heim und Herzen zu prüfen, den man für gewöhnlich scheue, damit nichts

heranwachse, was die Freude über das Leben verderbe und die Hoffnungen der Zukunft überschatte.

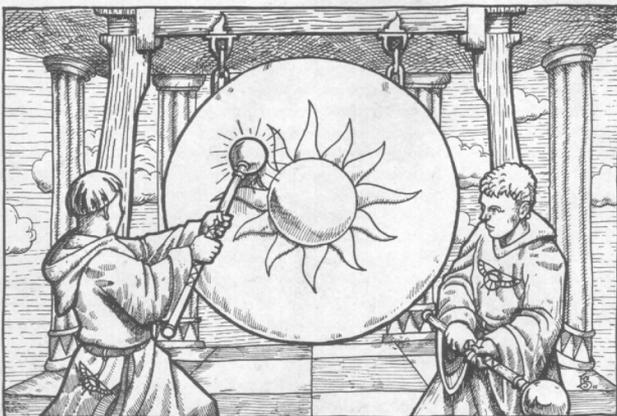
Als die üblichen öffentlichen Selbstbezeichnungen und Geißelungen vorüber waren, da wurde es still auf dem Platz und tausende Menschen verharren erwartungsvoll, um den Auftritt des Boten des Lichts zu sehen, aber er kam nicht.

Wohl kündeten drei Gongschläge vom Gong des Heiligen Owilmar in Gareth, der gewaltigen Metropole im Herzen Aventuriens, von der Präsenz der Praisos-Kirche und vom Jahresanfang, aber Pagol Greifax blieb das Zentrum der Zeremonie und sprach von Zuversicht. Die Reaktionen darauf waren unterschiedlich. Etliche befürchteten, der Bote des Lichts sei erkrankt wie der Rabe von Punin, und dass dies ein schlechtes Omen sei. Einige fühlten bittere Trostlosigkeit in sich aufsteigen, die Mehrheit der Anwesenden war froh, dass nach dem Jahr des Feuers und der Verkündung durch *hundert Zungen* (der Bote berichtete in seiner Ausgabe 111) weder weitere Unbill noch Prüfung angekündigt wurde. Nur wenige fühlten sich von einem zer-

zausten Greis gestört, der plötzlich begann, wirt vor sich hinzureden. Erst als er seine Stimme erhob und sein skurriler Wortschwall die Worte des Wahrers übertönte, ergriffen Sonnenlegionäre den verwahrlosten Alten und die Störung war alsbald beendet. Nach Ende der Feiern nahm sich der Wahrer der Ordnung der Angelegenheit an. Er soll bald geworden sein, wie wohl er die Fassung bewahrte, als er in der wüsten Erscheinung seinen älteren Bruder er-

nach der Erhebung Kaiser Hals in den Götterstand zunehmend schroff und unvernünftig zu verhalten begann. Der Ausbau der Festungsanlagen der Stadt Gratenfels und die Aufstellung eines großen Heeres werden einer finsternen Ahnung zugeschrieben, die Baldur von künftigen Ereignissen gehabt haben soll. Einige sagen sogar, er sei der Erste gewesen, der sich gegen den Sphärenschänder wappnen wollte. Doch seine unverhältnismäßigen Urteile für Vergehen "wi-

der Wohl und Wehe der von Praisos gegebenen Ordnung", die oft nur darin bestanden, den Grafen nicht korrekt gegrüßt zu haben, seine Verwicklung in die Erzeugung und Verteilung von Silbertalern mit geringem Silbergehalt und die Plünderungen, die seine Söldlinge am Greifenpass und im Kosch



kannte: Baldur Greifax. Mittlerweile, so hört man, sei der ehemalige Landgraf von Gratenfels aus Gareth an den Greifenpass verlegt worden, nachdem er seinen Bruder beschimpft habe und gar handgreiflich geworden sei. In der Nähe des Greifenpasses liege auf Koscher Seite ein Kloster des Hüterordens, in dem er seine Seelenruhe wieder erlangen könne.

Der einstige Landgraf von Gratenfels, Baldur Greifax (geb. 957 BF), war zu Amtszeiten ein ebenso frommer Praisos-Anhänger wie sein jüngerer Bruder, der Wahrer der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax (geb. 980 BF).

Berüchtigt wurde Baldur, als er sich

ausführten, gelten bis heute als Zeichen, dass er letztlich seinen Verstand verloren hatte.

Nach seiner Absetzung durch Kaiser Hal 1003 BF lebte er die vergangenen Jahrzehnte in Wäldern und Wildnis und entkam sowohl wiederholt dem Griff des Reiches wie auch jenem der Praisos-Kirche. Mehr denn je gilt er als düsterer Prophet, den seine Visionen in den Wahnsinn trieben.

Sein jüngerer Bruder, der fromme Wahrer der Ordnung Pagol Greifax, gilt als Vertreter des althergebrachten Ritus der Praisos-Kirche und kann sowohl Traditionalisten als auch Legalisten zu seinen Anhängern zählen. Der

Wiederaufbau und Ausbau der Kirchenstrukturen in Elenvina geht in wesentlichen Teilen auf ihn zurück. Ob dahinter der pragmatische Versuch steht die Kirche in einer Form aufrechtzuerhalten und fortzuführen, wie sie vor dem Jahr des Feuers bestand, oder gar die Absicht

ihr Zentrum nach Elenvina zu verschieben und sie Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss unterzuordnen, wie einige Kritiker argwöhnen, sei dahingestellt. Jedenfalls ist es seltsam, dass ausgerechnet er in Gareth sprach – vertritt er sonst doch immer die Meinung, dass Gareth

die Gunst des Götterfürsten verspielt habe. Für die meisten Gläubigen war es kaum merklich, aber die Segnungen zu Beginn des Jahres 1033 BF hinterlassen einen faden Nachgeschmack.

*Philippe Mindach
mit Dank an Gero Ebling*

Aventurischer Bote, Praios 1055 BF

Die Bürde des Pilgers

Ein unerwarteter Gast fand sich in Beilunk ein.

BEILUNK. Die Fürst-Illuminata Gwidühenna von Faldahan predigte wie üblich zu Jahresbeginn in Beilunk. Sie ermahnte das Bürgertum, nicht überzogen eigennützig zu handeln, warnte vor der Täuschung durch Echsen und verlogene Gelehrte und prangerte einmal mehr ausgiebig die Verdorbenheit der Dämonenbündler an. Nicht nur gegen jene richteten sich ihre Worte, die sich offen bekennen und sich durch ein Bündnis mit den finsternen Mächten einen Namen zu machen suchen, sondern vor allem auch gegen jene, die sich verbergen und das Böse im Verborgenen keimen lassen. Seit im Tsa 1032 BF die Grafen Siegeshart von Ehrenstein und Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss zeitweise das Weiß des Bannstrahl-Ordens überstreiften (Aventurischer Bote 132, S. 26) und mit landlosen Rittern, Veteranen der zerschlagenen Reichsarmeen und einfachen Gläubigen aus Garetien und den Nordmarken gegen den Nekromantenrat zu Felde zogen, hat der Kriegsverlauf an der Grenze der Sonnenmark eine günstige Wendung genommen.

Große Heroen zerschlugen unlängst die düsteren Sammelbecken finsterner Mächte aus der Warunkei. Die Hoffnung keimt auf, dass eines Tages die jahrelangen Anstrengungen im Kampf gegen das Böse den Nekromantenrat kollabieren lassen.

Danach begab sich Gwidühenna von Faldahan unter die Pilger, um zwölf von ihnen die Füße zu waschen, wie jeden Götterlauf. Eine von Anrengung und Entbehrun-

gen gebeugte Gestalt dankte ihr, erhob sich und bot ihr an, die Fußwaschung der Pilger fortzuführen. Es war der Bote des Lichts, Heliodyn Hilberian Praio-griff II., der im bescheidenen Gewand eines einfachen Pilgers unter den Gläubigen war. Geistesgegenwärtig begrüßte die Fürst-Illuminata ihn herzlich und assistierte ihm bei der übernommenen Aufgabe. Dass sie nur das unbedingte Minimum an Zeremoniell wahrte, zeigt ihre Überraschung. Wie lange weilte er schon in der Stadt?



Hilberian folgte ihr anschließend auf die Tribüne auf dem Praiosplatz im Zentrum Beilunks. Spontaner Jubel brach aus. Als sich der Trubel gelegt hatte, sprach der Bote des Lichts von der Bedeutung von Verantwortung. Insbesondere Warunk müsse man nach Kräften unterstützen. Unvergessen solle der Zusammenhalt Beilunks in der langen Zeit der Not bleiben und niemand solle versuchen, aus der Bedürftigkeit Warunks Profit zu schlagen.

In Richtung des angetretenen Bannstrahl-Ordens gewandt, warnte er harsch vor Anmaßung im Angesicht der Zwölfgötter. Und dann holte er weit aus, stattlich aufgerichtet im schäbigen Pilgergewand: "Über Last und Leid sollten wir nicht jamlern, denn mit jeder Bürde, die wir klaglos schultern, können

wir uns vor den Göttern beweisen. Und wenn ein Mensch nicht mehr ertragen kann und die Prüfung erbarmungslos zu sein scheint, dann soll ihm ein anderer Mensch beistehen. Die Gemeinschaft der Gläubigen ist eine tragende Säule der Menschheit, deren Standhaftigkeit sich hier in Beilunk bewährt hat. Dieser Ort ist wieder sicher. Von nun an soll der Gong wieder geschlagen werden, wie in jedem anderen Tempel auch. Unsere Aufmerksamkeit muss sich nun von diesem Tempel lösen und allen bestehenden Tempeln zuwenden."

Es war ein seltsamer Moment, als der Gongschlag erstarb. Das letzte Mal war dies in einem Moment höchster Gefahr für die Stadt geschehen, aber diesmal blieben böse Folgen aus und man vertraute dem Boten des Lichts.

Selig vor Freude waren Priester und Patrizier und wähten schon eine Entscheidung für Beilunk als geistliches Zentrum Aventuriens kommen, da bat Hilberian darum, im Allerheiligsten allein gelassen zu werden, dort, wo unter der gewaltigen Kuppel eine drei Schritt hohe Praios-Statue die Lichtschale hält. Vom Podest beim Altar streckte er wie ein Verdurstender die Hand nach dem reinem Licht aus, das dort entspringt, heißt es. Und wer dies sah, obwohl er nicht dazu berufen war, der fragt sich seither, welcher Mensch dem Boten des Lichts beisteht, wenn dessen Bürde zu schwer wird. Man erinnere sich an Jarriel Praiotins XII. Ende (Aventurischer Bote 76, S. 21).

*Philippe Mindach
mit Dank an Björn Berghausen
und Gero Ebling*

Alte KGLA-Akten enthüllt!

Adel in Aufruhr!

Garether Geheimnisse preisgegeben.

Kommen weitere schlimme Taten zum Vorschein?

GARETH. Die verbotenen Gemächer des Gottkaisers. Unbekannte Ränke der Rabenmunds. Die Wahrheit über den Scharlachkappentanz. Seit Jahrzehnten war das Garether Kaiserhaus Quelle geheimnisvollen Geredes und unwidersprochener Gerüchte – streng unter Verschluss gehalten in gigantischen Archiven der Kaiserlich-Garetischen Informationsagentur. Seit dem Jahr des Feuers sind diese Akten verschollen oder vernichtet. Doch Igan Trappenfeld sind unbezahlbare Dokumente in die Hände gefallen. Was enthüllt er als nächstes? Lest seinen Bericht!

Vor wenigen Wochen schlugen die Emotionen in Gareth hoch, als in einem Flugblatt verschiedene, offenbar tief vergraben geglaubte Geheimnisse, auch aus alten Zeiten, preisgegeben wurden. Gierige Händler, die heimlich mit den Heptarchen Geschäfte machten, wurden ebenso enttarnt wie Intrigen und Burlesken am Kaiserhof. In der Garetischen Halsmark zum Beispiel blieb kein Stein auf dem anderen, nachdem lautbar wurde, dass der in der Schlacht in den Wolken heldenhaft gefallene Burggraf Arnwulf von Rabenmund offenbar ein Bastardkind hatte – ausgerechnet, als nach fünfjähriger Vakanz der Mark und langem Zerren endlich eine Nachfolgerin gefunden worden war.

Quelle all dieser Enthüllungen waren Schriftstücke aus den geheimen Archiven der KGLA, in deren Besitz ich – Igan Trappenfeld – vor längerer Zeit kam (Siehe dazu auch Seite 4, „Die Schicksalsnacht von Koschgau“; Meisterrinformationen dazu auf Seite 29). Er-

schrockene Adlige und natürlich die tapferen Bürger Gareths zeigten sich erstaunt und interessiert zugleich an den Enthüllungen weiterer Adelskapriolen. Schon wenige Tage später sah ich mich in den Tavernen Gareths von neugierigen Knappinnen, Pagninen und Dienstmägden umgeben, die sich für ihre Herrschaften neugierig nach neuen Geheimnissen der nun in aller Volksmund so gerufenen Trappenfeld-Akten erkundigten. Andere Schreiber des Boten erhielten in der letzten Woche Präsentkörbe mit garetischen Würst- und Käsewaren oder – viel schlimmer – wurden bedrängt, ausgefragt und anderweitig bedroht! Vom Grafen von Eslamsgrund hörte man sogar, dass er persönlich Gareth aufsuchen wollte, um, wie er selbst zitiert wird, „diesen unhaltbaren Enthüllungen und Entgleisungen ein Ende zu bereiten“. Um so mehr muss sich da gefragt werden, was denn der gute Graf selbst weiter verborgen sehen will? Wie sehr fürchtet sich der Adel des Neuen Reiches vor den Enthüllungen, die sich noch in den Trappenfeld-Akten finden lassen werden?

So viel ist sicher: Die geheimen Schriftstücke, die in meinen Besitz gelangt sind, enthalten noch ein viel größeres Mysterium als die Eskapaden der Adligen oder die Betrügereien einiger Händler und Handwerker. Noch jedoch muss ich meine Erkenntnisse zurückhalten, denn noch sind nicht alle Pergamente entschlüsselt und einander zugeordnet. Vieles bleibt auch mir bislang noch verborgen – doch wenn es stimmt, was ich vermute, dann bin ich auf der Spur eines der größten Ge-

heimnisse der neueren Geschichte unseres Reiches.

Die Spuren führen zurück in die Zeit Kaiser Hals, in das Jahr vor meiner Geburt. Lang ist diese Zeit als die 'glückliche Kaiserzeit' in Erinnerung geblieben, als die Ogerschlacht geschlagen war und schwarzer Ork und rabenmundscher Usurpator noch fern waren.

Man schrieb das Jahr 1009 BF, und im Reich herrschte Frieden. Doch war dem wirklich so? Was, wenn damals eine Verschönerung stattfand, von der bis heute niemand Notiz genommen hat? Was, wenn darin nicht etwa nur Schwarzmagier oder dämonische Ungeheuer verwickelt waren, sondern Gestalten aus den eigenen Reihen der mittelreichischen Edlen und Getreuen? Muss vielleicht, wenn diese Geheimnisse zutage treten, die Geschichte umgeschrieben werden, wird vielleicht gar die Kaiserkrone selbst wanken?

Ich wage jetzt noch kein Urteil, aber ich bin bestrebt, dieses Geheimnis aufzudecken, ob nun in den nächsten Monden oder gar erst in Jahren. Es wird ans Tageslicht kommen, was damals geschehen ist, und es wird Fragen aufwerfen, die unbequeme Antworten nach sich ziehen könnten.

Der Tumult, der jetzt im Adel erblüht ist, mag im Vergleich zu dem, was noch kommen wird, nur die Ruhe vor dem Sturm sein. Denn dann werde ich berichten von einer Kabale, die schon viel zu lange geheim gehalten wurde im Reich.

MW;

mit Dank an Björn Berghausen
und Michelle Schwefel

Landgraf Alrik feiert seinen 60. Tsatag

Gratenfels. Fünf Mal heilige zwölf Götterläufe wurde der Landgraf von Gratenfels am 27. Ingerimm 1032 BF alt. Ein solcher Tsatag ist üblicherweise Anlass für Feiern mit großem Zeremoniell – nicht so in Gratenfels.

Zwar hielten an diesem Tag in der Hauptstadt der Landgrafschaft, wie auch an manchem Ort in den 23 Baronien, die Seiner Hochwohlgebornen untertan sind, zahlreiche Adelige, Bürger und Freie Feiern zu Ehren des Landherrn ab. Auch reisten manche Gäste von weit und nah zur Burg Greifenklau, der außerhalb der Stadt gelegenen Stammburg des Hauses Greifax. Zuallererst waren dies die Koscher Grafen Jallik und Growin, die Isenhager Grafentochter Gandrixa, mehrere Mitglieder des Reichsgerichts sowie eine Reihe von Baronen und Junkern, Edlen und Rittern aus Gratenfels sowie

den angrenzenden Provinzen. Doch wer von jenen, die tatsächlich nach Gratenfels kamen, erwartet hatte, einen großen Ball und ein überladenes Bankett vorzufinden, sah diese Erwartung getäuscht. "Wie könnte ich ein großes Fest geben, nachdem vor nicht allzu langer Zeit viele meiner Untertanen und Vasallen in Albernia ihr Leben für den Zusammenhalt des Reiches gegeben haben?", antwortete der Graf, als ihn ausgerechnet der Gesandte der Kaiserin fragte, weshalb diese Feier ohne den ihr zustehenden Pomp und Glanz begangen werde. Dass keineswegs typisch Gratenfelsler Sparsamkeit der Grund dafür war, konnte man schon an den dezenten, aber gewisslich nicht billigen Gebinden aus almadanischen Rosen erkennen, die von der Gräfin Isentraud eigenhändig zum Schmuck des Rittersaals gebunden worden waren. Gleichwohl mangelte

es dem nunmehr seit beinahe 30 Götterläufen amtierenden Gratenfelsler nicht an wohlgesonnenen Wünschen und Geschenken von Freunden und Verbündeten. So bedachte Ihre Majestät, die Kaiserin höchstselbst, ihren getreuen Reichskronanwalt mit einer wertvollen Schatulle aus den Stoßzähnen Höt-Alemer Waldelefanten und südländischen Edelhölzern. Darinnen fanden sich feine Klingen, Bürstchen und Tiegelnchen feiner Salben, womit Alrik Custodias seinen unvergleichlich prächtigen Bart pflegen kann. Vierterlei weitere Gaben und freundliche Worte erreichten Seine Hochwohlgebornen auch von Herzog Jast, dem Wahrer der Ordnung Pagol Greifax, erstaunlicherweise von dem Grafen zu Winhall, und von einigen anderen hohen Würdenträgern des Reichs.

Wolf-Ulrich Schmuur

Dostriische Kriegsposanne, Bahja 1032 BF

Nostria hat seine Musik wieder!

NOSTRIA. "Es springt die Flunder keck vor Übermut", so sang einst Delusia Pernstein in der *Rohrdommel*, bevor sie ihre erste Reise in ferne Länder antrat. Dieser Tage ist das Lied mit neuen Strophen in dem urigen Lokal zu hören, denn die größte Bardin, die unser glorreiches Königreich in den letzten Jahrhunderten hervorgebracht hat, weilt wieder in der Hauptstadt. Unendlich lang währte ihre Abwesenheit, und für viele Nostrier schien es traurige Gewissheit, dass die Pernstein für immer in der Ferne bleiben würde. Doch an einem nebligen Frühlingmorgen legte in Trontsand ein kleines Schiff mit ungewöhnlicher Form an, dem Vernehmen nach Zedrakke genannt, und ihm entstieg Delusia, würdevoll die Laute tragend.

Sie grüßte die Menschen der Stadt unbefangen in der nostrischen Mundart, so als sei sie nie

weg gewesen. Voller Erstaunen stellten diese fest, dass kein Kapitän das Ruder steuerte, keine Mannschaft die Segel raffte.

Daraufangesprochen, verkündete Delusia lediglich, dass der Beleman sie nach Hause geweht habe. Schnell verbreitete sich die Nachricht von ihrer Rückkehr in den Straßen und Schenken der Stadt, und als sie wenige Tage später in einer Kutsche Nostria erreichte – auf die Hafensinsel hatten die Winde ihr Schiff aufgrund der Köpendaaler Umtriebe und der Unsicherheit, die sie verbreiten, nicht tragen wollen –, bereitete ihr das Volk einen Empfang, wie er Legenden gebührt. Die Rechtsstadt war in ihr schönstes Gewand gekleidet, die Straßen geputzt und von Bannern gesäumt. Am Freiheitsplatz trat sie aus ihrem Gefährt, sprach nur einen kurzen Satz: "Es ist schön, wieder hier zu sein", und stimmte dann unter dem Jubel Hun-

derter "Am Steine von Nosteria" an. Bis in die Nacht feierten die Menschen, so ausgelassen wie es selten in der letzten, oft bitteren Dekade der Fall war.

Bei aller Freude über Delusias Anwesenheit und die vielen Weisen, Dichtungen und Tänze, die sie von ihren Reisen mitgebracht hat, bleibt doch ein wenig Wehmut. Denn bald schon steht ihr letzter Auftritt an, danach gedenkt sie, aufs Land zu ziehen und sich der Vogelkunde zu widmen. "Ja, wisst ihr, da draußen gib'ts vieles zu sehen und zu erleben, aber ich habe erkannt, dass wir nur den Tieren lauschen müssen, um den Klang der Welt zu hören", so erklärte sie ihre Entscheidung. Das Volk Nostrias, dem sie die Musik zurück ins Herz brachte, wünscht ihr alles Gute in diesem Unterfangen!

Julian Marioulas / Tahir Shaikh

Die Spinne ist ins Netz gegangen

DUNIN. Wie wir kurz vor Drucklegung erfahren, haben kaiserliche Soldaten unter der Führung von Marschall Gwain von Harmamud die Kaiserinwitwe Alara Paligan in ihren Gemächern unter Arrest gestellt – auf direkten Befehl Seiner Majestät! Sichere Quellen bestätigen, dass die Großmutter des Kaisers für den andauernden Zustand des Raben von Punin verantwortlich ist: Die Schwarze Witwe hat Seine Erhabenheit vergiftet, um die einzig wahre Kirche Borons in ihrem Herz zu treffen!

Es bleibt die Hoffnung, dass nun mit der Festsetzung der ketzerischen Giftmischerin ein Mittel gefunden wird, um den Schlaf des Rabens zu beenden, so dass Seine Erhabenheit dem jungen Kaiser wieder zur Seite stehen kann.

Michael Masberg, DSR

Aventurischer Bote

Ratlos

Das Schicksal von Amando Landa da Vanya ist uns noch immer unbekannt. Im Efferd 1032 BF (Aventurischer Bote 131, Seite 8) waren Gerüchte aufgekommen, dass er im Koscher Dunkelwald zu Schaden oder gar zu Tode gekommen sei. Mittlerweile findet eine eingehende Untersuchung der Vorfälle unter Vorsitz des Wahrers der Ordnung Mittellande, Pagol Greifax von Gratensfels, statt. Bisher gibt es noch keine offizielle Verlautbarung zu den Vorfällen, dafür ranken sich eine Vielzahl kurioser Gerüchte um eine niederträchtige Täuschung und Verwirrung des Sonnenzuges durch Hexen- oder gar Echenmagic. Die Heilige Inquisition der Praios-Kirche wird gegenwärtig von den Geheimen Inquisitionsräten geleitet, aber es scheint, dass der Bestand der 865 BF gegründeten Inquisition als Institution gefährdet ist. Von vormals 132 Ordentlichen Inquisitionsräten hat kaum die Hälfte die brisante Zuspitzung der Bedrohung durch Paktieren und Dämonen in den vergangenen Jahren überlebt, und auch Satinav fordert seinen Tribut von greisen Inquisitoren.

Sorgfältige Auswahl von Nachfolgern und deren fundierte Ausbildung findet nur noch selten die nötige Aufmerksamkeit, da unaufhörlich Fälle von höchster Dringlichkeit anliegen. Vereinzelt sind Tempelvorsteher trotz strenger Regularien dazu übergegangen, sogenannte Inquisitoren auf Zeit für jeweils eine spezielle Aufgabe einzusetzen. Hilfskräfte und Bedeckung werden häufig gegen Gold angeworben, da die Sonnenlegion sich verstärkt dem Schutz des Allerheiligsten der Praios-Tempel widmet (Aventurischer Bote 135, S. 8) und große Teile des Ordens vom Bannstrahl Praios' derzeit in der Mark Beilunk gegen die Nekromanten im Norden und Haffax' Schergen im Osten vorgehen (Aventurischer Bote 132, S. 26).

Philipp Mindach
mit Dank an Mark Wachholz

Thaena-Fanfare, Frühling 1032 BF

Wo ist Romin Galahan?

HAVENA. Auch ein dreiviertel Jahr nach dem Ende der albernischen Sezession ist Romin Galahan, der unter Reichsacht stehende Prinzgemahl der Kaiserin Rohaja begnadigten ehemaligen albernischen Königin Invher ni Bennain, immer noch auf der feigen Flucht vor Recht und Gesetz. Die Ritter und Büttel der Fürstin Idra ni Bennain, die als Regentin für ihren Enkel Finnian über die Provinz im Westen des Reiches herrscht, waren bisher nicht in der Lage, den Geflohenen ausfindig zu machen. Man geht mittlerweile unausgesprochen davon aus, dass Prinz Romin die Provinz mit unbekanntem Ziel verlassen hat, scheint es in Alberniam vom einen auf den anderen Tag doch keine Unterstützter seiner ebenso hochverräterischen wie verlorenen Sache mehr zu geben.

Heiko Brendel

Aventurischer Bote

Unter die Fittiche

Sonnenmarschall Praiowin von Orkenfeld reiste nach Beilunk, um den Boten des Lichts im Rondra 1033 BF sicher nach Gareth zu eskortieren.

Die Praios-Kirche erwarb für dieses Unternehmen zu einem eher symbolischen Preis die beiden Galeassen der *Perricum*-Klasse, die in den vergangenen Jahren Versorgungsfahrten in die belagerte Stadt Geleit gegeben hatten. Die Schiffe waren einst für die Maraskan-Invasion Kaiser Retos gebaut worden. Seit der Einstellung der Unterstützungszahlungen aus dem Horasreich hatte das Raulsche Reich zunehmend Schwierigkeiten, Schiffe und Mannschaften zu unterhalten. Die *Gryphonnia* und die *Aethra* wechseln nun ihren Heimathafen. Neben der Schivone *Kaiser Reto*, die vor einiger Zeit ans Reich zurückfiel, operieren sie dann von Beilunk aus, schützen aber auch weiterhin Versorgungskonvois, die die auflebende Stadt am Radrom anlaufen.

Die Sonnenlegion beendet in dieser Zeit zudem ihre Suche nach einem Stammstiz (Aventurischer Bote 113, S. 23) und bezieht in der Zitadelle von Beilunk Quartier. Zwar sind die Legionäre in ganz Aventurien verstreut, um die Tempel des Praios zu schützen, verfügen aber künftig wieder über einen eindrucksvollen Stützpunkt, auf dessen Plattform sogar schon herittene Greifen gesichtet worden sein sollen.

Es heißt, es sei der Fürst-Illuminata Gwidühenna von Beilunk gelungen die Schilde der Sonnenlegion, die teilweise ihre besondere Wirkung, Magie zurückzuwerfen, verloren hatten, wieder mit neuer Kraft zu versehen. Doch den Praios-Tempel im Inneren der Zitadelle, der nach seiner Vollendung der zweite Praios-Tempel Beilunks wäre, konnte auch sie nicht neu weihen.

Der Bote des Lichts, Hilberian Praioiggriff II., soll auf seiner Rückreise in Perricum mit Ayla von Schattengrund zu Gesprächen zusammengelassen sein, die eine Aussöhnung von Praios- und Rondra-Arbeit und eine verstärkte Zusammenarbeit der Anhänger beider Kirchen zum Inhalt gehabt haben sollen. Bislang gibt es allerdings kaum bemerkenswerte Ergebnisse, die von einem Erfolg etwaiger Verhandlungen zeugen würden. Auch das Ausbleiben einer öffentlichen Bekanntgabe deutet auf ein Scheitern hin. Einzig der Orden des Donners kooperiert in der Mark Beilunk nach wie vor des Öfteren und recht vorbehaltlos mit dem Orden vom Bannstrahl Praios'.

Philipp Mindach