

Aventurischer Bote

AUSGABE 144 ❖ NOVEMBER / DEZEMBER 2010 ❖ 3,50 €

SPIELHILFE:

MAGIERORDEN FÜR SPIELER

SPIELHILFE:

DER SPIEGELPALAST
ZU ZORGAN

SZENARIO:

„ZERBROCHEN“

VON STEFAN UPTREGGER

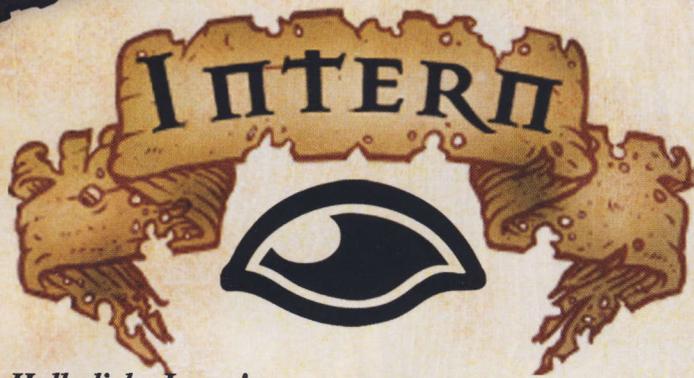
IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DIE KAISERIN BIETET HAFAX
DIE STÄHLERNE STIRN

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN

AVENTURIEN





Hallo liebe Leser!

Der vorliegende Bote bietet wieder einmal einen bunten Mix an verschiedenen Themen (siehe das nebenstehende Inhaltsverzeichnis) – und wie üblich sind viele dieser Beiträge vernetzt (wie die Minotauren-Monsterbeschreibung und der myranische Artikel über Carmos' Blutige Schar) oder verweisen auf kommende Ereignisse.

Die Ankündigung auf Seite 8 im 'inneraventurischen' Teil – die auf den Allaventurischen Konvent auf Burg Bilstein verweist, wo der Kriegsrat zu Perricum miterlebt werden konnte –, der Artikel aus dem Greifenbalg und der Bericht über das vom Schwarzhandel lebende Dörfchen Keinsbrunn deuten an, womit sich der Bote in den kommenden Ausgaben beschäftigen wird: den Anstrengungen zu Befreiung der Schwarzen Lande im Hinblick auf die nächstes Jahr anstehende Spielhilfe Schattenlande. In diesem Zusammenhang ist auch die Schaulplatz-Präsentation des Spiegelpalasts in Zorgan zu sehen.

Das Szenario 'Zerbrochen' bereitet dagegen den Boden für die 'lichten' Kräfte (im wahrsten Sinne des Wortes) vor, ist Autor Stefan Unteregger doch einer der Hauptverantwortlichen für den ebenfalls nächstes Jahr erscheinenden Abenteuerband Lichtsucher, in dem die Quanionsqueste der Praios-Kirche zu einem Abschluss gebracht wird.

Stefan und Lars Reißig sind übrigens seit kurzer Zeit Mitglieder der DSA-Redaktion und als solche auch unter den ständigen Mitarbeitern des Boten zu finden. Verlassen hat uns dagegen Frank Wilco Bartels, um im 'richtigen Leben' konsequent seiner Profession als Chemiker zu folgen. Auch an dieser Stelle ein herzliches Willkommen an die beiden neuen Kollegen und die besten Wünsche für die Zukunft an den scheidenden Redakteur!

Franks Überlegungen zu den Streitenden Königreichen haben Eingang in die aktuellen Planungen zu Nostria und Andergast gefunden, und auch diese Region wird in Zukunft wieder etwas näher betrachtet werden, immerhin haben wir sie zur 'Einsteigerregion' erklärt – und auch der

Aventurische Bote soll ja nicht nur Gazette für die Alten Hasen', sein, sondern auch für neue Leser Interessantes bieten.

In diesem Sinne: Viel Spaß bei der Lektüre des 144er Boten und allzeit phexgefällige Würfel,

Thomas Römer



Tractatus contra Bestias: Der Minotaurus	3
Spielhilfe: Magierorden für Spieler	5
Werkstattbericht: Wege der Alchimie	7
Schauplatz: Der Spiegelpalast zu Zorgan	9
Szenario: Zerbrochen	11
Lizenznehmer: Der Uhrwerk-Verlag	16
Hintergrund: Geschichte(n) aus den streitenden Königreichen – Nostria und Andergast	18
DSA intern: Die Redaktion – Letzter Teil der Redaktionsvorstellung	20
Con-Berichte: Ulisses unterwegs ... auf dem RatCon und der Spiel 2010 in Essen	22
Myranor: Carmos' blutige Schar	24
Spielhilfe: Der Flecken Keinsbrunn – Zwischen Tinkturen und feinem Tuch – der Schwarzhandel in der Warunkei	26
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	28
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	30
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Ingerimm / Rahja 1033 BF	Beilage

TRACTATUS CONTRA BESTIAS

DER MINOTAURUS

Hochgelehrte Leserschaft, aus gegebenem Anlass haben sich der Orden der Grauen Stäbe von Perricum und der Aventurische Bote entschlossen, in dieser Folge auf die rätselhaften Geschöpfe einzugehen, die man allgemein als Minotauren kennt: Zum einen sind in den letzten Monaten Unterlagen zugänglich geworden, die Licht auf den güldenländischen Zweig dieser Rasse werfen, zum anderen verdanke wir der Ordensburg zu Lowangen neuere Beobachtungen, was die Minotauren des Orklandes betrifft. Gerade letzteres verdient besondere Aufmerksamkeit und auch weitergehende examinatio, wie folgende Übersicht zeigen wird.
Perricum, für den Orden der Grauen Stäbe
Tarlisin von Borbra

Eine sehr rätselhafte Lebensform ist der stierköpfige Minotaurus, der durchaus wie eine Chimaera wirkt, doch anderen als natürliches Geschöpf gilt. Sein Verhalten und erst recht seine Motive sind von vielerlei Schleiern umhüllt, doch gilt er keineswegs zu Unrecht allgemein als bedrohlich und übelwollend. Minotauren findet man zum einen auf den Zyklopeninseln vor der Küste des Lieblichen Feldes, zum anderen im Orkland im aventurischen Nordwesten. Ebenso aber verraten uns zuverlässige Berichte, dass es Vertreter dieser Rasse im Güldenland gibt; oder zumindest Geschöpfe, die ihren Namen teilen und ihnen sehr ähnlich sehen.

SAGEN UND HISTORIE

Es kann als sicher gelten, dass bereits vor über zweitausend Jahren die ersten Siedler aus dem Güldenland Berichte von den Minotauren mitbrachten, die es in ihrem Heimatland gibt. Sehr unwahrscheinlich ist jedoch, dass sie lebende Vertreter dieser Rasse zu Begleitern hatten – die aventurischen Minotauren sind von anderem Ursprung, der in den Dunklen Zeiten zu suchen ist: In jener Zeit, so heißt es, waren Kultur und Zivilisation allerorten so bedrängt, dass selbst im hochgelehrten Kuslik dem orkischen Stiergötzen Brazoragh gehuldigt wurde. Als aber die göttertreuen Kusliker Kaiser alles daransetzten, ihre Heimat von derlei Abgötterei zu reinigen, da flohen die letzten Anhänger des Orkgötzen auf die Zyklopeninseln, wo sie mittels unbekannter Kräfte neuerlich bullenhäuptige Minotauren erschufen. Hier muss nun zu denken geben, dass auf dem liebfeldischen Festland keine derartigen Minotauren bekannt wurden: Entweder haben die Kusliker Kaiser ihn

so rasch ein Ende gemacht, dass nicht einmal Sagen und Legenden davon berichten; oder aber die zyklischen Inseln bargen etwas, das es erst möglich machte, solche Wesen zu erschaffen. Da traditionell die Insel Phrygaios als ihre Heimat gilt, und diese auch mit Stierkulten aus bosparanischer Zeit in Verbindung gebracht wird liegt es nahe, das hier ihre Heimat ist. Da man die Minotauren indes auch in den unberührten Nymphenwäldern anderer Inseln finden kann, legen Legenden nahe, dass bei ihrer Entstehung auch Zauberei der Feenwesen beteiligt war.

Erst seit wenigen Jahrzehnten wird nun auch aus dem Orkland von Minotauren berichtet, doch es kann als ausgeschlossen gelten, dass sich bei ihnen um Auswanderer von den Zyklopeninseln handelt, denn eine solche Wanderung hätte irgendwelche Zeugnisse hinterlassen müssen.

AUSSEHEN UND KÖRPERBAU

Minotauren gleichen muskulösen Männern von bis zu zwei Schritt Höhe. Sie haben jedoch die Köpfe mächtiger Stiere und sind stark behaart: Die Minotauren der Zyklopeninseln haben in der Regel ein rotes, eher glattes Fell, während ihre Vettern aus dem Orkland meist ein schwarzes Zottelfell besitzen, das zu ihrer kalten Heimatlandschaft passt und dem der Orks nicht unähnlich ist. Von den Minotauren des Güldenlandes wiederum heißt es, dass ihr Fell meist kurz und von unterschiedlicher Farbe ist: Meist ist es braun, jedoch mal einfarbig, mal in verschiedenen Tönen gefleckt. Ein weitaus bedeutsamerer Unterschied im Körperbau ist jedoch, dass die aventurischen Minotauren einen ganz menschlichen Leib besitzen, während sich unsere Gewährleute aus dem Güldenland sicher sind, dass die dortigen Exemplare die Beine und Hufe eines Stiers haben und auch einen peitschenden Rindenschwanz mit buschiger Quaste besitzen, zudem können sie wohl deutlich größer werden.



FORTPFLANZUNG

Die Art und Weise, wie sich die Minotauren Aventuriens fortpflanzen, ist ein deutlicher Hinweis, dass sie keine natürliche Art sind: Denn noch niemals wurde ein Weibchen beobachtet, stattdessen soll es ausschließlich Männer geben, die sich dadurch vermehren, dass sie sich mit menschlichen oder gegebenenfalls orkischen Frauen paaren. Dass sich dazu niemand bereitwillig findet, ist kein Wunder, daher ist

es die Gewohnheit der Minotauren, Frauen zu rauben. Es gibt sehr unterschiedliche Berichte, was mit diesen Frauen passiert – manche Legenden behaupten, sie würden bei der Geburt des Kindes das eigene Leben verlieren, andere deuten an, sie blieben auf Lebzeiten gefangen, während wieder manche Sagen sogar davon handeln, dass entführte Frauen nach einem oder anderthalb Jahren wieder in ihr Heimatdorf zurückkehrten und einen Topf mit Nymphengold mitbrachten. An dieser Stelle lässt sich nur feststellen, dass es den Abgesandten der Ordensburg Neetha trotz großer Bemühungen nicht gelungen ist, eine solche Heimkehrerin zu finden oder gar zu befragen.

Auch bei diesem Thema zeigt sich der Unterschied zu den Minotauren des Güldenlandes: Dass es dort weibliche Vertreter der Rasse gibt, ist unbestritten, und manche Güldenlandfahrer erklären auch, selbst welche gesehen zu haben: Sie sollen ebenso kräftig gebaut sein wie die Männer, mit nur geringfügig anmutigeren Kuhköpfen und großen Brüsten anstelle von Eutern. Wenn die weitgereisten Gewährleute es richtig verstanden haben, so huldigen sie tatsächlich der fruchtbringenden Peraine als ihrer Muttergöttin.

VERHALTEN UND LEBENSWEISE

Trotz ihrer furchteinflößenden Gestalt meiden die Minotauren auf beiden Weltteilen Fleisch als Speise und ernähren sich ausschließlich von Pflanzenwerk und dazu dem, was sie aus Milch machen: Vor allem Obst, Nüsse und süße Rüben sowie Käse stellen ihre Nahrung dar. Sie jagen nur, um Felle für ihre Kleidung und Horn und Knochen als Werkstoff zum Schnitzen zu erbeuten.

Obleich also kein Blutdurst sie antreibt, sind sie dennoch vortreffliche Jäger, die sich vor keiner Herausforderung zurückscheuen und bevorzugt die größte und stärkste Beute aufsuchen. So stellen sie auf den Inseln vornehmlich Wildschweinen und Waldwölfen nach, im Orkland auch Bären, Hirschen und Wildrindern. Dazu halten sie auf den Inseln verwilderte Phraischafe, im Nordwesten eher halbgezähmte Schneeziegen als Haustiere, die sie melken, um Käse herzustellen; ebenso oft aber versuchen sie, den einheimischen Hirten durch Drohungen Nahrung abzupressen. Mit ihre hohen körperlichen Stärke und eine gewissen Erfahrung mit groben Hiebaffen erreichen sie, dass nur die wenigsten Menschen ihr Begehren ablehnen, selbst wenn dieses nur durch Grunzlaute vorgebracht wird.

Die stierhaften Köpfe machen es den Minotauren sehr schwer, verständliche Worte zu formen, so dass sie sich eher durch Brüllen, Grunzen und Gesten verständlich machen. Sie sind aber in der Lage, die Sprache ihrer Umgebung (also das Garethi der Zyklopeninseln und das Orkische der Schwarzpelze) zu verstehen. Über die Sprache der güldenländischen Minotauren wissen wir so gut wie nichts, doch müssen sie eine haben, da sie eigene Namen gebrauchen.

ФЕЕНПАТЪР

Glaubt man den Sagen der Cyclopäer, so gehören die Minotauren zu den Feenwesen. Sollte das der Wahrheit entsprechen, so können sie tatsächlich zwischen der unsrigen Sphäre und dem Reich der Feen hin- und herwechseln. Aus welchen Gründen aber die doch eher verspielten Feen die ungehobelten und grobschlächtigen Stiermänner als ihresgleichen akzeptieren, ist nicht sicher zu sagen. Am wahrscheinlichsten kann noch gelten, dass bei ihrer einstigen Zeugung wirklich die Zauberei der Feen weitaus entscheidender war als der Glaube der Götzenanbeter; vielleicht ist gar die vage Ähnlichkeit mit dem gleichfalls gehörnten Feenvolk der Faune und Satyre nicht nur zufällig. Doch selbst wenn diese Überlegung trügt und sie in den eigentlichen Feenreichen nicht wohlgekommen sein sollten, so muss man doch davon ausgehen, dass sie auf jeden Fall die Feenpfade zwischen

verschiedenen Teilen Aventuriens nutzen können. Auf diese Weise wechseln sie zwischen den unterschiedlichen Inseln des Archipels hin und her, ohne dafür Seefahrt betreiben zu müssen.

Als wahrhaft beunruhigend aber muss gelten, dass anscheinend auch die Minotauren des Orklandes über eine vergleichbare Affinität zu den Feen verfügen, ohne dass wir in irgendeiner Weise den Grund dafür kennen. Denn hier gibt es zuverlässige Beobachtungen, dass sie von orkischen Schamanen im Namen des Stiergötzen erschaffen wurden und daher ein Feeneinfluss weitgehend ausgeschlossen werden muss. Sollte tatsächlich ihre reine Gestalt ausreichen, so wäre das sehr verwunderlich, noch ungläubwürdiger aber ist die Vermutung, dass die Orkenzauberei an sich etwas mit der Kraft der Feen zu tun hätte. Dieses Rätsel ist schon für sich genommen aufmerksame Forschung wert, deutlich alltagsnäher aber wird es durch folgende Überlegung: Orklandminotauren werden oft von einem Schamanen beherrscht und seinem Befehl unterworfen. Sollten nun diese Kreaturen die Fähigkeit haben, über Feenpfade zu wandeln und dabei noch andere mitzunehmen, so ist das eine nicht zu unterschätzende Gefahr für die Reiche der Menschen: Selbst kleinere Ork-Scharen, die beispielsweise am Farindelwald oder beim Reichsforst erscheinen, wo man nicht mit ihnen rechnet, stellen eine erhebliche Bedrohung dar. Nähere Untersuchungen sind deshalb unverzichtbar.

Zyklopäische Minotauren

Verbreitung: Zyklopeninseln

Auftreten: einzeln oder in Gruppen bis 2W6

Größe: zwischen 9 und 10 Spann **Gewicht:** 80 bis 100 Stein

INI 9+1W6 PA 11 LeP 35 RS 0* WS 9

Keule: DK N AT 13 TP 1W+4

Faust: DK H AT 12 TP 1W+2(A)

Kopfstoß: DK H AT 11 TP 1W+4

GS 8 AuP 40 MR 4 GW 10

Besondere Kampfregeln: Kopfstoß, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Durch ihr Magiegespür können sie Feenpfade aufspüren und nutzen.

*) Sie können Rüstungen tragen, meist aus Fellen improvisiert (RS 2).

Orklandminotauren

Verbreitung: Orkland

Auftreten: einzeln, doch meist unter Beherrschung eines Orkschamanen

Größe: 8,5 bis 9 Spann **Gewicht:** 80 bis 90 Stein

INI 9+1W6 PA 10 LeP 35 RS 2* WS 9

Keule:** DK N AT 14 TP 1W+4

Faust: DK H AT 14 TP 1W+2 (A)

Kopfstoß: DK H AT 13 TP 1W+4

GS 8 AuP 45 MR 3* GW 11**

Besondere Kampfregeln: Kopfstoß, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Durch ihr Magiegespür können sie Feenpfade aufspüren und nutzen.

*) Zusätzlich zu ihrer dicken Haut können sie Rüstungen tragen, häufig aus Fellen improvisiert (RS 2) oder orkische Lederharnische (RS 3).

**) Wenn sie von den Orks mit anderen Waffen ausgerüstet werden, dann verändern sich die Waffenwerte. Für den TP/KK-Bonus haben Minotauren eine KK von 18.

***) Oftmals werden sie von den Schamanen magisch beherrscht und sind dementsprechend schwieriger unter Kontrolle zu bringen.

jr

MAGIERORDEN FÜR SPIELER

VON MARTIN SCHMIDT

Mit dem Erscheinen der **Wege der Helden** haben wir alle zu Spielbeginn erwerbenden Professionen samt ihrer Varianten abgedeckt. In **Wege der Zauberei** finden sich Hinweise auf zahlreiche magische Orden; diese werden jedoch erst nach und nach in verschiedenen Ausgaben des **Aventurischen Boten** detaillierter vorgestellt.

Die vorliegende Spielhilfe folgt den bisherigen inhaltlichen Beschreibungen und soll Ihnen helfen, einem Ordensmitglied auch regeltechnische Tiefe in Form von Talenten und anderen relevanten Fähigkeiten zu verleihen. Dabei geht es jedoch nicht darum, die Angehörige verschiedener Orden in eine feste Regel-Form zu gießen. Deshalb handelt es sich im Folgenden auch nicht um starre Richtlinien, sondern um Vorschläge und Anregungen, an denen Sie sich orientieren können, falls Ihr Magier (oder auch natürlich Ihre Magierin) die Mitgliedschaft in einem magischen Orden anstrebt.

Die genannten Talente sind in den jeweiligen Orden bzw. deren speziellen Zirkeln oder Niederlassungen besonders ausgeprägt, weshalb es sich empfiehlt, sich vorrangig auf diese zu konzentrieren. Die aufgeführten Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten sind typisch für die Orden und bieten Ihnen zusätzliche Möglichkeiten zur weiteren Ausgestaltung Ihres Helden.

ΑΠΟΝΙΤΕΝ (AB 132)

Die Anconiten nehmen zwar prinzipiell Mitglieder aller Gilden auf; in der Praxis haben jedoch fast alle Ordensmitglieder ein Studium an einer Akademie der Weißen Gilde absolviert. In Ausnahmefällen kommen auch zuverlässige Absolventen einer Akademie der Grauen Gilde in Betracht. Folgende Lehranstalten bieten sich als Ausbildungsstätte an:

- 👁 Anatomische Akademie zu Vinsalt
- 👁 Halle des Lebens zu Norburg
- 👁 Schule der Austreibung zu Perricum
- 👁 Seminar der elfischen Verständigung und natürlichen Heilung zu Donnerbach

Bei den Anconiten dominieren die Talente, um Menschen zu heilen (Anatomie, Heilkunde Wunden, Heilkunde Gift, Heilkunde Seele), und solche, die den Umgang mit Patienten erleichtern (Menschenkenntnis, Selbstbeherrschung, Überreden). Als reisende Magier sind ihnen auch Talente wie Wildnisleben und Orientierung nicht fremd. Alle Mitglieder sind dem Orden durch ihre Verpflichtungen verbunden. Entsprechend der vier verschiedenen Ordenshäuser können Sie Ihrem Magier noch mehr Tiefe verleihen:

- 👁 Albenhus (Bibliothek und Scriptorium): Geographie, Geschichtswissen, Magiekunde, Sagen und Legenden
- 👁 Baburin (Kräutergarten): Pflanzenkunde, Alchimie
- 👁 Donnerbach (Magierakademie): Lehren, Magiekunde, Philosophie, Geschichtswissen
- 👁 Salza (Druckerpresse): Mechanik, Schriftlicher Ausdruck, Überzeugen

MÖGLICHE ABENTEUERMOTIVATION:

- 👁 Für das Erstellen einer Tinktur wird eine seltene Pflanze benötigt, die nur im Tiefen Süden zu finden ist. Ein Anconit zieht aus, um die benötigt Zutat zu finden.
- 👁 Die Druckerpresse in Salza funktioniert nicht mehr, da ein filigranes Rädchen beschädigt ist. Die örtlichen Handwerksmeister sind überfordert und verweisen an das Volk der Zwerge, das jedoch erst aufgesucht und zur Hilfe überredet werden muss.

ΜΕΦΑΛΙΤΕΝ (AB 126)

Als Orden der Weißen Gilde kommen für die Mephaliten nur Ordensmitglieder in Frage, die ihre Ausbildung an einer der Weißen Gilde zugehörigen Akademie erhielten. Formal können dies Abgänger jeder Akademie sein, die den Anforderungen genügen, im Regelfall sind es aber Absolventen, die bereits durch ihre Ausbildung entsprechende Vorkenntnisse im Bereich der Hellsicht besitzen. Derzeit sind dies:

- 👁 Akademie des magischen Wissens zu Methumis
- 👁 Halle der Metamorphosen zu Kuslik
- 👁 Informations-Institut zu Rommily (hier nur die weltoffeneren Mitglieder)

Gemäß ihrem Auftrag, Zöglinge für die Weiße Gilde zu suchen, bieten sich für Mephaliten alle gesellschaftlichen Talente an, da die Interaktion mit Kindern und deren Eltern die zentrale Aufgabe des Ordens ist. Aufgrund des wichtigen Kontakts zu den bisweilen mit Vorurteilen versehenen Menschen werden Personen mit Nachteilen wie Unansehnlich, Übler Geruch, Widerwärtiges Aussehen und Schlechter Ruf bei den Mephaliten nicht aufgenommen. Einige wenige Mephaliten, die durch Aventurien reisen, verfügen über Soziale Anpassungsfähigkeit. Reisende Mephaliten kennen sich zudem in Geographie, Orientierung und Wildnisleben aus, während einer Akademie zugewiesene Ordensmitglieder in den jeweiligen Fächern als Dozenten aushelfen (Lehren, Magiekunde oder ein anderes Wissenstalent, Menschenkenntnis, durchaus auch Ortskenntnis). Besonders die einer Akademie fest zugeteilten Mephaliten sind dem Orden durch Verpflichtungen verbunden, während die umherreisenden Mitglieder deutlich mehr Freiheiten genießen, aber dennoch durch ihre Loyalität an den Orden gebunden sind.

MÖGLICHE ABENTEUERMOTIVATION:

- 👁 Die zunehmenden Veränderungen in den Schwarzen Landen beschäftigen die Ordensführung. Sie entsendet einen Mephaliten, der verdeckt in den Grenzgebieten die Situation beobachten soll.
- 👁 Ein Mephalit bekommt von der Weißen Gilde den Auftrag, sich auf die Suche nach einem verschollenen Magier zu begeben und diesen wieder zurück in seine Heimat zu bringen.
- 👁 Ein Ordensbruder wird bei dem Versuch, die Magiebegabung eines Kindes zu untersuchen, getötet. Es gilt, diesen Vorfall aufzuklären – und herauszufinden, wieso im Tagebuch des Mephaliten auffällig oft von einem Ea'Myr die Rede ist...

ΡΟΗΛΣWÄCHΤΕΡ (AB 130)

Der *Orden der Wächter vom Magischen Recht in Rohals Namen* teilt sich in zwei große Gruppen, deren jeweilige Mitglieder allesamt weißmagischen Akademien entstammen und von denen nur ein sehr geringer Anteil aus Frauen besteht. Die Rohalswächter nehmen derzeit von folgenden Akademien Abgänger auf:

- 👁 Akademie der magischen Rüstung zu Gareth
- 👁 Akademie des magischen Wissens zu Methumis
- 👁 Schwert und Stab zu Gareth
- 👁 Informations-Institut zu Rommily
- 👁 Schule der Austreibung zu Perricum

Der Zirkel der Wissenden beschäftigt sich vornehmlich mit antimagischer Forschungsarbeit, in letzter Zeit nimmt aber gerade die Hellsicht sowie eine Aufarbeitung der Rohalszeit und der Magierkriege eine zunehmend große Stellung ein. Mitglieder des Zirkels der Wissenden sind

vornehmlich innerhalb der Ordensniederlassungen tätig, weshalb einige von ihnen wahre Stubenhocker sind. Der Zirkel der Wehrenden geht hingegen offensiv gegen Paktierer und flüchtige Gildenmagier vor, doch auch Hexen und Druiden werden bisweilen verfolgt.

Alle Mitglieder weisen eine unbedingte Loyalität zum Orden auf und halten ihre Verpflichtungen streng ein. Verbreitet sind – neben der Arroganz – auch Vorurteile gegen Hexen, Druiden, Schamanen, Elfen, Geoden, gildenlose Magier und Frauen. Einige wenige Mitglieder, die sich fanatisch den Codex Albyricus befolgen, leiden zudem unter Gerechtigkeitswahn.

Die Rohalwächter unterweisen ihre Mitglieder nicht nur in Magiekunde, sondern vor allem in Rechtskunde, auch wenn sie ihr Wissen nicht selten zu ihrem Vorteil auslegen. Während der Zirkel der Wissenden mehr Wert auf Wissenstalente legt, stehen im Zirkel der Wehrenden Talente wie Wildnisleben, Heilkunde Wunden, Orientierung und Fesseln/Entfesseln im Vordergrund, mit denen die Magier im Kampf gegen magische Bedrohungen bestehen können. Solide Kenntnisse im Umgang mit Stäben oder gar Schwertern erlangen die Ordenskämpfer durch regelmäßiges Üben.

MÖGLICHE ABENTEUERMOTIVATION:

☞ In einem alten Foliand findet der Orden Auszeichnungen über ein Laboratorium aus den Magierkriegen. Nun gilt es, schnell die Forschungsstätte ausfindig zu machen und die Hinterlassenschaften zu bergen, damit diese in Ruhe und Sicherheit erforscht werden können. –Dies obliegt dem Zirkel der Wissenden, während der Zirkel der Wehrenden die Ordensbrüder sowohl bei der Suche als auch bei der Bergung vor Gefahren beschützt.

☞ Eine fürchterliche Hexe soll die Menschen in Dorf terrorisieren. Der Orden wird um Unterstützung, doch die Hexe entpuppt sich schnell als jünderen Wesenszüge gar nicht zu den Beschreibungen passen ...

ORDEN DER SCHLANGE DER ERKENNTNIS (AB 135)

Alle Mitglieder des Ordens haben die Magie an einer Akademie der Weißen Gilde erlernt. Bei jenen Ordensschwwestern und -brüdern, die freiwillig ihren Dienst im Namen des Ordens vollziehen, sind ein guter Leumund und ein gefestigter Hesinde-Glaube bedeutsamer als die Akademie, von der sie stammen. Daher finden sich im Orden Mitglieder aller weißmagischen Akademien wieder. Sie besitzen eine selbst für Magier hohe Neugier, und viele befolgen gar den Moralkodex der Hesinde-Kirche.

Eine kleinere Gruppe innerhalb des Ordens stellen Mitglieder dar, die aufgrund einer Bußqueste solange dem Orden angehören, bis sie eine bestimmte Aufgabe oder Tat vollbracht haben. Sie besitzen innerhalb ihrer Akademie – je nach Vergehen – einen mehr oder minder Schlechten Ruf, während sie dem Orden ihre Loyalität erweisen.

Für die Mitglieder des Ordens der Schlange der Erkenntnis sind vor allem Wissenstalente von besonderer Bedeutung. In erster Linie gehören dazu neben der Magiekunde auch Götter/Kulte, Geschichtswissen, Geographie und Philosophie. Zusätzlich kann fast jedes Mitglied ein oder zwei besondere Wissenstalente als persönliches Steckenpferd vorweisen.

Überhaupt scheint das Nandusgefällige Wissen in diesem Orden weit verbreitet zu sein. Reisende Mitglieder besitzen Kenntnisse im Wildnisleben und der Pflanzenkunde oder Tierkunde.

MÖGLICHE ABENTEUERMOTIVATION:

☞ Die Suche nach neuem Wissen führen die Ordensmitglieder zu den unterschiedlichsten Orten in ganz Aventurien. Nicht nur den hohen Norden oder den tiefen Süden bereiste der Orden, selbst im sagenumwobenen Gildenland mehrten die Ordensmitglieder bereits ihr Wissen. Neben der Katalogisierung neuer Pflanzen und Tiere kann dies die Erforschung einer neuen Kultur oder aber die Bergung alter Relikte, Folianden oder gar seltsamer Überbleibsel aus längst vergangenen Zeiten sein.

☞ Was geschah mit der ehemaligen Magisterin der Magister Haldana von Ilmenstein? Der Orden startet eine Untersuchung, die das Rätsel um ihr Verschwinden lösen soll.

PFEILE DES LICHTS (AB 122)

Für eine Mitgliedschaft im elitärsten Orden der Weißen Gilde kommen derzeit nur Absolventen der Akademie *Schwert und Stab zu Gareth* in Frage. (In den Jahren vor 1029 BF nahm der Orden auch Abgänger aus der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana auf, seit dem Gildenwechsel der Bethaner jedoch nicht mehr.) Durch die strengen Auswahlkriterien der Akademie Schwert und Stab und vor 1029 in Bethana – beide waren bzw. sind noch eine Reichsakademie – ist der kulturelle Hintergrund der Absolventen bereits vorgegeben.

Generell kommen nur Bewerber mit einem großen Maß an Erfahrung in Frage, damit sie die Chance besitzen, die mehrjährige Ausbildung inklusive der gnadenlosen Abschlussprüfung absolvieren zu können. Durch seine Verpflichtungen gegenüber dem Orden und der ausgeprägten Prinzipientreue, die sich durchaus mit der eines Praios-Geweihten messen kann, eignet sich ein Pfeil des Lichts nur für einen sehr erfahrenen Spielercharakter, der bereit ist, sein Leben als herumreisender Held aufgeben.



MÖGLICHE ABENTEUERMOTIVATION:

☞ Ein Pfeil des Lichts ist stets im Auftrag des Ordens unterwegs und erfüllt jeden Auftrag, den er zugeteilt bekommt – und das bedeutet auch wirklich: jeden. Die Aufträge umfassen vornehmlich die Verfolgung eines von der Gilde selbst wegen Schadzauberei, Häresie oder Gildenverrat verurteilten Zauberers oder von Zauberern, die von weltlichen Gerichten verurteilt wurden und die sich nun ihrer Bestrafung entziehen wollen.

☞ Bei besonderen Veranstaltungen wie dem Allaventurischen Kovent sind die Pfeile des Lichts für den Schutz der Veranstaltung und ihrer Besucher verantwortlich. Bisweilen wacht ein Pfeil auch über ein Mitglied des Collegium Canonium, wenn sich dieses auf eine wichtige oder gefährliche Reise begibt.

☞ Ein Pfeil des Lichts bekommt den Auftrag, einen wegen Gildenverrats verurteilten und flüchtigen Magier aufzuspüren. Während seiner Suche stößt der Ordenszauberer jedoch auf zahlreiche Hinweise, die eher für die Unschuld des Flüchtigen sprechen. Führt er dennoch seinen Auftrag weiter aus oder geht er den neuen Spuren nach?



VON ZAUBERSPIEGELN UND WAHRHEITSTRÄNKEN

WERKSTATTBERICHT WEGE DER ALCHIMIE

Nächstes Jahr erscheint **Wege der Alchimie**, der große Regelband zur Artefaktherstellung, Alchimie und der Magie der Zauberzeichen. Er wird einen roten Umschlag mit der Nummer R5 erhalten und tritt die Nachfolge von **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** an. Gegenüber seinem Vorgänger wird **Wege der Alchimie** einen deutlich erhöhten Umfang bekommen, der sich vor allem aus einem Plus an Artefakten, alchimistischen Rezepten und neuen Zauberzeichen zusammensetzt. Insgesamt wird sich der Umfang des Buches um ca. 50% vergrößern.

Der Regel-Kern dieser Themengebiete wird im Zuge der Überarbeitung einer genauen Prüfung unterzogen und in vielen Bereichen einfacher und klarer formuliert werden. Damit wollen wir insbesondere den Meistern des Schwarzen Auges die Einarbeitungszeit verkürzen, denn an jene richtet sich das Buch vor allem, neben natürlich den Spielern von Artefaktmagiern und Alchimisten. Mit Hilfe dieser übersichtlich aufbereiteten Regeln soll es Meistern erleichtert werden, am Spieltisch Artefakte, Zauberzeichen und Elixiere zu verwenden und somit drei interessante Spielarten der Zauberei und Wissenschaft in Abenteuer einzubinden.

Neben einer Überarbeitung der drei einzelnen Regelkomplexe wird es im Anhang einige Tabellen und Listen geben. Hier werden nicht nur die im Buch vorgestellten Artefakte, Elixiere und Zauberzeichen noch einmal tabellarisch aufgeführt werden, sondern es wird auch themenübergreifend aus verwandten Publikationen zitiert.

Geplant sind hier unter anderem eine Liste von Giften, wie sie im Detail in der **Geographia Aventurica** beschrieben werden, beziehungsweise weiterer pflanzlicher bzw. tierischer Rohstoffe, Zutaten oder Produkte aus der **Zoobotanica Aventuria**.

ARTEFAKTMAGIE

Wie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** wird auch in **Wege der Alchimie** – trotz des Namens – die Erstellung von Artefakten, die sogenannte Hohe Alchimie, den Schwerpunkt bilden. Wir stehen da einem gewissen Dilemma gegenüber: Einerseits wollen wir natürlich so viele Neuheiten wie möglich präsentieren, um den Band interessant zu gestalten, andererseits sind die Kern-Regeln zur Artefakterschaffung schon in **Wege der Zauberei** (quasi als Auszüge aus **SRD**) niedergelegt – und wir werden den Namenlosen tun, hier ein konkurrierendes System aufzuziehen.

Also wird der Regelteil zu den Artefakten wohl nur umstrukturiert

und zugänglicher gemacht (im Endeffekt deutlich in einen Optional- und einen Experten-Teil getrennt).

Deutlich ergänzt und erweitert wird dagegen die Liste der nutz- und herstellbaren Artefakte, sowohl unter Verwendung des **ARCANOVI** als auch des **APPLICATUS**. Neben den 'legendären' Artefakten und Unikaten werden wir größeren Wert auf bezahlbare und verfügbare Alltagsartefakte legen – schließlich ist **DSA** in der vierten Auflage darauf ausgelegt, Artefakte auch zu nutzen und nicht nur bei Meisterpersonen zu bewundern. Es wird also deutlich mehr Artefakte mit geringerer, dafür häufiger abrufbarer Wirkung geben.

Natürlich findet sich auch hier ein Kapitel zu magischen (und auch geweihten und verfluchten) Waffen, ergänzt um Überlegungen zum Schlachten-Einsatz übernatürlich aufgeladener Gegenstände.



ZAUBERZEICHEN

Die Magie der Zauberzeichen war bisher gewissermaßen ein Stiefkind der stofflichen Magie, denn der Seitenumfang war verglichen mit der Artefaktmagie und der Alchimie in **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen** sehr klein. Um so mehr profitieren Arkanoglyphen und Runen daher von dem zusätzlichen Platz in **Wege der Alchimie**. Dieser soll dabei nicht darauf verwendet werden, die Regeln zu erweitern, hier sind eher behutsame Änderungen zu erwarten. Diese werden sich vor allem auf die Nutzbarkeit im Spiel fokussieren, denn wer stand noch nicht vor dem Problem, dass ein Zauberzeichen absurd groß sein müsste oder die Zauberdauer jenseits jeglicher Praktikabilität liegt. In Zukunft soll es also durchaus möglich

sein, ein Zauberzeichen in einer vertretbaren Zeit in einer vertretbaren Größe anzubringen – vielleicht dafür aber mit verkürzter Wirkungsdauer oder ähnlichen Nebeneffekten. Praktisch ein wenig Platz zu 'Zauberzeichen aus dem Handgelenk'.

Ebenfalls werden die Zusatzzeichen (wie bisher etwa Satinavs Siegel oder das Schutzzeichen) ausgebaut, so dass in Zukunft eine stärkere Variabilität bei der Anbringung von Zauberzeichen gegeben ist. Einige Beispiele (etwa das Zusatzzeichen Kraftquellen-speisung) konnte man schon in der Historien-Box **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** studieren, andere werden folgen. Auch bei den neuen Zauberzeichen und Runen, dem größten Block neuer Informationen zu diesem Thema in **Wege der Alchimie**, wird man Bekanntes aus den Dunklen Zeiten wiederfinden, denn fast alle dort aufgeführten Zauberzeichen werden auch ins aktuelle

Aventurien übernommen werden und natürlich mit den nötigen Verbreitungen versehen. Aber darüber hinaus wird es natürlich auch gänzlich neue Glyphen, Runen und Schutzkreise geben, mit denen man seinen Spielermagier- oder Alchimisten ausrüsten kann. Als Beispiele mögen hier das Elementarklingenzeichen, die Orkanstimmrunne und der Schutzkreis gegen Hellseher dienen. Die neuen Zauberzeichen werden dabei zum Großteil als Ergebnis neuerer aventurischer Forschungen präsentiert, bei einigen Zeichen wird aber auch davon ausgegangen werden, dass man sie schon länger kennt – was sich dann auch jeweils in der Verbreitung widerspiegelt.

ALCHIMIE

Die Regeln zur Herstellung alchimistischer Produkte erhalten eine behutsame Änderung, die vor allem zum Zweck hat, sie leichter zugänglich und anwendbar zu machen. Schwerpunkt der Überarbeitung sind das System der Substitution von Komponenten und die Verwendung einer bestimmten Laborausstattung.

Die neu entstehenden Regeln zur Laborausstattung haben zum Ziel, die Trankherstellung im Spiel besser verfügbar zu machen. Zu diesem Zweck werden drei verschiedene Ausstattungsstufen eines Labors eingeführt, auf die sich die Rezepte beziehen. Heiltränke lassen sich dann bereits mit einer einfachen Laborausstattung herstellen, während man für beispielsweise Purpurblitz oder Regenbogenstaub die höchste Labor-Stufe benötigt. Mit diesen Stufen wird auch der Vielfalt aventurischer Tränkemischer Rechnung gezollt, Kräuterhexen werden ebenso berücksichtigt wie giftmischende Medizinmänner. Ein wichtiger Aspekt dieser Labor-Regel sind die Angaben zur Mobilität eines solchen Labors, denn Spielerhelden reisen gerne durch die Lande. Mit einem ebenso simplen wie funktionalen Ansatz, den diese Laborstufen-Regel verwendet, können also Spieler ihre Alchimisten oder Quacksalber quer durch Aventurien schicken und müssen nicht auf den Kern ihrer Profession verzichten.

Zur Illustration der Beschreibungen folgt ein Auszug aus der Regel-Übersicht:

Die Labor-Stufen

Labor	Kosten	verwendetes Talent
<i>Mobilität</i>		
Alchimistenlabor <i>nur stationär</i>	500 D+	<i>Alchimie</i>
Hexenküche <i>eingeschränkt mobil (Wagen)</i>	100D+	<i>Kochen (Tränke) / Alchimie</i>
archaisches Labor <i>mobil (Kiste)</i>	20D	<i>Kochen (Tränke) / Alchimie</i>

Benutzung einer 'falschen' Labor-Stufe

Labor zwei Stufen besser als erforderlich	Probe -3
Labor eine Stufe besser als erforderlich	Probe -0
Labor eine Stufe schlechter als erforderlich	Probe +7
Labor zwei Stufen schlechter als erforderlich	keine Probe möglich

- Die Laborstufen-Regel erfüllt also letztendlich drei Funktionen:
- 1.) Kategorisierung aller Rezepte in verschiedene Schwierigkeitsgrade, damit verbunden eine stärkere Berücksichtigung von Hexen, Scharlatanen und auch Schamanen als Trankhersteller.
 - 2.) Festlegung, welche Art von Labor auf Reisen verwendet werden kann.
 - 3.) Klarifizierung, welche Rezepte mit dem *Kochen*-Talent durchführbar sind bzw. eine Stärkung des Talents *Alchimie* als universale Herstellungsart.

Die Einträge zu den Rezepten werden weitflächiger erweitert. Einerseits bekommt jedes Rezept einen Eintrag über die Labor-Voraussetzung nach obigem System, andererseits werden die Zutatenlisten der Rezepte mit konkreten Mengenangaben versehen, wo es noch nicht geschehen ist. Als wichtiger dritter Punkt wird ein Verbreitungs-System eingeführt werden, wie man es bereits aus anderen Bereichen, etwa bei Zaubern oder den Wahren Namen, kennt. Ob ebenfalls ein Qualitäts-Wert wie bei den Wahren Namen,

auch für Rezepte eingeführt wird, ist noch nicht entschieden. Mit der Verbreitung verbunden ist die Möglichkeit, frisch generierten Alchimisten-Helden bereits eine Grundkenntnis von Rezepten mitzugeben, hierzu wird es Anmerkungen für die Professionen wie auch für das Lernen aus Büchern geben.

Abgerundet wird die Überarbeitung des Alchimie-Kapitels durch eine Reihe neuer Tränke und Elixiere, teils auf Basis neuer Zutaten (etwa der Theriak-Alchimie der Schwarzen Lande) und durch ausführlichere Angaben zur Alchimie und Trankherstellung im Spiegel der aventurischen Kulturen. Speziell für Spielleiter wird es nützliche Tabellen und Listen geben, mit denen die Beute eines alchimistischen Labors ermittelt werden kann, Preise auf einen Blick eingesehen werden können, und einiges mehr.

MATERIALIEN UND ZUTATEN

Nach der Ankündigung, Rezepte mit neuen Zutaten einzubeziehen, werden im Material-Kapitel diese neuen Zutaten selbstverständlich erläutert werden. Außerdem sind einige Verdeutlichungen und kleineren Regel-Ergänzungen geplant, die die Wahl passender Materialien begünstigen sollen. Außerdem stellt dies eine Basis für das geplante Substitutions-System dar. Der Umfang dieser Überarbeitung wird sich allerdings nach dem durch dieses System zu erwartenden Nutzen richten.



cg / tr / ul



DER SPIEGELPALAST ZU ZORGAN

VON MARC JEPPESEN

»Jede Pflanze im Palast trägt die dicksten und saftigsten Früchte und zeigt uns die schönsten Blüten. Überall wurden Gold, Silber und edelste Hölzer, die Gaben des göttlichen Phex, verbaut. Kunstvolle Fresken schmücken die milchig weißen Wände aus Raschtulswaller Marmor, und Rahja höchst selbst führte die Meißel der Steinmetze und flößte ihnen Kunstsin ein. Peraine ließ die Pflanzen in ihrer Vielfalt wachsen und Tsa sie in allen Farben des Regenbogens leuchten. Dies alles zeigt uns, dass nicht nur Rahja und Phex, sondern auch Peraine und Tsa wohlwollend auf das gütige Herrscherpaar herabblickten. Sie lieben die Shahi und ihren heldenhaften Gemahl. Und sie lieben Aranien!«

—aus einer Predigt der Zorganer Hochgeweihten des Rahja-Tempels, Azila von Awallabad

Der Spiegelpalast ist die traditionelle Residenz der aranischen Herrscher. Er ist berühmt für seine kunstvolle, verspielte Architektur, die bunt blühenden Gärten und den namensgebenden spiegelnden Teich im Innenhof.

DIE GESCHICHTE DES PALASTES

Gegen Ende der Dunklen Zeiten begann in Aranien die 'Mondsilberne Zeit'. Der Spiegelpalast, für dessen Pracht die alte Residenz in Zorrigan niedrigerissen wurde, ist das herausragende Symbol des prosperierenden Reiches.

Fertig gestellt wurde er 2 BF nach fast vierzigjähriger Bauzeit am Ende der Regierungszeit des legendären Königspaares Arkos und Mygdonia. Über die folgenden Jahrhunderte ließ es sich kein Herrscher nehmen, eigene bauliche Veränderungen durchzuführen, und so wandelte der Palast tsagefällig wieder und wieder sein Äußeres. Im Jahr 255 BF wurde Aranien Teil des Mittelreichs. Die nunmehrigen Fürsten des Landes mussten einen guten Teil der Einnahmen nach Gareth liefern, so dass der Palast lediglich in Stand gehalten, aber nicht mehr architektonisch umgestaltet und verziert werden konnte. Böse Zungen behaupten gar, dass nicht nur am Palast die aranischen Fürsten keine sichtbaren Spuren hinterlassen hätten, sondern auch sonst nichts Glanzvolles in der aranischen Geschichte geleistet haben.

Während der Pocken-Seuche 923 BF schloss sich Fürstin Sulamin I. voller Angst in ihrem Palast ein und ließ keine Diener mehr zu sich, doch dem qualvollen Siechentod konnte auch sie nicht entkommen. Ihre Schwiegertochter Sulamin II. öffnete die Pforten und ließ etliche Stadtbewohner, die aufgrund der Seuche Familien und Heim verloren hatten, in die Gesinde-Unterkünfte einquartieren.

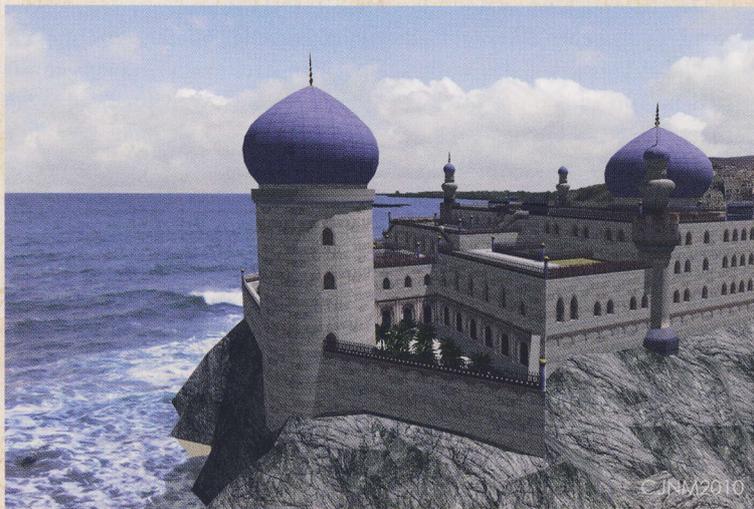
Die letzte größere Veränderung am Palast war die Zerstörung weiter

Teile der oberen Stockwerke des Zorganer Flügels durch Prinzessin Dimionas Flugdämonen. Das Unglück zog umfangreiche Umbaumaßnahmen nach sich, die dem Palast sein heutiges Gesicht verliehen. Damals verlegte man den Thronsaal in den Rahjaturm.

DAS ÄUßERE

Der Besucher, der das Pfauentor im Rahjaturm des mit edlem weißem Raschtulswaller Marmor verkleideten Palastes durchschreitet, betritt einen prachtvollen Innenhof, der mit Balkonen, exotischen Pflanzen und den luftigen Wandelgängen weniger an eine Festung als vielmehr an einen wohl gepflegten Park erinnert. Rund um einen großen Teich, der mit seiner spiegelglatten Oberfläche dem Palast einstmalig seinen Namen gegeben haben soll, findet hier das alltäg-

liche Leben des Palastes statt. Die Palastverwaltung, die Garnison der *Eisernen Tiger*, die Stallungen und Remisen und Quartiere für mehrere hundert Menschen sind um den vorderen Hof gruppiert. Über zwei kleine Treppenhaustürme, die die einzelnen Etagen miteinander verbinden, gelangt der staunende Besucher auf die von Mhaharan Arkos Shah II. persönlich gestalteten, prachtvolle Dachgärten, die den Palast in eine perainegefällige Oase verwandeln. Löwenmäuler und



Sträucher flammender Herzen entzücken das Auge, Tsafalter flattern zwischen den Blüten umher, in den Zweigen singen Krikralis. Hier tritt der Gast in den kühlen Schatten zahlreicher Sonnensegel, die vor der Hitze der Praiosscheibe schützen und die erfrischende Meeresbrise einfangen. Der Mhaharan Shah findet sich oft in diesen Gärten, um mit seiner Gefolgschaft Abkühlung vor der Hitze der aranischen Tage zu suchen.

DAS INNERE

Begibt sich der Besucher schließlich in das Innere des Palastes, gelangt er zunächst in den voluminösen Rahjaturm, der mit vierzig Schritt Höhe und acht Stockwerken die meisten Gebäude der Stadt überragt. Im ersten Obergeschoss befindet sich der Thronsaal, in dem Mhaharan Shah und seine Gemahlin auf dem Seerosenthron Araniens Hof halten. Der gewaltige Raum nimmt das gesamte Stockwerk ein und ist mit zahllosen Kostbarkeiten geschmückt: Teppiche, Schleier, Schnitzereien und Bilder beweisen einmal mehr die Kunstfertigkeit der aranischen Handwerksmeister.

Die übrigen Flügel des Palastes sind nach den einzelnen aranischen Provinzen benannt. Trotzig bezeugen der westlich gelegene Gorische Flügel, in dem sich die Gemächer für die Staatsgäste befinden,

und der östliche Khunchomer Flügel mit Dienetrakt und Palastgarnison den Anspruch Araniens auf die beiden Provinzen. Zentral auf der gegenüberliegenden Seite des vorderen Hofes liegt der Baburiner Flügel, in dem sich die Palastverwaltung befindet.

Die Unterkünfte zahlreicher Höflinge, die dauerhaft im Palast leben (wie die Zofen der Mhaharani), sind, wie auch die Amtsräume Eleonoras, im Zorganer Flügel zu finden, der durch den Palmyraner Flügel, in dem die Knappen des Königs leben, vom Rest des Palastes abgeschirmt ist.

In all diesen Gebäudeteilen – vom Baburiner und Khunchomer Flügel als Verwaltungszentrum abgesehen – gilt: Je weiter unten man lebt und arbeitet, desto wichtiger ist man. Wer von Stand ist oder ein wichtiges Amt bekleidet, muss nicht beschwerlich unzählige Treppen hinaufsteigen. So befinden sich im Erdgeschoss natürlich die Räume des alltäglichen Lebens (Küchen, Lagerräume, Remisen, Stallungen), die jederzeit erreichbar sein müssen, aber auch Ballsäle, Audienzräume und Bibliotheken. Die beiden darüber liegenden Stockwerke beherbergen die großzügigen Räumlichkeiten der Adligen, der verschiedenen höhergestellten Untergebenen (Wesira, Gartenmeister, Stallmeister, die Garnison der Palastgarde), aber auch – im Baburiner Flügel – allerlei Kanzleien, Amtsstuben und Archive der Schreiber. Die Trakte der Dienerschaft sind nur durch gesonderte Eingänge zu erreichen und von den Räumlichkeiten des Adels sorgsam getrennt. Einige hochgeehrte Handwerker (besonders Steinmetze, Teppichknüpfer und Gärtner), die mit Zierarbeiten am Palast beschäftigt sind, leben beinahe so opulent wie die adligen Höflinge. Im obersten Stockwerk schließlich liegen die größtenteils winzigen Stuben der zahllosen Kammerdiener, Küchen- und Gartenhelfer, Zimmermädchen und Stallknechte. Sie alle verrichten von früh bis spät so diskret und unauffällig wie möglich ihr Tagwerk und werden von den höher gestellten Bewohnern des Palastes bisweilen "die Unsichtbaren" genannt.

Zur Mündung des Barun-Ulah in Perlenmeer hin, durch den Amarand-Park vom eigentlichen Palast getrennt, befindet sich der *Shahidaq*, der Königinnenturm, in dem die Familie der Mhaharani untergebracht ist. Hier ist jeder erdenkliche Luxus zu finden, den man sich nur erträumen kann. Doch fast niemand wird diesen Ort aus den Märchen der Haimamudim jemals betreten, ist er doch durch das strenge Hofzeremoniell abgeschirmt.

Nur die wenigsten Zorganer wissen, dass der Felsen unterhalb des Palastes mehrere Stockwerke tief unterkellert ist. Hier sollen sich

Kerker, Folterkammern, aber auch Vorratskammern befinden, in der Lebensmittel für eine Zeit der Belagerung aufbewahrt werden. Man munkelt, dass hier auch die Schatzkammer liegt, in der der Belkelel-Splitter der Dämonenkrone sicher untergebracht ist.

DER SPLITTER DER BELKELEL

In einem eigenen Raum der Schatzkammer untergebracht, ruht der Splitter der Belkelel inmitten eines Netzes von vorgelagerten Räumen, die von mechanischen, magischen und liturgischen Fallen geschützt werden. Der Splitter selbst befindet sich in einem massiven Block aus Koschbasalt, der einst von einem Dschinn des Erzes (der bei dieser Aufgabe verging) um den Splitter herum geformt wurde, um jeden Belkelel-Paktierer davon abzuhalten, an den Splitter zu gelangen. Dennoch muss der Raum regelmäßig von den Ranken des Schwarzen Weins, die hier wild wuchern, befreit werden.

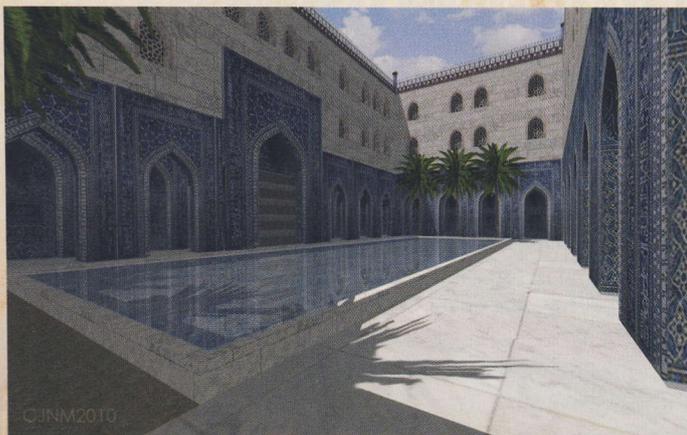
ПЕРСОПЕИ

Die Zofen der Mhaharani: In den letzten Jahren hat die Mhaharani einen Kreis von vertrauenswürdigen Frauen um sich versammelt, mit denen sie insgeheim die alltäglichen Hofintrigen in ihrem Sinne steuert. Um Zugang zu diesem elitären Kreis zu erhalten, muss frau nicht nur ausgesprochen gut aussehen, sondern hinter einem hübschen Gesicht auch einen klugen Geist verbergen. Auch heißt es, dass eine gewisse Verschlagenheit nicht schaden kann, gelten die Zofen doch als intriganter und streitsüchtiger Haufen Frauen. Aufgrund der Aufmerksamkeit, die dieser Stellung beschieden ist (die Zofen sind die ständigen Begleiter der Mhaharani bei öffentlichen Auftritten), bemühen sich zahllose junge Adelsfrauen, in diesen Kreis aufgenommen zu werden.

Neraidane saba Moqtah, Aghi der eisernen Tiger (*992 BF, 1,83 Schritt, fehlendes Auge durch einen Krähenangriff in der Schlacht von Zorgan, langes schwarzes Haar, grazile Kämpferin): Die Hauptfrau des ersten Banners der Eisernen Tiger, die den Spiegelpalast bewachen, ist eine Veteranin der Dämonenschlacht und des Kriegs der 35 Tage. Sie befiehlt eine der besten Einheiten der Ostküste. Ihr obliegt (zusammen mit dem Seerosenrat) der Schutz des Splitters der Belkelel, und sie ist in Sicherheitsfragen ausschließlich dem Herrscherpaar unterstellt. Sie führt ein eisernes Regiment und bestraft Disziplinverstöße hart und unnachgiebig (manche unterstellen ihr gar, Spaß daran zu haben). In mancher Hinsicht scheint die Aghi allerdings sehr naiv und unsicher. Sie untersteht der Sultana von Zorgan, was stetig zu stetigen Machtkämpfen mit Rohaldor führt.

Rohaldor ibn Nezahet ibn 'El' Sulef, Führer der Leibgarde des Königspaares, Ritter der Rose (*998 BF, 1,74 Schritt, sieht herausragend gut aus, eitel, verschlagener Machtpolitiker): Die direkte Leibgarde der Herrscher Araniens wird von den Knappen des Königs gestellt. Deren Führer ist noch immer verbittert darüber, dass die Wacht über den Splitter der Belkelel nicht ihm übertragen wurde, sondern der Aghi der eisernen Tiger. Seither versucht er, die Veteranin mit Intrigen zu diskreditieren. Allerdings genießt er das Vertrauen der Mhaharani Eleonora Shahi von Araniens, was ihn schon mehrfach vor Duellforderungen der Aghi bewahrte.

Der Rosenrat: In der *Rosenkammer*, einem Andachtsraum der Rahja, tagt im Auftrag der Mhaharani ein Gremium aus Geweihten ver-



schiedener Zwölfgötter (Rahja, Praios, Hesinde und Peraine), einem privatgelehrten Magier sowie mehrerer Hexen. Dieser Rat berät die Mhaharani Shahi in Belangen der Aufbewahrung des Belkelel-Splitters. Seinen Entscheidungen müssen sich nicht nur die Hofbedienten beugen, sondern insbesondere auch die Eisernen Tiger – was immer wieder für Unmut sorgt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

Geheimnisse der Aghi: Die Aghi ist in Wahrheit mehr, als das Auge wahrzunehmen vermag: Schon vor einigen Jahren wurde sie von der heutigen Sultana von Zorgan Sybia al'Nabab zur Geweihten des Phex gesegnet. So kommt es, dass die Kämpferin nicht Rondra oder Kor anbetet, sondern den Gott der Diebe und Händler. Neraidane begreift den Fuchsgott eher als den alt-tulamidischen Feqz, der den Menschen die Kraft gab, die Echsen zu vertreiben – und der somit auch von einer Kriegerin angerufen werden kann.

Sie sieht es als phexische Aufgabe an, unentdeckt im Palast für ihre Mentorin Sybia zu spionieren. Rohaldors Intrigen sind ihr zuwider, da sie diesen für zu dumm hält, ihre Maskerade der Naivität zu durchschauen.

Der Splitterdieb: Unerkannt hat sich mit dem Tasfarelel-Paktierer *Xerdras* (siehe AB 132) ein Spion des Goldenen Hauses zu Mendena im Palast eingeschlichen und als Diener getarnt. Er soll den Splitter der Belkelel stehlen, der als Verhandlungsmasse im Machtspiel der Heptarchen dienen soll. Welche Spielzüge *Xerdras* macht, um sein Ziel zu erreichen, sei Ihnen überlassen. Bei seinem Raubzug kann der Paktierer zu Tode kommen, er wird in weiteren Publikationen nicht mehr erwähnt. Sein Ziel wird er aber nicht erreichen können.

Neraidanes und Rohaldors Kleinkrieg: Die Helden können auf verschiedene Art und Weise in die Intrigen der beiden verwickelt wer-

den (dabei mag Rohaldor der Schurke sein, dessen Ruf die Helden ankratzen können – stürzen wird er dank Eleonora aber nicht):

☞ Beide suchen immer nach fähigen Agenten, um die Geheimnisse des anderen auszukundschaften.

☞ Einer der Agenten kommt innerhalb des Palastes zu Tode und die Palastwesira wirbt unabhängige, wenn auch streng überprüfte und überwachte Ermittler – die Helden – an.

☞ Eine von Eleonoras Zofen wird von Rohaldor erpresst und schafft es die Helden in den Palast zu bringen, wo sie Rohaldor mit seinen eigenen Mitteln schlagen müssen.

MEISTERINFORMATIONEN

Die Schattengänge: Sybia von Zorgan ließ im Palast zahllose Umbauten vornehmen, die vor allem ein Ziel hatten: Zu verschleiern, dass der gesamte Palast von einem Netz an Geheimgängen durchdrungen ist, durch die man jeden Ort des Palastes erreichen kann. Sogar zum Sternenpalast, dem neuen Sitz Sybias, die nun Sultana von Zorgan ist, soll man so gelangen. Dass Eleonora selbst von diesen Gängen Kenntnis hat, weiß Sybia ebenso wenig wie Arkos. Denn schließlich ahnt niemand, dass Eleonora dieses Wissen wortwörtlich aus einem anderen Leben kennt. Es heißt, dass einer der Schattengänge auch direkt von den Königsgemächern in die Schatzkammer selbst führt.

Der Splitter: Nur wenige Auserwählte – meist Geweihte der Rahja und Wachen – kommen auch nur in die Nähe des Splitters. Trotz der erheblichen Sicherheitsmaßnahmen und der magiedämmenden Wirkung des Koschbasalts kann Dimiona die dämonischen Kräfte des Splitters nutzen. Von dieser Möglichkeit macht sie allerdings so selten wie möglich Gebrauch, da nach jeder Nutzung die Ranken des Schwarzen Weins die Schatzkammer zu überwuchern drohen.

ZERBROCHEN

Ein Szenario für Helden im Umkreis der Quationsqueste

Von Stefan Unteregger

Mit Dank an meine Frau Chewie, Mark Wachholz, Tahir Shaik und die Testspieler in Bielefeld

Spieler:

1 Spielleiter und 3 – 6 Helden

Komplexität (Meister / Spieler):
mittel / mittel

Erfahrung (Helden):
niedrig bis erfahren

Anforderungen (Helden):
Interaktion, Kampf

Ort & Zeit:

Östliche Ausläufer des Koschgebirges, beliebig zwischen Rondra und Ingerimm 1033 BF



vollen Gefangenen sicher aufbewahren wollten, brachten sie ihn in eine abgelegene Höhle und legten ihn dort in ein Becken, in dem sich ein schleimiges Gebräu aus Schlangengift, Drachenspeichel und Schlimmerem befand. In diesem Bad wurde sein Körper in Stasis versetzt und sein Geist mit Wahnvorstellungen und Fieberträumen gequält. Da Vanya, der fürchten musste, früher oder später unter den Wahnbildern zu zerbrechen, flüchtete sich in eine innerliche Visionsqueste.

Der Drachenkult wurde kurz darauf zerschlagen (nachzuspielen im Computerspiel *Drakensang*), und so blieb da Vanya unbewacht in seinem Versteck zurück. In diesem Zustand fand ihn im Frühjahr 1032 BF *Madarete*

Anfang 1032 BF verließ Großinquisitor *Amando Laconda da Vanya* Ferdok mit seinem *Zug der Sonne* und verschwand im Dunkelwald (AB 131). Der Zug geriet in den Hinterhalt eines Drachenkultes, der *Kinder Seldrakons*. Da Vanya wurde gefangen genommen und durch einen Doppelpgänger ersetzt. Da die Kultisten ihren macht-

Eulenhaupt, eine Hexe des Dunkelwaldes. Sie stand vor dem Problem, dass sie weder ihre Schwestern (die mit den Bannstrahlern des Zugs der Sonne aneinandergeraten waren und da Vanya einfach umgebracht hätten) noch die Obrigkeit (der sie hätte erklären müssen, woher sie einen magisch vergifteten Großinquisitor hat)

hinzuziehen konnte. Daher beließ sie da Vanya in seinem Becken, verabreichte ihm stärkende Kräuter und hoffte, dass sein Zustand sich von selbst bessern würde. Leider geschah das Gegenteil, denn Anfang 1033 BF gelangte *Zadig von Volterach*, ein Auge des Namenlosen, in da Vanyas Geist, um den verhassten Feind zu brechen. Seitdem beobachtet die Hexe verzweifelt, wie ihr Patient sich in qualvollen Alpträumen windet und mehr und mehr dahinsiecht.

DER EINSTIEG

Im Praios 1033 BF wurde *Baldur Greifax*, der geistig umnachtete, ehemalige Graf von Gratenfels, bei den Götterdiensten in Gareth aufgegriffen und von seinem Bruder *Pagol* (dem Wahrer der Ordnung Mittellande) in das Kloster des Hüterordens am Greifenpass gebracht (AB 139). Der Verwirrte, den düstere Visionen plagten, brabbelt meist unzusammenhängend vor sich hin, aber mitunter spricht er klar und eindringlich. Eine seiner Weissagungen, die er immer wieder von sich gibt, wurde dem Wahrer der Ordnung übermittelt und erregte dessen Aufmerksamkeit: "Alter Mann. Älter als ich. In Finsternis fiel er, tiefer als die Nacht, die mich plagt. Alte Frau. Hüterin des Lichts. Freund und Feind belügt sie, um das Rechte zu tun. Alter Feind. Güldene Faust hämmert an güldene Mauern. Wenn das Jahr endet, erlischt das Licht!"

Pagol, der bereits seit geraumer Zeit nach dem verschwundenen Großinquisitor suchen lässt (AB 139), vermutet, dass der "alte Mann" der Großinquisitor sein könnte, da dieser in der Gegend verschwand, in der Baldur sich herumtrieb. Da die Kräfte der Praios-Kirche gegenwärtig stark beansprucht sind, beauftragt er die Helden, der Sache nachzugehen. Alternativ könnte die Gruppe auch von den Mönchen des Hüterklosters um Rat gebeten werden oder Baldur persönlich begegnen und die Vision aus seinem eigenen Mund hören (in Gareth, auf dem Weg dorthin oder, weil er später aus dem Kloster ausreißt). Diese alternativen Einstiege bieten den zusätzlichen Reiz, dass die Gruppe anfangs nicht ahnt, dass es um den verschwundenen Großinquisitor geht.

DIE SUCHE

Von Baldur lassen sich Hinweise auf den Ort gewinnen, den es zu finden gilt: Wenn man ihn befragt, spricht er von einem "Wald zwischen den Bergen und dem See", in dem eine Höhle liegt, "tief im Berg, wo man den Quell des Flusses kaum mehr rauschen hört". Auf seinem Weg nach Gareth durchquerte Baldur die Grafschaft Ferdok, was das Gebiet eingrenzt. Dort gibt es einen Fluss, der in den Koschbergen entspringt und in den Angbarer See mündet: die Sindel. Manchmal erwähnt Baldur "das Haupt der Eule, das die Höhle behütet" – ein Hinweis auf den Namen der Hexe.

Wenn Sie die Suche kurz halten möchten, hat Pagol diese Informationen zusammengetragen und richtig gedeutet, so dass die Gruppe direkt zur Sindel-Quelle reisen kann, um dort nach einer Höhle Ausschau zu halten. Wenn Sie hingegen diesen Teil des Szenarios ausführlicher gestalten möchten, können Sie wie folgt vorgehen:

☞ Pagol kennt nur die Weissagung seines Bruders. Um die anderen Informationen zu erlangen, müssen die Helden Baldur im Hüterkloster aufsuchen und den von fiebrigen, dunklen Visionen gequälten Mann dazu bringen, ihnen mehr über seinen Weg und seine Wahrträume zu erzählen.

☞ Um aus Baldurs Worten die richtigen Schlüsse zu ziehen, helfen *Geographie*-Proben oder Gespräche mit Ortskundigen. Sie können die Spieler auch auf der Karte des Fürstentums Kosch (**Am Großen Fluss**) nach passenden Orten suchen lassen.

☞ der Suche entdecken die Helden einen hohlen Baum, in dem Madarete da Vanyas Ornat und Sonnenszepter verborgen hat. Die Sachen sind in eine Wolldecke mit charakteristischem Muster gewickelt, das man im nahegelegenen Dorf erkennt und das die Gruppe so zu Madarete führt. Ein kundiger Fährtsucher kann auch die Spur der alten Frau finden, da die Hexe mitunter nachsieht, ob das Versteck noch ungestört ist.

☞ Die Helden könnten in den Weilern der Region auch nach dem "Haupt der Eule" fragen. Früher oder später finden sie jemanden, der "die alte Frau Eulenhaupt" kennt und den Weg zu ihrer Hütte im Wald beschreiben kann.

☞ Falls Sie das Abenteuer **Der Kult der goldenen Masken** besitzen, in dem es ebenfalls um die Hinterlassenschaften der Kinder Seldrakons geht, lässt sich damit das Szenario erweitern. Die Helden könnten etwa auf ihrer Suche nach Avestreu kommen, dort in die Handlung von **Kult der goldenen Masken** verstrickt werden und am Ende bei *Brutochor*, dem letzten Drachenkultes, tere Kulthöhle in Alternativ kann die Personen stoßen, die Überlebenden des Hinweisen auf eine weiden Koschbergen finden. Gruppe auf ihrer Suche auf die Geschehnisse des Abenteurers miterlebt haben, und von ihnen Informationen erlangen.



DIE HÖHLE IN DEN BERGEN

Die Höhle, in der da Vanya mit der Macht des Namenlosen ringt, liegt am Ende einer schmalen Klamm. Ihr Eingang, eine schrittbreite Spalte, die sich in den Berg hinein verbreitert, ist von Sträuchern halb verdeckt. Eine unheimliche Stille liegt in der Luft, da Tiere den Ort meiden. Helden mit gutem Geruchssinn (*Sinneschärfe*-Probe +5) nehmen schon aus einiger Entfernung einen schwachen Hauch von Moder wahr, der sich auf widerwärtige Weise mit dem Duft von süßlichen Gewürzen mischt. Nach 20 Schritt öffnet sich der Höhlengang in eine runde, acht

Schritt durchmessende Grotte, deren Wände mit in den Fels gehauenen Drachen- und Echsenfratzen verziert sind. Der Geruch ist hier übelkeitserregend stark; er geht von einem in den Höhlenboden eingelassenen Steinbecken aus, in dem sich eine widerlich-schleimige, grüne Flüssigkeit befindet. In ihr liegt ein alter, völlig nackter Mann mit geschlossenen Augen, die Arme über der Brust gekreuzt. Seine Haut ist auffällig glatt, dafür schwimmen graubraune Fetzen in der Brühe – da Vanya hat sich während seines Zauberschlafs gehäutet. Ein behelfsmäßiges Deckenlager neben dem Becken (Madarete wacht oft stundenlang hier) wirkt wie ein Fremdkörper.

Die Höhle diene den Kindern Selldrakons als Ritualort, da sich in ihr zwei mindere Kraftlinien kreuzen. Dadurch und durch die Riten des Drachenkultes herrscht eine düstere, magisch aufgeladene Stimmung, die sich in tanzenden Schatten, Lichterscheinungen und mindergeistartigen Phänomenen äußern kann – sorgen Sie also für ein wenig Gruselatmosphäre. Falls Sie den Ort weiter ausgestalten wollen, finden Sie die Beschreibung der Hauptkultstätte der Drachenanbeter in **Der Kult der goldenen Masken**.

DIE HÜTERIN DES LICHTS

Je nach ihrem Vorgehen entdecken die Helden entweder die Kulthöhle und überraschen dort Madarete, die gerade nach da Vanya sieht, oder sie machen die Hexe ausfindig und konfrontieren sie. Madarete (* 969 BF, Eulenhexe, faltiges Gesicht, rote Wangen) ist froh, dass endlich jemand auftaucht, der weder eine Dunkelwald-Hexe noch ein Inquisitor ist, denn sie macht sich große Sorgen um ihren 'Patienten', dem es seit Wochen immer schlechter geht. Um den Helden klarzumachen, dass die Hexe nicht schuld an da Vanyas Zustand ist, sondern ihm nur helfen will, gibt es mehrere Ansätze:

👁 Madarete hat ein reines Gewissen und bittet die Gruppe von sich aus um Hilfe. *Menschenkenntnis*-Proben bestätigen ihre Aufrichtigkeit, und sie würde sich sogar einer Seelenprüfung unterziehen.

👁 Die Hexe gibt zu, ihren Fund sowohl ihren Zirkelschwestern als auch der Obrigkeit zu verheimlichen – sie belügt also "Freund und Feind, um das Rechte zu tun", sie ist die "Hüterin des Lichts" aus Pagols Vision.

👁 Die Kräutermischung, die sie regelmäßig in das Becken gießt, besteht aus kräftigenden Heilpflanzen (Wirselskraut, Gulmond und Einbeeren, wie eine Untersuchung zeigt) und dürfte nicht für da Vanyas Zauberschlaf verantwortlich sein.

👁 Eine magische Analyse des Beckens offenbart einen starken Zauber mit den Merkmalen *Form*, *Einfluss* und *Temporal* in einer fremdartigen, unmenschlichen (drachischen) Repräsentation – keinesfalls Hexenwerk.

Madarete weiß, dass da Vanya im Schlaf gegen etwas kämpft. Sie beobachtet immer wieder, wie Qualen sein Gesicht verzerren, oft bewegen sich seine Lippen in stummem Gebet. Die Hexe wagt nicht, den Inquisitor aus dem Becken zu nehmen (da das Zaubergebräu ihn am Leben erhält) und rät auch von brachialer Antimagie oder Magie bannenden Liturgien ab (weil dann da Vanyas Geist zerrüttet und zerbrochen bliebe). Madarete vermutet den Schlüssel

zur Rettung des Inquisitors in seinen Träumen und hat bereits versucht, mit dem Zauber TRAUMGESTALT in diese einzudringen. Sie fand sich aber in dem Gewirr aus echsischen Alpgestalten, da Vanyas Visionen und Zadigs Schemen nicht zurecht. Sie bittet die Helden, an ihrer Stelle in den Geist des Schlafenden zu reisen und dort nach einer Möglichkeit zu suchen, ihm zu helfen. An dieser Stelle kann das Szenario gestreckt werden, indem die Gruppe Zutaten für einen Trank beschaffen muss, der es Madarete ermöglicht, die Traumgestalt auf alle Helden auszudehnen (Variante *Mehrere Träumer*). Die Hexe kann der Gruppe nach Ihrem Ermessen ein paar Andeutungen geben, was sie in da Vanyas Geist erwartet, sie warnt aber auch, dass sie selbst den Helden keine Hilfe sein wird – sie benötigt ihre ganze Kraft für die Traumreise.

IM GEIST DES GROßINQUISITORS

Sobald die Gruppe sich überwinden konnte, in der unheimlichen Höhle einzuschlafen, webt Madarete ihren Zauber und schickt die Helden in die Traumwelt des Großinquisitors – ein *Alpträum* mit einer Realitätsdichte von 22 (WdZ 69ff).

NICHT ALLES SCHLÄFT?

Möglicherweise wollen manche Helden wachbleiben und sicherstellen, dass die Hexe kein falsches Spiel treibt. Sie können diese Wachenden durch allerlei Spukerscheinungen in der Höhle beschäftigen. Widerliche Blubberbolde (Humus-Wasser-Mindergeister) kriechen aus dem Becken und drohen, Schlafende zu wecken. Mit fortschreitendem Erfolg der Träumer huschen von Zadig gerufene Ratten in die Höhle und müssen abgewehrt werden. Zu guter Letzt erheben sich namenlose Schatten aus der Dunkelheit (Werte wie auf S. 15) und greifen die Schlafenden an.

Der Hauptteil des Szenarios spielt im umkämpften und erschütterten Geist da Vanyas. An sich wäre der Großinquisitor stark genug, die Fieberträume des Drachengifts abzuschütteln, aber von Zadig geschaffene Schatten hindern ihn daran, indem sie ihn ablenken und quälen. So hofft das Auge des Namenlosen, den Großinquisitor lang genug zu beschäftigen, dass er schließlich zwischen Wahn und Visionsqueste zerrissen wird, dem Wahnsinn anheimfällt und als Gefäß für die dunkle Macht des Dreizehnten dienen kann. Zadig entriss da Vanya seinen Namen und zerbrach ihn, so dass die Stücke sich im Geist des Großinquisitors verteilten. Solange da Vanya nicht weiß, wer er ist, fehlt ihm die Kraft, sich aus den Wahnträumen zu befreien, und solange Zadigs Schemen ihn quälen, kann er nicht zu sich finden.

Der Geist des Praios-Dieners ist im Traum in mehrere Bereiche geteilt, in denen sich die Stücke von da Vanyas Namen verbergen. Der "Name" stellt die gesamte Persönlichkeit, vielleicht sogar die Seele des Großinquisitors dar, und deshalb erscheinen die Stücke im Traum als Aspekte, die die Person da Vanya prägen. Insgesamt müssen die Helden sieben Namensstücke ausfindig machen und zusammenbringen. Diese sehen aus wie da Vanya (allerdings jeweils in unterschiedlichen Phasen seines Lebens) und verhalten sich entsprechend der Aspekte, die sie darstellen. So ist etwa *Aman* die Verkörperung seiner Wissbegierde und hat die Gestalt und

Persönlichkeit eines neugierigen, aufgeweckten Kindes. Falls die Helden Schwierigkeiten haben, zu durchschauen, was von ihnen in der Traumwelt erwartet wird, können Sie Madarete als sprichwörtliche 'Stimme aus dem Off' einsetzen, um Tipps zu geben.

Im Folgenden werden die einzelnen Bereiche des Traums und die dort wartenden Herausforderungen beschrieben. Die Helden können sich zwischen den einzelnen Gebieten frei bewegen, sobald sie die Übergänge entdeckt haben.

DAS BEWUSSTSEIN

Die Traumreise der Gruppe beginnt im bewussten Teil von da Vanyas Geist. Dieser erscheint als eine von tiefen, sich langsam erweiternden Rissen durchgezogene Ebene unter einem bleigrauen, wolkenverhangenen Himmel. Die Ebene wird von Alptraumgestalten beherrscht – zahnstarrende Monstrositäten, die alles jagen, was ihnen über den Weg läuft, wobei sie mit ihren Opfern gern spielen. Sie entstehen aus den Fieberträumen des Großinquisitors und können zwar getötet werden, aber schon bald wird da Vanyas vergifteter Geist das nächste Untier erschaffen. Ein endgültiger Sieg ist hier nicht zu erringen – es gilt, zu überleben.

Geschuppte Alpgestalt

INI 15+W6 PA 7 RS 3 WS 7
 Biss: AT 15 TP 1W+4 DK HN
 LeP 16 AuP unendlich GS 7 MR 5

Besonderheiten: Keines dieser Monster gleicht dem anderen – manche ähneln Schlangen, andere Echsen oder Drachen. Fügen Sie nach Belieben zusätzliche Augen, vergiftete Stacheln oder feurigen Atem oder dämonische Fähigkeiten hinzu und beschreiben Sie Ungeheuer, die eines Alptraums würdig sind. Die Alpgestalten können ohne Vorwarnung in beliebiger Anzahl auftauchen beziehungsweise ebenso plötzlich wieder verschwinden.

Die Ebene ist von Felsbrocken übersät, die Helden und Alpgestalten gleichermaßen Deckung geben. Die Risse, die sie durchziehen, sind teilweise nur handbreit, an anderen Stellen bilden sie tiefe, mehrere Schritt breite Abgründe. Sollte ein Held in einen Abgrund stürzen, erwacht er schreiend kurz vor dem Aufprall (3W6 SP für die nächste Woche *Höhenangst* +5). Zwei Stücke von da Vanyas Namen verbergen sich hier vor den Traummonstren:

👁 **Do** (30 Jahre, kräftig, entschlossen, im Gewand eines Sonnenlegionärs: da Vanyas Kampfesmut) nutzt die unübersichtliche Landschaft, um den Alpgestalten aufzulauern, auch wenn sein Kampf letztendlich vergeblich ist. Er kann Helden in Bedrängnis zu Hilfe eilen und diese so gleichzeitig auf die Existenz der Namensstücke stoßen.

👁 **La** (90 Jahre, furchtsam, zaudernd, in einfacher weißer Kutte: da Vanyas Zweifel und Schwächen) hingegen hat sich auf einen höheren Felsen geflüchtet, den sechsfüßige Geschuppte umschleichen. Er ruft zaghaft um Hilfe, wenn sich Helden nähern.

DIE ERINNERUNGEN

Am Rande des Bewusstseins ragen an vielen Stellen immer wieder Tore und Türen aus dem Boden auf. Dies sind die Zugänge zu da Vanyas Erinnerungen. Wenn Sie diesen Bereich ausbauen möchten, finden Sie eine kurze Biographie des Großinquisitors im AB 128. Die lange Zerrüttung seines Geistes hat diesen Bereich geschwächt, und viele Türen sind zerborsten, umgestürzt oder verschüttet. Drei Erinnerungen sind jedoch so stark, dass die Zugänge den Helden noch offen stehen. Sie können in beliebiger Reihenfolge betreten werden.

Durch eine **prunkvolle Flügeltür**, die mit dem Wappen Almadass geschmückt ist, betritt die Gruppe das Innere eines Fürstenpalasts: Da Vanya entstammt dem almanischen Hochadel, und dies sind seine Kindheitserinnerungen. Höflinge und Gesandte eilen herum, und von den Helden wird erwartet, dass sie sich benehmen. Verlangen Sie *Etikette*-Proben, um Gehör zu finden, sich zu orientieren und schließlich zu Fürstin *Rahjada* (da Vanyas Mutter) vorgelassen zu werden. Hier hält sich ein Namensteil auf:



☞ **Da** (9 Jahre, naseweis, willensstark, Pagentracht: da Vanyas Sinn für Gerechtigkeit) hat seine fürstliche Mutter durch allzu freimütiges Reden verärgert und hat Stubenarrest. Ohne ihre Erlaubnis entfernt er sich nicht vom Hof; um sie zu erlangen, müssen die Helden Rahjadas Vertrauen gewinnen, indem sie sich als guter Umgang für den adligen Knaben präsentieren.

Ein **marmorner Tempeltor** bringt die Helden mitten in die (natürlich unversehrte) Stadt des Lichts in Gareth, wo da Vanya einen Teil seines Noviziats erlebte. Diese Erinnerung wird von den festen Riten der Praios-Kirche bestimmt, so dass *Götter/Kulte*-Proben hilfreich sind, um zu erkennen, wen man zu welchem Zeitpunkt ansprechen darf und durch welches Verhalten man eine wichtige Kulthandlung stört. Ein göttergefälliges und demütiges Auftreten führt hier am schnellsten zum Ziel:

☞ **Aman** (14 Jahre, neugierig, klug, Novizentracht: da Vanyas Wissbegierde) sitzt bei einem Seitenaltars zu Füßen eines Geweihten und lauscht dessen Ausführungen über das Recht. Um ihn zum Mitkommen zu überreden, sollten die Helden seine Neugier wecken, indem sie anbieten, ihn etwas Wichtiges zu lehren. Auch die Herausforderung, das Rätsel seines Traumes zu lösen, mag Aman ausreichend anlocken.

Der dritte passierbare Durchgang ist eine **eisenbeschlagene Kerkertür**. Dies sind da Vanyas Erinnerungen an die Zeit kurz nach seiner Priesterweihe, als er in Mengbilla trotz des dortigen Verbotes des Praios-Kultes das Wort des Sonnengottes predigte, was ihm zwei Jahre Galeerenstrafe einbrachte. Hinter der Tür führen Steintreppen in einen feuchten Kerker, komplett mit Folterkammer, vergifteten Zellen und einem Wachraum, in dem vier Gardisten würfeln und zechen. In einer der Zellen sitzt ein Namensstück und wartet darauf, auf die Galeere gebracht zu werden:

☞ **Van** (23 Jahre, charismatisch, impulsiv, vom Feuer des Glaubens erfüllt, zerrissene Priesterrobe: da Vanyas Überzeugungskraft) ist von Misshandlung und Folter gezeichnet, aber ungebeugt. Die Helden müssen ihm ganz klassisch zur Flucht verhelfen, indem sie ihn heimlich aus seiner Zelle holen, die Wachen im Kampf besiegen oder sie überlisten.

DIE VISIONSQUESTE

An einer Stelle der Bewusstseins-Ebene, die von den Alptraumgestalten gemieden wird, haben sich Sonnenstrahlen einen Weg durch die dunklen Wolken gebahnt. Sie schimmern wie eine goldene Leiter und können von aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe*-Proben +3) bereits aus einiger Entfernung erspäht werden. Erreicht man den Punkt, an dem sie den Boden berühren, wird klar, dass man die Strahlen tatsächlich erklettern kann. Diese Himmelsleiter führt über die Wolken auf eine marmorweiße Ebene, die von Schreinen, Reliefplatten und Praios-Symbolen übersät ist. Hierbei handelt es sich um die Visionsqueste, in die da Vanya sich zu flüchten versuchte – ein ruhiger und friedlicher Ort inmitten der Alpträume, an dem der Gruppe keine Gefahr droht.

Hier erhalten die Helden ein paar Einblicke in da Vanyas Visionen: Mehrere der Standbilder und Reliefs stellen St. Quanon dar, manchmal mit dem Heiligen Licht, öfter aber im Kampf gegen dämoni-

sche Kreaturen. Ein bemerkenswerter Ort, dessen Bedeutung sich zum gegenwärtigen Zeitpunkt der Gruppe noch nicht vollständig erschließt, ist die Ruine eines kleinen Praios-Tempels mit quadratischem Grundriss, dessen eingestürztes Dach einst von vier Säulen getragen wurde. Nur mehr eine der Säulen, mit dem Symbol einer Waage geschmückt, ist erhalten, die anderen liegen in Trümmern. In diesem Tempel meditiert ein Namensstück:

☞ **Conda** (75 Jahre, still, asketisch, reinweiße Robe: da Vanyas tiefer Glaube) lässt sich nur ungern im Gebet stören, ist aber sonst sehr freundlich. Die Helden können ihn zum Mitkommen überreden oder die anderen Namensstücke zu ihm bringen (wo sie in Sicherheit sind). Spricht man ihn auf diesen Ort an, streicht er mit der Hand über die erhaltene Säule und meint: "Das hier bin ich. Gerechtigkeit. Aber seht: Das Haus des Herrn ruhte auf vier Säulen!"

Helden, die in diesem Bereich der Traumwelt beten (wozu auch Conda ermutigen oder anleiten kann), regenerieren nach Ihrem Ermessen ein paar (Traum-)LeP und/oder AuP, jedoch keine AsP.

DAS UNTERBEWUSSTSEIN

In einem verborgenen Winkel der Bewusstseins-Ebene befindet sich eine schwere Falltür im Boden. Der Abgang, der in da Vanyas Unterbewusstsein führt, lässt sich am leichtesten entdecken, indem man dort sucht, wo die Alptraummonster am stärksten und zahlreichsten sind: Mehrere der Kreaturen umschleichen die nicht verschlossene Falltür, wagen sich aber offenbar nicht nach unten.

Unter der Klappe führen glitschige, unregelmäßige Stufen in eine lichtlose Tiefe, bis man endlich in eine Höhle gelangt. Es ist bitter kalt und riecht nach Tod und Moder. Die einzige Lichtquelle ist eine Kerze im Zentrum der Höhle, vor der der letzte Rest von da Vanyas Persönlichkeit kauert:

☞ **Ya** (83 Jahre, ausgemergelt, narbenbedeckt, Büßergewand: da Vanyas innerstes Wesen) schützt das Licht der Kerze mit seinen Händen. Er wird von schattenhaften, menschenähnlichen Gestalten umschwirrt, die ihn quälen und versuchen, die Flamme der Kerze zu ersticken.

Ya ist mit der Abwehr der von Zadig geschaffenen Schemen vollauf beschäftigt. Die Helden können entweder alle anderen Namensstücke zu ihm bringen oder aber die Schemen von ihm abwehren, um ihn aus der Höhle zu befreien. Im letzteren Fall verfolgen die Schatten Ya, so dass die Gruppe sich immer wieder ihrer Angriffe erwehren und dabei auch alle Namensstücke in ihrer Begleitung beschützen muss. Im Gegensatz zu den Alptraumgestalten können diese Kreaturen des Namenlosen sogar den heiligen Boden der Visionsqueste betreten.

Schemen

INI 14+W6 PA 16 RS 5 WS –
 Berührung: AT 13 TP 1W+3* DK H
 LeP 26 AuP unendlich MR 13 GS 9

Besonderheiten: *) Gegen die eiskalte Berührung der Schatten schützen nur magische oder geweihte Rüstungen. Sie selbst nehmen keine Wunden und sind gegen Zauber mit den Merkmalen Einfluss, Herrschaft oder Illusion immun. Ein besiegtter Schatten löst sich auf und entsteht kurze Zeit später neu.

HEILUNG DER SEELE

Die Namensstücke können in beliebiger Reihenfolge erlangt werden und schließen sich der Gruppe mehr oder weniger bereitwillig an. Wenn Sie ein wenig Humor einbringen wollen, können die Stücke je nach ihrer Persönlichkeit Ratschläge erteilen oder miteinander zu diskutieren beginnen. Falls Ihnen das nicht zusagt, können Sie den Helden gestatten, befreite Namensstücke im Tempel der Visionsqueste in Sicherheit zu bringen und dann wieder allein aufzubrechen. Durch die Einführung eines Zeitlimits lässt sich das Szenario schwieriger gestalten – ewig kann Madarete ihren Zauber nicht aufrechterhalten.

Sobald es gelingt, alle Namensstücke so zusammenzubringen, dass sie einander berühren können, erlangt der Großinquisitor die Kraft, sich aus dem Zauberbann zu befreien. Dabei ist es egal, an welchem Ort in der Traumwelt die sieben da Vanyas zusammenkommen – sobald sie vollzählig sind, fassen sie sich an den Händen und bilden einen Kreis.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Kreis schließt sich, und im selben Moment strahlt gleiches Licht auf. Dort, wo sich eben noch sieben Männer an den Händen hielten, steht nun ein Einzelner, hoch aufgerichtet und im vollen Ornat des Großinquisitors der Praios-Kirche. Um euch herum heilen die Risse in der Welt, und ihr steht auf einer weiten, makellosen Ebene.

In der Ferne umschleichen euch die echsischen Monstren, in der Nähe ducken sich feige die Schatten, die euch eben noch quälten, suchen ängstlich nach Dunkelheit, die es hier nicht gibt. Da Vanya erhebt sein Sonnenszepter und donnert: "Schemen! Vergehet in der Sonne wie die falsche Schlangenbrut!"

Immer heller strahlt das Licht, und die Alptraumbilder verblasen heulend. Ihr erwacht in der unheimlichen Kulthöhle. Da Vanya hat sich in seinem Becken aufgerichtet und sieht sich um. Als sein Blick auf euch fällt, lächelt er dankbar.

AUSKLANG

Da Vanya dankt Madarete und den Helden und lässt sich von letzteren in die Zivilisation zurückbegleiten. Der Inquisitor ist erschöpft und geschwächt, erholt sich jedoch erstaunlich schnell. Es scheint es sogar, als hätten die Strapazen ihm gutgetan: Man sieht ihm kaum an, dass er die 80 schon überschritten hat, er wirkt eher wie ein rüstiger Siebzigjähriger – was ihn, zusammen mit der Information, dass er sich im Giftgebräu der Drachenkultisten gehäutet hatte, durchaus beunruhigt. Um sicherzugehen, dass die verschiedenen Einflüsse, denen er ausgesetzt war, keinen Makel auf seiner Seele oder in seinem Geist hinterlassen haben, überantwortet da Vanya sich sofort nach seiner Rückkehr der Inquisition, die ihn in Gewahrsam nimmt, um ihn auf Herz und Nieren zu prüfen. Den Helden wird Stillschweigen auferlegt, bis die Prüfung abgeschlossen ist. **Anfang 1034 BF** wird da Vanya, nachdem er für rein befunden wurde, wieder in sein altes Amt eingesetzt.

DER MÜHEP LOHP

Die Helden erhalten **200 AP** sowie **Spezielle Erfahrungen** in *Heilkunde Seele* und *Menschenkenntnis*. Falls sie von Pagol angeworben wurden, winkt ihnen auch klingende Münze. Außerdem haben sie einen wichtigen Erfolg errungen: Der zurückgekehrte Großinquisitor wird die Kirche in ihrer Zeit des Umbruchs stärken, und die Erkenntnisse, die da Vanya in seinen Visionen erlangte, werden im Zuge der Quinionsqueste noch von Bedeutung sein.

LIZENZPHEMMERVORSTELLUNG

UHRWERK-VERLAG

Der Uhrwerk-Verlag wurde 2009 von Patric 'Silent Pat' Götz gegründet und dürfte den Fans von DSA vor allem durch die Übernahme der Myranor-Lizenz bekannt sein.

Damals haben wir uns dieser etwas stiefmütterlich behandelten Lizenz angenommen, um für die Myranor-Reihe so viele Bücher herauszubringen, wie es dieser exotische und bunte Hintergrund verdient.

Trotz einiger Anlaufschwierigkeiten sind im Laufe der letzten anderthalb Jahre immerhin drei Bücher zu Myranor sowie einiges Zubehör erschienen. Leider weniger als geplant waren, aber mehr als fast jemals zuvor in einem solchen Zeitraum erschienen sind.

Für 2011 sind viele neue DSA-Myranor-Bücher in der Pipeline



von denen die ersten wohl bereits Anfang des Jahres erscheinen werden.

Neben dem lang erwarteten wichtigen Quellenband **Unter dem Sternenpfeiler** sind mehrere weitere Quellenbände (wie

der Magotechband und eine eigene Zoobotanica), Abenteuer und auch eine Kurzgeschichtensammlung geplant, zu der viele DSA-Altmeister beigetragen haben. Auch wird es 2011 einen großen neuen Myranor-Wettbewerb geben, der alles bisher da gewesene in den Schatten stellen soll, denn wir brauchen dringend mehr und neue Autoren.

Aber **Myranor** ist nicht die einzige Rollenspiellinie, die vom Uhrwerk-Verlag verlegt werden.

Die andere Linie, die bereits von Anfang an mit dabei war, ist **Hollow Earth Expedition** – ein Rollenspiel dessen Hintergrund eine Mischung aus Indiana Jones und The Lost World



Nordmärker Nachrichten, Peraine 1055 BF

Ein Gruß aus kluger Zeit

LIEPENSTEIN, GFT. ALBENHUS. Ein unerwarteter Fund aus alten Zeiten beschäftigte die Reichskanzlei über einen Götterlauf, bis nun bei der Einweihung des neuen Kanzleiviertels in Elenvina der Schlusstrich unter jene denkwürdige Begebenheit gezogen werden konnte.

In einer feierlichen Zeremonie wurde im Prunksaal der Reichskanzlei unter der Aufsicht des Kanzleirats Wildebert von Bregelsaum und vieler weiterer Zeugen aus Hochadel und Reichsdienst das kleine Reichssiegel der Klugen Kaiser von Seiner Hochwohlgeboren Graf Growin von Ferdok zerschlagen.

Begonnen hatte die Geschichte vor über einem Götterlauf, als sich auf Ladung der Grafen von Isenhag, Albenhus und Ferdok zahlreiche Gäste zum Dreigrafentag auf Burg Liepenstein einfanden. Dort erlangten die Grafen Kunde von einem Almadaner, der unlängst ein Goldschmuckstück aus den Bingen Isnaloschs in seinen Besitz gebracht hatte. Des Schmuckstücks Beschreibung ließ nicht nur die Grafen hellhörig werden: ein Greif auf einer zwölfstrahligen Sonnenscheibe, umgeben vom Zwölfkreis. Darum rankte sich die Inschrift: VIRTUTIBVS CIVIVM GRATIAQVE DEORVM XII IMPERIVM RESTITVTVM ("Das durch die Tapferkeit der Bürger und die Gnade der Zwölfgötter erneuerte Reich").

Unwohl wurde es den Anwesenden bei dem Gedanken, dass der Südländer dieses



Kleinod gen Punin schaffen mochte – und sie setzten alles daran, es rasch zu erlangen.

Schwierig indes gestalteten sich die Verhandlungen mit den Angroschim, einem den Menschen nicht sehr zugetanen Schlag, auf deren Land sich der Fremdling noch befand. Nur durch die tatkräftige Hilfe Seiner Hochwohlgeboren Graf Ghambir, Sohn des Gruin, selbst dem Volk der Erzzwerge angehörig, konnten die Grafen den Almadaner ergreifen lassen.

Der gesuchte Schurke, Basileo Orecchio d'Oro, verweigerte jegliche Auskünfte

über seinen Auftraggeber. Doch das Artefakt in seinem Besitz entpuppte sich unter den entsetzten Blicken der Grafen als Reichssiegel.

Wie konnte dies aber sein? Das Große Reichssiegel befand sich zu jenem Zeitpunkt in Obhut des Reichsseneschalls Jast Gorsam vom Großen Fluss, das Geheime Reichssiegel aber im Tross der Kaiserin. Und beide hüten ihre Siegel wohl.

Aber was war dieses Siegel dann? War es das Original, dessen Abdruck unter der Lex Zwergia ebenso wie unter den Landrechten der Provinzen und den ersten Urkunden des Neuen Reiches prangte? Oder war es eine ebenso alte wie kunstfertige Fälschung, Jahrhunderte von den Angroschim Isnaloschs verwahrt?

Unabhängige Ermittler zogen aus, sich den Zwergen Makameschs, des Handelspostens jener Sippe, zu stellen, um Praios' Licht in das Dunkel der Zeit zu

bringen. Auf dem Weg in die Binge gerieten sie am sogenannten 'Bärenritterstein', einer verwitterten Stele, die einen Ritter im Kampf mit einem Bären darstellte, in den Bann eines machtvollen Poltergeistes, der ihnen um ein Haar an Leib und Leben geraten wäre. Nur mit Mühe und guten Worten vermochten sie es, ihre Reise in die Binge fortzusetzen, und erfuhren dort, dass sich der Spuk jährlich zu einer bestimmten Zeit am Bärenritterstein zeigte und jedem Reisenden tunlich geraten sei, dann diese Gegend zu meiden.

Ihre Nachforschungen brachten zutage, dass direkt vor dem Erntefestmassaker

im Jahre 335 BF der damalige Reichsseneschall seine Knappin Leugunde von Bilgraten beauftragte, das Reichssiegel vor den Schergen der Priesterkaiser in Sicherheit zu bringen: ins Liebliche Feld, zum Hochmeister des Theaterordens.

Die Knappin gelangte bis in den Eisenwald und geriet dort zu einer Zwergensippe auf dem Gebiet der heutigen Baronie Liepenstein. Sie rettete einem von einem Bären bedrängten Angroscho das Leben und wurde dabei selbst schwer verwundet. Trotz der fürsorglichen Pflege der Zwergge verstarb sie an ihrer Verwundung. Vor ihrem Tod übergab die Knappin ihnen aber das Siegel, mit der dringenden Bitte, es zu hüten, bis sich seine Bestimmung erfüllen könne. Die Zwergensippe errichtete ihr zum Dank für die Errettung eines der Ihren einen Gedenkstein, den Bärenritterstein, und beerdigte sie an jener Stelle.

Der Spuk bewies, dass die Knappin ihre Aufgabe noch nicht als erfüllt sah, so dass die Grafen alsbald eine Gesandtschaft der Boronkirche unter Führung der Komturin des

Golgaritenordens, Fina von Ibenburg, an den Bärenritterstein entsandten. Die Geweihten vermochten es aber nicht, den Geist zur Ruhe zu legen, und kehrten unverrichteter Dinge, doch mit dem dringenden Rat, das Siegel gen Arivor zu bringen, nach Liepenstein zurück.

Das Siegel wurde dessen ungeachtet gen Elenvina verbracht und dort genauestens untersucht. Es bleibt jedoch ein Geheimnis der Klugen Kaiser, weshalb zwei nahezu identische Siegel erschaffen wurden – und ob und wann eine Nachbildung des damaligen kleinen Siegels in Umlauf gelangte.

Um jeglichen Missbrauch auszuschließen, übergab der Reichsseneschall nun das Siegel der Reichskanzlei, wo es feierlich außer Dienst gestellt wurde, auf dass niemand in Versuchung gerate, wider Reich und Recht zu siegeln. Das Schicksal des Geistes jedoch wird in Händen der Geweihten des Raben ein ruhiges Ende finden.

Tina Hagner

(Mit Dank an Salvador Arenas, Christine Benecke, Martin Lorber, Jens Marx, Jürgen Riemer und Kai Rohlinger)

Die Mär vom Bärenritterstein

*Abseits der Pfade, nah bei einer Höhle,
Da ragt ein Fels, der Bärenritterstein.
Er birgt den Leichnam und auch eine Seele,
Die ging noch immer nicht zu Boron ein.*

*Ein alter Fluch hält sie am Ort gebunden,
Der wird gelöst wohl erst in tausend Jahr';
Drum geht sie um in mitternächt'gen Stunden:
Ein bleicher Geist mit silberweißem Haar.*

*Auf seinem Grabstein lässt sich nichts mehr lesen,
Verwittert ist die Schrift seit langer Zeit.
Wer ist der wackre Ritter wohl gewesen,
Und wem erlag er einst im blut'gen Streit?*

*Versunken ist's in halbvergess'ner Sage,
Von Moos bewachsen längst der graue Stein.
Doch klingt noch immer nachts des Geistes Klage,
Einmal im Jahr bei Madas Silberschein.*

*Einmal im Jahr kann man dem Geist begegnen,
Das Schicksal gönnt ihm diese kurze Frist;
Spricht man ihn an, so sagt er dem Verwegnen:
"Oh gib dem Kaiser, was des Kaisers ist!"*

Wolffhardt von der Wiesen

(Kai Rohlinger,
zur Melodie von "Jenseits des Tales")

Nordmärker Nachrichten, Tsa 1055 BF

Flussvaters Warnung

TUREHALL / GFT. ISENHAG. Vollkommen aufgelöst machte der Siedeknecht Bodar Meldung bei der Stadtbüttelei: Ein zottig weißer Schemen in Form eines gewaltigen Hundes mit feuerglühenden Augen sei ihm am Flusshafen begegnet und habe ihn bis ins Lagerviertel verfolgt. Nur seinen flinken Beinen habe er es zu verdanken, dass er mit heiler Haut davonkam.

Da er jedoch vor dieser Begegnung auch eine ausgiebige Zeit im *Hafenkrug* verbracht und dem Biere nicht wenig zugesprochen hatte, gab die Weibelin Efferdane wenig auf die wirren Worte des Burschen. Als jedoch am folgenden Abend eine Schauerfrau und kurz nach dieser einer

der Nachwächter ähnliche Meldung machte, ward es der guten Weibelin und ihren Bütteln mulmig. Sie wurden im örtlichen Tempel des Efferd vorstellig und baten um Hilfe – und die Vertreibung der garstigen Erscheinung.

Noch in guter Erinnerung fanden sich den wackeren Bütteln Berichte über die letzte Erscheinung des Salzgeistes, der angeblich auch die große Überschwemmung 1020 BF vorhergesagt hatte. Damals waren beim Frühjahrshochwasser die Fluten des Großen Flusses in Turehall fast bis zum Marktplatz gestiegen.

Doch dem Efferdgeweihten zeigte sich das Wesen nicht – wenn auch in den beiden Folgetagen immer wieder Berichte zu den besorgten Bütteln gelangten, dass

der weiße Geist im Hafenviertel und der Marktstraße gesehen worden wäre. Der Steuermann der *Stolz von Crumold*, einem Lastsegler, schwor gar Stein und Bein, dass er der Spukgestalt auf seiner Brücke ansichtig geworden sei.

Derweil beginnen die bedachtvolleren Bürger des Hafenviertels ihre Habe zu packen und in den höhergelegenen Hausteilen zu verstauen – gemäß der bewährten Weisheit 'sicher ist sicher'. Unter der Hand – und weitab von den Ohren der Metropolitin im fernen Albenhus – war aber sogar aus dem Haus des Efferd die Warnung zu hören, dass Flussvater sicher nicht umsonst eine so deutliche Warnung schicke. Dem schenkten die Flussschiffer und Hafenanwohner nur zu



gerne Gehör, steht doch das Hochwasser, das der Große Fluss im Frühjahr mit sich führt, in diesem Götterlauf noch bevor.

Hesindiago Wagenknecht
(Tina Hagner)

Der Salzgeist von Turehall

In Turehall am Salzbrunnen trieb einst der Salzgeist sein Wesen. Er zeigte sich immer drei bis vier Tage vor einer Überschwemmung, schritt vom Großen Fluss auf die Stadt zu und rief: "Raumt aus! Raumt aus!" So weit aber, wie der Geist in die Stadt hineinschritt,

trat jedes Mal in den nächsten Tagen der Große Fluss über die Ufer.

Der Geist, obschon von der Geweihtenschaft nicht gut gelitten, tat niemandem etwas zuleide, wenn man ihm keine Beachtung schenkte. Sobald ihn aber jemand aus Neugier oder Mutwillen ansprach, erschien er ihm in der gräulichen Gestalt eines zottigen Tiers mit tellergroßen, feurigen Augen, so dass den Vorwitzigen die Angst packte. Ganz schlimm erging es einem Salzsieder, der es gewagt hatte, ihn zu necken.

Als dieser einmal bei Nacht noch an der Arbeit war, steckte der Salzgeist seine gewaltige lange Nase durch einen Spalt in der Wand des Siedehauses und fragte: "Isch' das koi Naas?" Der Sieder, nicht faul, füllte rasch einen Eimer mit kochendem Wasser, goss es dem Geist auf die Nase und rief: "Isch' des koi Guss?" Ehe er sich's aber versah, hatte ihn der Geist gepackt und über den Fluß hinweg in den Windhag geworfen, wo er mit zerschmetterten Gliedern liegenblieb, und dabei geschrien: "Isch' des koi Wurf?"

Erschienen im alanfanischen Tempelrufer:

Was gut ist für die Nordmarken, ist gut für das Reich?



uszug aus
einer Vorle-
sung Lucio

Kugres', Inhaber des Maffia-Vellia-Lehrstuhls der Juridischen Fakultät der Großalanfanischen Universalschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von seiner Halbgöttlichen Weisheit Nandus:

Seit einigen Monden ist immer wieder vom Zwist im Hause vom Großen Fluss zu hören, der mächtigsten Pro-

vinzherrendynastie des Raulschen Reiches. Welche Gründe für den Streit zwischen Vater und Sohn sowie Bruder und Bruder lassen sich festmachen? Welche Folgen sind für die Nordmarken und das Raulsche Reich in seiner Gesamtheit zu erwarten?

Wenig erscheint gegenwärtig verworrener als die Zustände in der Capitale und Metropole Elenvina, während auch die Machtanhäufung des Hauses vom Großen Fluss in der Geschichte des Raulschen Reiches einmalig ist. Bislang galt die von Raubrittern abstam-

Durch andere Augen

Der Kommentar von Meister Kugres im Al'Anfaner *Tempelrufer* hätte, im Mittelreich publiziert, unerfreuliche Folgen für den unbedarften Schreiber. Allein die Vermutung, das Haus vom Großen Fluss stamme von Flusspiraten ab, dürfte dem Autoren als offensichtliche Verleumdung eine aufregende, aber kurze Zukunft bescheren.

Auffällig erscheint auch die Einschätzung des Autors zu den üblicherweise als sehr langfristig und wohldurchdacht bewerteten Planungen des Reichskanzlers, zu der keine solch offensichtlich kurzsichtigen Aktionen passen wollen. Fast ließen sich hinter den Aussagen des Herrn Kugres die Netze einer gewissen Familie Paligan aus seiner Heimatstadt vermuten, deren Angehörige im Mittelreich in einer nicht unbeträchtlichen Konkurrenz zu dem Nordmärker Erbprinzen stehen.

mende Familie als Paradebeispiel für innere Geschlossenheit. Bislang. Denn es zeichnet sich ein Streit um die Erbfolge im Hause vom Großen Fluss ab, der das ganze Reich erschüttern könnte: Der 280 nach Golgaris Erscheinen geborene Jast Gorsam vom Großen Fluss zeigt bereits in einem Alter, in dem Seine Hochwürdigste Erhabenheit Balphemor I. seinen Sohn zeugte, zunehmend Anzeichen von Altersstarrsinn und Senilität. Seine politische Weitsicht scheint sich zu trüben, sein scharfer Sinn für Machtgewinn und Machterhalt immer häufiger seinem oh-

nehin ausgeprägten Jähzorn zu unterliegen, womöglich zeigen sich Nachwirkungen der Zeit, als er noch die barbarische Sitte des Tjostens pflegte. [...]

Zudem gelangen schon seit Monden immer wieder Indiskretionen aus der Familie vom Großen Fluss an die Öffentlichkeit, die auf tiefe Zerwürfnisse zwischen Vater Jast Gorsam und Sohn Hartuwal hindeuten, und die Hinweise auf einen eskalierenden Streit zwischen Hartuwal und seinem jüngeren Bruder Frankwart verdichten sich. Es gibt einige Gerüchte,

die behaupten, dass Jast Gorsam gar die Thronfolge in seinem Herzogtum testamentarisch zugunsten seines jüngeren Sohnes Frankwart ändern wolle.

Unlängst wurden in Elenvina uralte Hallen ausgegraben, die als Pfalz Halwarts, des letzten Königs der Nordmarken, identifiziert wurden. Seither scheint Jast Gorsam gar mit dem Gedanken zu spielen, sich zum König der Nordmarken krönen lassen zu wollen, worin er von seinem Sohn Frankwart bestärkt zu werden scheint – unter anderem, da Halwart angeblich kein Erstgeborener war. Der Griff

nach dem Königsheil durch den alternden Herzog wäre nicht mehr als ein symbolischer Akt, der selbst protokollarisch wenig Auswirkungen hätte [...]. Dennoch fände er wohl weder die Unterstützung der Kaiserin Rohaja von Gareth-Paligan, noch die Zustimmung der übrigen Provinzherrn, und auch der Adlerthron wäre über diesen Schritt wenig amüsiert – ein "Königreich Nordmarken" wäre politisch isoliert. Reichserzkanzler und Erbprinz Hartuwal ist über diese Entwicklung qua Amt und qua persona besorgt. Eine Besorgnis, die dadurch nicht gemildert wird, dass sich Illuminatus Jorgast, der engste Berater des Herzogs, mit der Idee eines Königs Jast Gorsam vielleicht, mit der eines Thronfolgers Frankwart aber ganzen Herzens anfreunden kann. Denn der Prälat, der Frankwart fast so nahe steht wie dessen Vater, war seit jeher gegen eine Ämterhäufung Hartuwals, der nicht gewillt zu sein scheint, im Falle seiner Herzogskrönung von seiner Reichskanzlerwürde zu lassen. Auch einem naheliegenden Ausweg aus dem Dilemma – nämlich die nordmär-

kische Krone direkt seinem Sohn Hagrobald weiterzureichen – scheint Hartuwal nicht zugeneigt zu sein. [...] Der ansonsten so kluge Hartuwal verliert jedoch aus den Augen, dass schon die momentane Machtanhäufung in seiner Familie in den übrigen Provinzen des Reiches und selbst im engsten Umfeld der Kaiserin aufwachsenden Widerwillen stößt, so etwa bei Reichsgrößeheimrat Rondrigan Paligan. So wird jede weitere Machtanhäufung in Hartuwals Händen zu einem Vabanquespiel [...]

Um zum Schluss zu kommen, soll kurz aufgezählt werden, welche Konflikte sich im Zwist im Hause vom Großen Fluss offenbaren: Erstens ein klassischer Vater-Sohn-Konflikt. Zweitens ein nicht weniger klassischer Konflikt zwischen dem Erstgeborenen, dem von Geburt an alle Wege offenstehen, und dem jüngeren Bruder, der sich seine Anerkennung zu erkämpfen hat.

Drittens ein Konflikt zwischen Wunsch und Wirklichkeit – mag Jast Gorsam die Königskrone auch wünschen, verbie-

tet die politische Raison diesen Schritt. Viertens ein Konflikt zwischen Kontrollzwang und politischer Vernunft – Hartuwal möchte nicht einsehen, dass er sich in eine Sackgasse manövriert, wenn er an allem, was ihm aus seiner Sicht zusteht, festhält. Fünftens ein Konflikt zwischen säkularer und geistlicher Macht – Jorgast, geistlicher Rat am Herzogenhof, Scribent des Eichenen Gemachs und Beichtvater Herzog Jast Gorsams, fürchtet um den Einfluss seiner Kirche unter einem säkular orientierten Herzog Hartuwal. Sechstens schließlich ein Konflikt zwischen den Interessen des Raulschen Reiches und den Interessen des Herzogtums Nordmarken – denn Hartuwals bekanntes und von ihm zu jeder passenden und unpassenden Gelegenheit gepflegtes Bonmot "Was gut ist für die Nordmarken, ist gut für das Reich!" ist heute, sechs Jahre nach dem Jahr des Feuers, wie von Anfang an nichts anderes als eine Provokation für alle übrigen Provinzen und zunehmend auch für das Kaiserhaus.

Heiko Brendel

Nordmärker Nachrichten, Phex 1055 BF

Unterwegs in Phexens Namen

Eine illustre Gesellschaft war es, die sich im Frühling des Jahres 1033 BF in Angbar im Koscherland traf. Odoardo Markwardt, der Vorsteher des gleichnamigen Handelshauses, hatte seine Nordmärker Bundesgenossen Phexhelf Ehrwald und Gorvin Siebenfeld sowie seinen ärgsten Koscher Konkurrenten Garbo zu Stippwitz in sein Kontor eingeladen.

Diese seltsam anmutende Zusammenkunft konkurrierender Handelsherren wird verständlicher, bedenkt man, dass der Herr Ehrwald der Vorsteher des Albenhuser Bundes, der Herr Siebenfeld sein Vertreter, der Herr zu Stippwitz aber der Schatzmeister der Händlervereinigung ist, der auch der Herr Markwardt seit vielen Jahren angehört.

Niemals zuvor, so sprach der alte Herr Odoardo, habe er bislang die Hilfe des Bundes ersucht und stets sei er all seinen Pflichten nachgekommen. Ein stechender Blick traf hierbei den Herrn zu Stippwitz,

mit dem den Herrn Markwardt wahrlich keine Liebe verbindet. Doch nun sei ein Fall eingetreten, an dem er die Bundesbrüder bitte, zusammenzustehen und ihm wortwörtlich den Karren aus dem Dreck zu fahren.

Besagter Morast läge im Bredenhagschen in Albernien, wohin nach dem Ende des unseligen Krieges wieder Schiffe und Karren der Bündler führen.

"Insbesondere die Markwardtschen, nicht wahr?" Ganz verkneifen konnte sich der Herr Garbo diese Zwischenfrage nicht – gleichwohl viele Schiffe mit Stippwitzer Fracht den Großen Fluss hinab fahren, so sind die Karrenwege im Albernischen zumeist das Metier der Markwardtschen Kutscher.

"Sei's wie's wolle – der Graf hat mich beschuldigt, für die Niamad zu spionieren. Mich!" Odoardo Markwardt schnaufte wütend. Es sei, so knurrte er, wenig wahrscheinlich, dass er für einen mittelmäßigen Kunden auch noch mit Informationen zu handeln begänne. "Und er hat einen

ganzen Wagenzug von mir, in dem sich freilich auch Ware meiner Bundesgenossen befand," hier galt ein höfliches Nicken dem Herrn Ehrwald "festgehalten und hat diesen immer noch in der Gewalt."

Dies sei eine Unverschämtheit sondergleichen, so die einhellige Meinung der Händler. Zu gefährlich war es, einen solchen Präzedenzfall zu schaffen, zu gefährlich, mühsam ausgehandelte Rechte mit einem Schlag zu verlieren.

"Was sollen wir tun?" Odoardo Markwardt war mit seinem Bosparano am Ende, hatte er doch bereits ungezählte Eingaben an den Grafen von Bredenhag getan, der unter der Beschuldigung der Spionage des Händlers für die Stadt Bockshag dessen Wagenzug festgehalten lassen. Er war aber auch nicht gewillt, den Handel einzustellen und den lukrativen albernischen Markt ziehen zu lassen.

"Zuerst das Naheliegende." Gorvin Siebenfeld rieb sich die Hände. "Schick eine Rechnung über

den Wagenzug samt allen Auslagen an den Grafen. Wenn er sie nach gesetzter Frist nicht bezahlt, schicke sie an seine Lehnsherrin, mit der Bitte, dir Hilfe angedeihen zu lassen.“ „Das wird Monde dauern!“ Unter den zufriedenen Blicken des Stippwitzers rang Odoardo die Hände.

“Das macht nichts – unsere Ansprüche bleiben gewahrt. Viel wichtiger ist, dass Du währenddessen herausfindest, wer noch mit dem Grafen handelt – und mit was. Diese Informationen lässt Du uns zukommen.“ Zufrieden schaute der Siebenfelder in die Runde. “Und dann, wer

Herren, werden wir beginnen, uns in den albernischen Markt einzukaufen.“ Zufrieden mit seiner Lösung lehnte sich der Herr Gorvin zurück, während seine Schwurbrüder den Gedanken wogen – und für gut befanden.

Hesindiago Wagenknecht (Tina Hagner)

Gratenfelser Gazette

Fall, Aufstieg und Ende Meinhardt ‘der Mordbrenner’ getötet

Der bekannte Kriegsherr Meinhardt von Leihenhof ist gefallen. Genauer Tag und Ort seines Todes werden für die aventurische Öffentlichkeit wohl immer ein Geheimnis bleiben. Bekannt ist bloß, dass die Klingen aufrechter Streiter seinem Leben ein Ende setzten.

Im Rahja 1027 BF hatte sich der junge Ritter dem Aufgebot des Reiches gegen Albernica angeschlossen. Dort erlebte Meinhardt einen steilen Aufstieg. Geschuldet war dies seinem rücksichtslosen Kampf gegen den albernischen Widerstand, nachdem er mit Billigung der Fürstin Isora ein Freiwilligenbanner um sich geschart hatte. Die zusammengewürfelte Einheit nannte sich selbst ‘Meinhardts Mannen’. Im Feld erwarb sie sich den Kampfnamen

‘Meinhardts Marodeure’. Dabei handelte es niemals um ein großes Heer. Doch da Meinhardts Ruf stetig wuchs, beriefen sich verschiedentlich andere Kriegshaufen in Isoras Diensten und sogar Räuberbanden auf ihn.

Fast drei Jahre lang fochten ‘Meinhardts Mannen’ in Albernica. Unter den Offizieren Isoras und den nordmärkischen Verbündeten mochte man über seine Methoden zweifelnd die Stirn in Falten legen, doch gab ihm der Erfolg Recht.

Erst als im Efferdmond 1032 BF der Krieg ein Ende fand, begann Meinhardts Stern zu sinken. Es mehrten sich Hinweise, dass das Freiwilligenkorps den ihm von Albernern verliehenen Schmähnamen ‘Blutiger Leviathan’ nicht ohne Grund trage. Schließlich gab es sogar den Ver-

dacht, Meinhardt habe noch kurz vor dem Bußgang Invher ni Bennains von Isora den Auftrag erhalten, deren Nichte zu töten. Doch Ritter Meinhardt verweigerte sich einer ordentlichen Untersuchung und lehnte ab, die Waffen niederzulegen, um vor einem albernischen Gericht befragt zu werden – weswegen er schließlich auf Befehl der Kaiserin lebendig oder tot gesucht wurde.

Zuletzt, so scheint es, ist der in der Gunst gefallene Kriegsheld und zwielichtige Marodeur Meinhardt Raidri von Leihenhof einer Übermacht in die Hände gefallen und erschlagen worden. Mögen die Zwölfe seiner Seele gnädig sein.

*Wahnfried Sewerski
(Wolf-Ulrich Schnurr)*

Tobrisches Wolfshorn, Praios 1034 BF

Von den Anmachungen eines Usurpators

DERAINEFURTEN. So wie es um den Usurpator Arngrimm von Ehrenstein in den vergangenen Monden ruhig geworden war, so meldete sich der Erzschorke dieser Tage ganz überraschend zurück.

Gerade so, als ob er ahnen würde, dass er – nachdem reihenweise seine Weggefährten aus früheren Zeiten fielen – zu einer Fußnote der Geschichte degradiert werden würde.

Zahlreiche Meldungen aus Eisenrath, Kleinwardstein, Spogelsen und Nordweide erreichten die herzogliche Kanzlei, wonach Steuereintreiber des

‘Herzogs’ unter dem Banner des doppelköpfigen Wolfes die Dörfer schröpften und junge Männer und Frauen zum Fron- und Kriegsdienst nach Transysilien verschleppen würden. Der Name Arngrimm von Ehrenstein fiel dabei immer wieder, und nicht wenige der aufrechten und tapferen Bauern wehrten sich gegen diesen unrechtmäßigen Akt und zahlten einen blutigen Preis.

Erst vor einigen Wochen trieben aufgebrachte Bauern einen halb tot geprügelten Mann zur Feste Kleinwardstein. Die Reste eines blau-weißen Gambesons mit dem Bildnis des tobrischen Wolfes hingen an

ihm in Fetzen herunter. Lauthals forderte die aufgebrachte Schar den Kopf des Kriegers.

Die wachhabende Ritterin Garhelt von Salderkeim wollte zunächst schon die aufgebrachte Menge hinter Schloss und Riegel bringen, weil die Leute es wagten die Hand an einen Krieger des Herzogs zu legen.

Doch wie groß war erst die Überraschung, die dann einem großen Zorn wich, als der wahnwitzige Waffenknecht mit größter Selbstverständlichkeit im Namen des Herzogs Arngrimm von Ehrenstein forderte, sofort frei gelassen zu werden. Erst da sah Frau von Salderkeim, dass der tobrische

Wolf die Fänge eines Werwolfes trug und in Form einer geifernden Bestie dargestellt war. Da konnte sie nur zu gut die Wut der Bauern verstehen.

In Ketten schaffte man den Verbrecher nach Perainefurten, wo er gründlich verhört wurde. Ohne große Mühen gelang es herauszufinden, dass Arngrimm von Ehrenstein den Befehl an "seine treuen tobrischen Ritter und Waffenknechte"

gerichtet habe, in seinem Namen in den Grenzgebieten Steuern einzutreiben und Fron- und Kriegsdienste zu erzwingen, um gegen "Prinz Bernfried" zu ziehen. Welch unglaubliche Provokation!

Nachdem der Mann gründlich verhört worden war, hat man ihm rasch am nächsten Baum aufgeknüpft, so wie es das Gesetz befiehlt. Sein Blick war gen Schwarze Sichel gerichtet, wo der Herzog von eige-

nen Gnaden Arngrimm seinen momentanen Sitz zu haben scheint. Auch der Blick unseres geliebten Herzogs Bernfried wird sich wieder in diese Richtung wenden. Ganz andere Erzschorken haben schon ihren Preis bezahlt. Arngrimm von Ehrenstein wird für seine schändlichen Taten in der Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft ebenfalls zu zahlen haben!

Christian Hötting

Der Greifenbalg, Peraine 1055 BF

Das Ende der Aufstände

Der Fürstkomtur hat Gericht gehalten –

Blutrichter von Elburum neuer Komtur von Jergan

MENDENA. Als Xarfais Eroberer, unser geliebter Fürstkomtur Helme Haffax, seine Residenz nach Mendena verlegte, um diese Stadt

zur Speerspitze seines Feldzugs gegen das schwache Greifenreich zu schmieden, wählte er die Komturen auf Maraskan in treuen Händen. Doch das Gift des Verrates, das auf dem Echseneiland aus jeder Baumrinde tropft, zersetzte die Treue seiner Statthalter: Nedimajida aus dem Hause derer von Tuzak, Komturin zu Boran, ließ sich im vergangenen Herbst zur Königin eines freien Maraskans ausrufen.

Im Bund mit den nunmehr herrenlosen Piraten des beim Tuzaker Schlachtfestes gefallenen Komturs Rayo Brabaker eroberte sie mit Heimtücke die vormalige Fürststadt Jergan. Belharion Menning, Hochmeister der Bluttemplar und Statthalter der Insel, blieb nur die feige Flucht in den Dschungel, während Nedimajida selbstherrlich auf dem Lilienthron Platz nahm.

Die Stunde ihres Verrates nutzen die Anar-

chisten des Shikanydads zu einem Aufstand, um Boran anzugreifen, jene Stadt, die der unbezwungene Heerführer als erste dem Dämonenmeister zu Füßen legte. Als hätte das verräterische maraskanische Volk nur auf diesen Moment gewartet, erhob es sich mit Waffen und trieb Ordensritter und Beamte wie Vieh durch die Straßen. Grausame Szenen sollen sich in Boran abgespielt haben, während die selbsternannte Königin sich in Jergan huldigen ließ wie eine Heilige. Belharion Menning stand diesen Ereignissen hilflos gegenüber. Binnen vier Monden hatte er Tuzak und Boran an die Anarchisten verloren und sich selbst aus Jergan vertreiben lassen. Sein Versuch, in einer zweiten Schlacht um Jergan zumindest über die Liliengleiche die Herrschaft zurückzugewinnen, scheiterte am Hexenwerk Nedimajidas und seinem eigenen Unvermögen.

So bestieg der unaufhaltsame Feldherr Haffax höchstselbst die Tirreme *Schwarze Sichel*, das in der Lebenden Werft gebaute Flaggschiff seiner Flotte, um die Ordnung der Gekreuzten Schwerter zurück auf die Insel zu tragen. Die Piratenflotte Nedimajidas warf sich ihm entgegen. Die Aufständischen fühlten sich überlegen, war es ihnen doch gelungen, die Dämonenarche Boransdorn unter ihre Kontrolle zu bringen. Der aufständische Admiral Lares von Rommilys teilte die Arche, um so die Schiffe des Fürstkom-



Iraddon Kolensfeld von Graî,
Kontur von Jergan



turs in die Zange zu nehmen und ihnen den Weg abzuschneiden. Furchtlos in der ersten Reihe stehend, führte Fürst Haffax ein Kommando auf einen Teilleib des Daimoniden, erschlug den Admiral im Duell und rammte das Schwarze Schwert Athai-Naq in das lebende Holz. So zwang er die *Boransdorn* wieder unter seinen Willen, vereinte sie und vernichtete die Flotte der Königin von eigenen Gnaden.

Die Nachricht vom Untergang ihrer Schiffe und dem Nahen des Fürstkomturs pflanzte Furcht in Nedimajidas Herz. Sie floh vom Lilienthron, kaum dass sie 45 Tage darauf saß. Doch da die Anarchisten ihr ihre eigene Stadt genommen hatten, während sie Königin spielte, blieb ihr nur die Flucht in die tödlichen Dschungel der Insel, wo Irrsinn und Tod sie erwarten, wenn die Streiter der gekreuzten Schwerter ihr vorher nicht habhaft werden.

Die Bürger Jergans jedoch empfingen ihren Befreier huldvoll. Unter den Eindrücken der vergangenen Wochen und den schauerlichen Berichten der Aufstände in

Tuzak und Boran hatten sie erkannt, dass einzig die eiserne Faust des Fürstkomturs ihnen Sicherheit und Ordnung gab. Die Aufrührer und Verbündeten Nedimajidas wurden ohne Widerstände der Gerichtsbarkeit übergeben. Ohne Gnade fällt Fürst Haffax die Urteile, doch sein Zorn soll vor allem einem gegolten haben: Belharion Menning, der sich als unfähig erwiesen hatte, den Willen seines Herrn zu erfüllen. Angesichts seines Versagens und der jüngsten Entwicklungen sah sich Fürst Haffax genötigt, die Missstände auf der Insel zu beseitigen.

Für die anstehenden Aufgaben – die Sicherung der Eroberungen und die Wiederherstellung der fürstlichen Ordnung – gab es in Haffax' Augen nur einen Mann, diese zu erfüllen: Baron Iradon Kolenfeld von Grai, der sich im glorreichen Araniensfeldzug des Jahres 1028 BF als Blutrichter von Elburum einen ehrenvollen Namen gemacht hatte. Fortan wird er in Vertretung des Fürsten als Komtur von Jergan über Maraskan herrschen – ein ruhmreicher Ti-

tel, den Haffax zuvor höchstselbst führte. Um die verbliebenen Kräfte auf der Insel zu konzentrieren, löste Fürst Haffax die verlorene Komturei Boran auf und wandelte die umkämpfte Komturei Tuzak in eine Präfektur, die direkt Komtur Iradon unterstellt ist. Damit liegt nun alle Macht bei dem neuen Komtur, der gelobte, seinen Fürsten nicht zu enttäuschen.

Ein Aufbegehren des Hochmeisters Belharion gegen diese klugen Entscheidungen erwies sich als ein kurzlebiges Flämmchen, das durch den Makel der Schande rasch erstickt wurde. Ihm blieb nur der Rückzug nach Hemandu, wo ihm weiterhin die geistliche Führung des Ordens der Bluttempler obliegt.

Fürst Haffax hingegen, der Unbezwungene, der Träger von Belhalhars Kronensplinter, des Schwarzen Schwertes *Athai-Naq* und der Undurchdringlichen Rüstung *Argul-Vhor*, kehrte glorreich nach Mendena zurück, seine Inselländer nun in guten Händen wissend.

Michael Masberg

Festumer Flagge, Phex 1055 BF

Die Blüte des Bornlands ist verwelkt

FESTUM/RODEBRANNT. "Sie sind alle tot" – so lautete die grausige Kunde, die Junker Fjadir von Bjaldorn vom Scheitern des Heerzuges gegen Glorania überbrachte (AB 142). Gräfin Thesia von Ilmenstein und alle ihre Getreuen waren im hohen Norden den dämonischen Umtrieben der Eishexe Glorana zum Opfer gefallen. Im Firunmond gelangte diese Nachricht nach Festum, wo die Bronnjaren des Bornlands zur winterlichen Adelsversammlung weilten. Dort war man zunächst stumm vor Trauer und Entsetzen. Selbst Ugo von Eschenfurt, dem sonst allzeit frohgemuten Adelsmarschall, versagte schier die Stimme, als er einen Trinkspruch auf die gefallen Helden ausbringen wollte.

Nachdem der erste Schrecken abgeflaut war, ging den versammelten Bronnjaren allmählich auf, welche Schwierigkeiten sich noch vor ihnen auftürmten. Gewiss, der bornische Adel hatte nicht zum ersten Mal in der jüngeren Vergangenheit einen hohen Blutzoll

entrichten müssen. Doch, so kaltherzig das klingen mag, bei den zahllosen Gefallenen von Uriels schändlichem Feldzug bis zur Schlacht auf den Vallusanischen Weiden (AB 68-71) hatte man die sterblichen Überreste bergen können – und damit traurige Gewissheit darüber, dass die Vermissten tatsächlich zu Boron gegangen waren.

Graf Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas, der in seinem Amt als Wappenkönig über Fragen der Erbfolge unter Theaterrittern zu entscheiden hat (Land des Schwarzen Bären 39), wies als erster darauf hin, dass das Wort eines Junkers im fernen Bjaldorn – denn Fjadir war so geschwächt, dass er nicht nach Festum hatte reisen können – nicht ausreiche, um den Tod einer Gräfin zu beweisen. Deswegen dürfe Thesia von Ilmenstein nur als verschollen gelten, solange noch Hoffnung auf ihr Überleben bestehe. Ähnlich verhalte es sich mit allen anderen Adligen, die mit ihr im Eisreich geblieben waren.

Wann ein Verschollener für tot zu erklären ist, wird im Bornland nicht durch ein Gesetz der Adelsversammlung festgelegt.

Vielmehr unterliegt diese Frage dem ureigensten Hausrecht einer jeden Bronnjarenfamilie. Nach genauer Prüfung führte der Wappenkönig aus, dass bei den Grafen zu Ilmenstein – in der Hoffnung auf die lebensspendende Tsa – eine Frist von acht Jahren einzuhalten sei. Bei anderen Familien gebe es wohl auch kürzere Zeiträume, doch wies Graf Ljasew schon auf die aufwändigen Nachforschungen hin, die ihm dazu noch bevorstünden.

Gräfin Thesia hat einen Vogt für die Verwaltung ihrer Güter eingesetzt. Linjan von Hattenfurt residiert in der Grafenstadt Rodebrannt (Land des Schwarzen Bären 73) und ließ bereits verlauten, dass er die Ilmensteiner Lande im Sinne der Verschollenen hüten werde. Graf Wahnfried von Ask, Graf Tsadan von Norburg und andere sewerische Nachbarn versprachen, ihn dabei nach besten Kräften zu unterstützen. Auch die in Rodebrannt ansässigen Händler haben schon gelobt, alles in ihrer Macht Stehende zu unternehmen, um die Hauptstadt Ilmensteins weiter erblühen zu lassen.

Orschin Brinnske (Oliver Baeck)

Die Kaiserin bietet Haffax die stählerne Stirn

Reichskongress und Heerschau: Rohaja von Gareth ruft ihre Fürsten und Edlen in Perricum zusammen

PERRICUM. Diese Botschaft trugen die Boten der Kaiserin in jeden Teil ihres Reiches, vom stolzen Albernia im Westen bis zum standhaften Perainefurten im Osten, vom unbeugsamen Trallop im Norden bis zum reichen Punin im Süden. Und darüber hinaus, in alle Reiche und Länder, die vor zwölf Jahren in der Dritten Dämonenschlacht vereint gegen den Sphärenschänder standen.

Denn der Reichskongress, der sich ab Anfang Ingerimm des Jahres 1033 nach dem Falle Bosparans in der Burg des Markgrafen zu Perricum einfinden wird, soll mehr sein als nur eine Zusammenkunft der Edlen der Raulskrone: Er soll Kriegsrat sein wider den dämonischen Heerführer und Herausforderer aller zwölfgöttlichen Länder, Helme Haffax! Vor Jahresfrist erdreistete sich der Dämonenknecht, dem Reich ein Ultimatum von fünf Jahren zu stellen (der *Aventurische Bote* berichtete in Ausgabe

Haffax hat Uns gefordert! Der Verräter und Dämonenknecht stellte dem zwölfgöttlichen Reiche Rauls des Großen und allen im rechten Glauben vereinten Ländern Aventuriens ein Ultimatum, um Uns die Bedingungen der Entscheidungsschlacht zu diktieren. Wir werden Uns dieser Schlacht stellen – unter Unseren Bedingungen! Ihr Fürsten und Edlen Unseres Reiches, eilt nach Perricum, der heiligen Stätte der Sturmherrin und unbezwungenen Bastion wider die Schattenlande! Dort wollen wir unter dem Sternbild Ingerimms Kriegsrat halten, um die Waffe zu schmieden, die Haffax' Untergang sein wird! Ihr Kronen anderer Reiche, im Gedanken der Dritten Dämonenschlacht, als die freien Völker Aventuriens Seite an Seite gegen den Dämonenmeister stritten, rufen Wir auch Euch nach Perricum! Mag Haffax auf die trügerischen Gaben seiner seelenfressenden Götzen vertrauen – unter dem Greifenbanner geeint wissen Wir die Macht der wahren Götter auf Unserer Seite!

Im Namen der unteilbaren Zwölfe und des geheiligten Reiches Rauls des Großen!

Kaiserin Rohaja von Gareth

138). Nun soll er seine Antwort bekommen! Wie ihr Vater, Reichsbhüter Brin von Gareth, der wohlwollend von Rondras Tafel auf seine Tochter blickt, will die Kaiserin ein Bündnis der freien Völker schmieden, um Haffax die stählerne Stirn zu bieten. Keiner, der rechten Glaubens ist, soll sich

diesem Ruf entziehen: Aventurien, zeige dich geeint gegen den niederhöllischen Feind!

Nachtrag: Wie dem Boten kurz vor Drucklegung zugetragen wurde, soll das Maharanyat Aranien bereits sein Kommen angekündigt haben. Maharani Eleonora Shahi von Aranien soll nach Aussagen eines Schreibers der Perricumer Markgrafen den Aufruf eines Bündnisses gegen Haffax als "zwingend notwendig" erachten. Aranien wurde 1028 BF im so genannten Krieg der 35 Tage selbst von Helme Haffax angegriffen und will nun wohl die Gelegenheit zur Vergeltung nicht ungenutzt lassen. Wie es aus dem Umfeld Seiner Exzellenz Rondrian Paligan heißt, begrüßt man den aranischen Wil-

len zum Bündnis sehr. Er zeige auch, dass die Zeiten einstiger Zwistigkeiten zwischen den Nachbarn nun endgültig der Vergangenheit angehörten.

*Michael Masberg
(mit Dank an Björn Berghausen
und Daniel Simon Richter)*

Die neue Stärke der Kaiserin

*Ein Gastkommentar von Arela Weißblatt,
Edle von Ragath*

Mit ihrer Einladung zum Reichskongress zu Perricum nimmt Kaiserin Rohaja von Gareth nicht nur die Edlen ihres Reiches, sondern auch ihre gekrönten Nachbarn in die Pflicht – und setzt sich in einem Atemzug selbst an die Spitze eines zukünftigen Aufgebots in der kommenden Entscheidungsschlacht gegen Helme Haffax.

Es ist bemerkenswert, welche Entwicklung die junge Kaiserin in den letzten Jahren durchgemacht hat. Mit der Raulskrone erbte sie ein zerrissenes und von internen Kämpfen geschwächtes Reich. Schien sie zu Anfang eine schwache Regentin zu sein, die sich durch ihre Fürsten und die Ochsenbluter Urkunde die Bedingungen ihrer Herrschaft und durch ihre Feinde die Herausforderungen ihrer Zeit diktieren ließ, tritt sie nun

mit dem Selbstbewusstsein einer Kaiserin vom Blute Retos auf. Sie bittet nicht, sie fordert! Denn ihre Einladung ist nicht weniger als eine Forderung an die Feinde der dämonischen Tyrannie, ihr als Heerführerin zu folgen. Es ist ein Auftrag an alle Rechtgläubigen, sich zu rüsten und dem Kampf anzuschließen. Wer sich dem entzieht, muss ein Fortbestehen des Erbes Borbarads dulden.

Dass sich Rohaja selbst an die Spitze der zwölfgöttlichen Herrscher setzt, ist schlüssig, nicht zuletzt, weil es in diesem Kampf auch um verlorene Länder ihres Reiches geht. Es spricht daraus zudem der Hegemonialanspruch der Raulschen Krone, deren Herrschaft sich einst über fast den gesamten Kontinent erstreckte. Wer möchte, kann darin außerdem eine Botschaft an den Horas lesen. Vor fast einem Jahr begegneten sich die beiden Kaiser zu Horasia auf Augenhöhe und der Horas versprach seine Hilfe im Kampf gegen die Heptarchen (siehe die letzte Ausgabe des *Aventurischen Boten*).

Rohaja von Gareth nimmt nun diese Hilfe an, lässt aber keinen Zweifel daran, welche Kaiserkrone die Speerspitze im Kampf gegen Haffax führen wird. Die Kaiserin des Mittelreiches nimmt den Horas in die Pflicht und setzt sich im gleichen Zug vor ihn.

Ohne Zweifel warten noch große Herausforderungen auf Rohaja, bis sie sich der Entscheidungsschlacht gegen Haffax stellen kann. Zwar ist das aufmüpfige Albernia in die Knie gezwungen und der einstige 'Schattenherrscher' Jast Gorsam vom Großen Fluss an den Rand gedrängt. Doch noch zeigt der almadanische König keine Anstalten, an seinen Platz in der Gefolgschaft der Kaiserin zurückzufinden, und auch die Wildermark wird zukünftiger Schauplatz wichtiger Schlachten sein. Doch der Kriegsrat zu Perricum verspricht ein weiteren Schritt auf Rohajas Weg zu einer starken Kaiserin zu sein, der in dieser Zeit epischer Kämpfe die Herzen der Helden gehören.

darstellt. Mit einfachen, verständlichen Regeln kann der geneigte Spieler hier Nazis an Dinosaurier verfüttern.



Mitte 2009 kam dann ein weiteres pulpiges Rollenspiel mit ins Portfolio – seit der Essener Spielemesse 2009 gibt es eine Kooperation mit dem Spielzeit Verlag um gemeinsam das Rollenspiel **Deadlands** zu verlegen – ein Horror-Western-Rollenspiel, das sich trotz seines Alters einer großen Anzahl Fans erfreut. Seit Beginn dieser Kooperation sind bereits fünf Quellenbücher erschienen, was **Deadlands** so langsam zu einer der Rollenspielreihen mit den meisten deutschen Produkten macht.

Etwa zum gleichen Zeitpunkt haben wir uns auch die deutsche Lizenz für das Rollenspiel **Space:1889** gesichert. Ein weiterer Klassiker, der sich darum dreht, dass viele wissenschaftlichen Theorien, von denen man in der viktorianischen Zeit ausgegangen ist, tatsächlich richtig sind. Es gibt den Aether, den man mit Raumschiffen befahren kann, es gibt die Kanäle auf dem Mars (und auch die Nachfahren ihrer Erbauer), es gibt Dschungel und Dinosaurier auf der Venus und vieles mehr.



Am Regelwerk (und weiteren Büchern) wird fleißig unter der Leitung von **Stefan Küppers**, der vielen Rollenspielern als DSA-Redakteurs bekannt sein dürfte, gearbeitet und ab 2011



kann man sich auf diverse Veröffentlichungen freuen.

2010 kamen dann noch zwei weitere Rollenspielnien dazu – zum ersten **Legend of the Five Rings**, einem Fantasy-Rollenspiel mit asiatischem Flair, bei dem es eher um Ehre, Etikette und die Einhaltung eines strengen Verhaltenskodexes geht als um das blindwütige niedermetzeln der Gegner (wobei es auch dafür Nischen in der Welt Rokugan gibt).

2010 kamen dann noch zwei weitere Rollenspielnien dazu – zum ersten **Legend of the Five Rings**, einem Fantasy-Rollenspiel mit asiatischem Flair, bei dem es eher um Ehre, Etikette und die Einhaltung eines strengen Verhaltenskodexes geht als um das blindwütige niedermetzeln der Gegner (wobei es auch dafür Nischen in der Welt Rokugan gibt).

Beim zweiten Rollenspiel handelt es sich um **Dungeonslayers**, dem altmodischen Fantasyrollenspiel aus der Feder von **Christian Kennig**. Trotz des Schlagworts "altmodisch", handelt es sich hier um ein aktuelles, genial-einfaches Regelsystem, das den Vergleich mit anderen aktuellen Rollenspielen nicht zu scheuen braucht.



Bei allen unseren Projekten arbeiten wir eng mit unseren Kollegen von **Ulisses Spiele** zusammen, die uns mit Rat und Tat zur Seite stehen und die auch den Vertrieb für unsere Produkte übernehmen, damit wir uns voll und ganz auf das Herausgeben von Büchern konzentrieren können.



DIE ZUKUNFT

Neben ein paar noch nicht spruchreifen Projekten, die für 2011 anstehen, werden wir natürlich *alle* unsere Produktlinien mit Neuheiten unterfüttern. Ein besonderer Schwerpunkt liegt dabei natürlich wie bereits gesagt bei **Myranor**, das trotz der nicht wenigen anderen Rollenspiele natürlich jetzt und in Zukunft den Schwerpunkt unserer herausgeberischen Tätigkeit darstellen wird.

Für die anderen Reihen sind auch jeweils mindestens zwei Neuheiten für 2011 geplant. Wir sind der Meinung, dass man der Erfolg eines Rollenspiels nicht nur am Regelwerk festmachen kann, sondern erst, wenn man mal mindestens zwei weitere Publikationen hinterher geschoben hat. Wenn das mal nicht klappt (wie z. B. 2010 bei **Hollow Earth Expedition**) dann liegt das in der Regel an anderen Gründen und nicht etwa am Willen, Bücher nicht herauszubringen.



Patric 'Silent Pat' Götz
Verlagsleiter Uhrwerk-Verlag

DER UHRWERK-VERLAG IM INTERNET

Wir sind natürlich auch sehr aktiv im Wörlid Waid Wäb. Wer immer auf dem aktuellsten Stand sein möchte, kann sich direkt auf mehreren Kanälen informieren:

Etwa in unserem Unterforum, das Teil des Ulisses Forums ist (www.ulisses-forum.de), auf unserer Facebook Seite (**Uhrwerk-Verlag**) oder auf unserem Youtube-Channel **Uhrwerk TV** (nach "SilentPat42" suchen).



DER UHRWERK-VERLAG AUF CONVENTIONS

Abgesehen von der **SPIEL** in Essen und der **RPC** in Köln sind wir auch auf allen großen (und vielen kleinen) Cons vertreten. In der Regel sind die Mitglieder unseres Supportteams dort jederzeit gerne bereit, für Interessierte eine Demorunde zu einem unserer Spielsysteme zu leiten. Wir würden uns natürlich auch sehr darüber freuen, die Botenleser persönlich begrüßen und bespaßen zu dürfen.

PG

GESCHICHTE(Π) AUS DEN STREITENDEN KÖNIGREICHEN

Mit einem züpfigen Dankeschön an Frank W. Bartels, Julia Marjoulas, Tahir Shaikh und Uli Kneiphof

Die folgende Spielhilfe gibt Ihnen einen Überblick über einige Entwicklungen der letzten Jahre in den Königreichen Nostria und Andergast bis 1033 BF. Im Rahmen der nächsten Boten wird die Geschichte auch 'aventurisch' fortgeschrieben werden und in ein Szenario münden. Bis dahin hoffen wir, Ihnen im Rahmen der Übersicht eine Reihe von Ideen an die Hand geben zu können, die Ihr Spiel in einem der ertümlichsten Teile Aventuriens beflügeln.

DIESER VERDAMMTE FRIEDED

Der Waffenstillstand zwischen den streitenden Reichen hält seit nunmehr 23 Jahren, so dass inzwischen viele Bürger keine eigenen Erinnerung an die letzten Waffengänge haben. Viele Überlebende beten und hoffen, dass der Friede dauerhaft sein wird, zumal sich die am stärksten betroffenen Gebiete allmählich erholen. Hinzu kommt, dass auf beiden Thronen vergleichsweise friedliche Herrscher sitzen.

Dem gegenüber stehen die Veteranen der letzten Kriege, die Sühne für die wechselseitig begangenen Untaten fordern. Außerdem gibt es gerade im alteingesessenen Adel Stimmen, die die Monarchen zu einem Zeichen der Stärke auffordern. Hinzu kommt, dass junge Ritter darauf brennen, sich im Kampf gegen den Erzfeind zu beweisen. Der Hass hat tiefe Wurzeln in beiden Ländern geschlagen und noch wagt niemand von einem Friedensschluss auch nur zu reden.

Es mag eine Aufgabe für Helden gerade in den Grenzgebieten bei Joborn oder rund um den Thurensee sein, einen unbedacht oder gar vorsätzlich begonnenen Streit zu schlichten, bevor dieser sich zu einem Flächenbrand ausweitet.

DIE LIEBEN PACHBARN

Die streitenden Königreiche mussten feststellen, dass wichtige politische Entscheidungen der letzten Jahre über ihren Kopf hinweg getroffen wurden. Insbesondere gilt dies beim *Kyndocher Vertrag* zwischen Thorwal und dem Horasreich (siehe *Aventurischer Bote 102*, Seite 27), in dem unter Beteiligung des Mittelreichs so etwas wie die Aufteilung Nostrias zwischen Albernia und Thorwal vereinbart wurde. Der weitere Gang der Geschichte verhinderte bislang, dass diese Vereinbarung umgesetzt wurde: Der Blick des Mittelreichs ist zur Zeit vor allem gen Süden und Osten gerichtet; die Thorwaler scheinen mit anderen Dingen beschäftigt zu sein. Das Horasreich hat zur Kenntnis genommen, dass König *Efferdan I.* von Andergast seinen Verwandten *Romin Galahan* nicht beschützt hat, so dass das Haus Galahan im Horasreich keine Rolle mehr spielt (*Reich des Horas 210*). Und auch aus dem Orkland scheint derzeit keine Bedrohung zu nahen.

Andergast und Nostria sind so vor allem jeweils mit sich selbst beschäftigt. Auch die aus nostrischer Sicht natürlich gewünschte Rückeroberung des Gebietes rund um Kendrar spielt eher innerhalb des Königreichs eine Rolle. Allerdings lässt König *Efferdan I.* als höchstrangiger Vertreter des Hauses Galahan die Hauskleinodien und das Geschmeide nach Andergast überstellen; diese befanden sich zuletzt

in der Obhut von *Romin Galahan*. Allerdings darf dies mit Rücksicht auf das Horasreich nur im Geheimen erfolgen und ist somit eine Aufgabe für Helden. Die müssen jedoch zunächst herausfinden, wo sich das Geschmeide befindet. Als mögliche Orte kommen Havena, die andergastische Burg Ingvalstein (siehe *Aventurischer Bote 139*, Seite 29), aber auch Kuslik oder ein anderer 'sicherer' Ort in Betracht.

AM NOSTRISCHEN HOF



Die nostrische Königin *Yolande II. Kasmyrin*, eine Absolventin der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria, wächst zusehends zu einer echten Herrscherin heran, lehnt jedoch den unter ihrem Vorgänger gepflegten nostrischen Pomp ab. Die pragmatische Herrscherin hat es sich zur Aufgabe gemacht, für das einfache Volk stets ein offenes Ohr zu haben.

Der Adel trifft sich zweimal jährlich in Nostria, am 13. und 14. Rondra zum Ritterturnier und Volksfest und noch einmal ab dem 10. Boron zum

Hoftag, an dem die Bombasten Nostrias Adelsrat halten.

Die Königin setzt alles daran, die Autorität von Krone und Königshaus wieder zu stärken, zumal ihr Ansehen bei den alteingesessenen Adligen Nostrias aufgrund ihrer fehlenden Erfahrung und des miss-träglich beugten Magiertums nicht das Beste ist. Hinzu kommt, dass die Handlungsfähigkeit der Krone aufgrund der desolaten Staatskasse beschränkt ist.

Gerade der mächtigste Graf des Landes, *Graf Albio III. von Salza*, nimmt sich manche Freiheit heraus. Er wird jedoch von den übrigen Bombasten des Landes neidisch beobachtet, allen voran vom Grafen von Kendrar *Muragio Ansfion* (siehe *Aventurischer Bote 135*, Seite 24), der seine Machtbasis durch die Heirat mit der Gräfin *Melanoth von Ingvalrodden* deutlich erweitern konnte.

Dabei wird sowohl unter den Adligen als auch unter dem einfachen Volk immer mehr zum Thema, dass die 1008 BF geborene Königin nach wie vor keinen Traviabend eingegangen ist und schon gar keinen Erben für den Königsthron geboren hat. Andererseits mag dies den Mächtigeren unter den Bombasten durchaus gelegen kommen, da ihnen oder ihren Familien dies den Weg auf den Königsthron ermöglichen könnte, zumal das Haus Kasmyrin durch die blaue Keuche 1027 nahezu ausgerottet wurde. Einer der Prüfsteine der Königin wird auch sein, ob und wie sie den Wiederaufbau der Hauptstadt Nostria bewältigen kann, nachdem die Stadt durch die blaue Keuche zum guten Teil entvölkert wurde und dort verschiedene Diebesbanden ihr Unwesen treiben.

AM HOF ZU ANDERGAST

Im Gegensatz zu Nostria ist die Thronnachfolge in Andergast gesichert. Prinz von Andergast ist zurzeit *Wenzeslaus von Andergast* und nach ihm dessen Sohn *Wendelmir*. Königin Varena hat über den Verlust ihrer beiden Söhne nahezu den Verstand verloren, so dass man schließlich auf die Hilfe eines eigens herbeigerufenen Noioniten vertraute, der seitdem ein ständiger Begleiter der Königin ist.

Von den horasischen Weggefährten, die König Efferdan I. an den andergastischen Hof begleitet haben, sind die meisten im Laufe der Jahre wieder abgereist.



Einer der wenigen Verbliebenen ist ein entfernter Cousin des Königs namens *Cereborn Galahan* aus Kuslik, der inzwischen die königliche Kanzlei führt und ganz nach Kusliker Vorbild begonnen hat, in Andergast und darüber hinaus für den König Informationen zu sammeln. Ferner ist dem Nandus-Akoluthen wie auch dem König selbst die Bildung des einfachen Volkes ein Anliegen, das allerdings bei den Freiherren Andergasts auf Unverständnis bis offene Ablehnung stößt und ihm auch manche

Auseinandersetzung mit der hesindegeweihten Prinzessin *Irinia von Andergast* beschert.

Efferdan I. hat es verstanden, sich an die andergastische Kultur anzupassen, so dass es nur noch wenige Stimmen gibt, die lieber einen 'echten andergaster Zornbold' sähen. Entgegen den Vorlieben des alteingesessenen Adels würde er es vorziehen, Frieden mit Nostria zu schließen, weiß aber auch, dass er dies nur behutsam und im Stillen vorantreiben kann. Sein lautester Kritiker ist sein voraussichtlicher Nachfolger Prinz Wendelmir, ein arroganter und machtbewusster Ritter alten Schlages, der eine Gruppe von Gleichgesinnten um sich geschart hat, aber auch unter den konservativen Adligen Andergasts viele Sympathisanten findet.

KARTOFFELN FÜR DAS VOLK

Tatsächlich ist Andergast auf dem Weg zu einem bescheidenen Wohlstand weiter als Nostria. Efferdan I. hat aus dem Horasreich den Gedanken mitgebracht, dass ein prosperierendes Volk auch gut für das Reich ist – ein Gedanke, der im ständisch geprägten Andergast meist auf Unverständnis, Staunen oder blanke Ablehnung stößt. Er lässt nach möglichen Bodenschätzen suchen, wobei die meist ausländischen Prospektoren häufig der Hilfe von Helden bedürfen, sei es, weil sie in der Wildnis beschützt werden, sei es, weil ihre Tätigkeit den alteingesessenen Adligen oder auch den Sumen, wie man die Druiden hier nennt, ein Dorn im Auge ist. Bislang verlief die Suche allerdings meist ergebnislos.

Immerhin konnte der König allein schon dadurch, dass er Steineichenholz in einem Sägewerk in Andergast zuschneiden lässt, einen Teil der Einnahmen durch Holzverkauf im Land halten. Als recht lukrativ erweist sich auch das neue Stapelregal in Andergast – die Verpflichtung, Handelsgut in Andergast zu lagern und zum Verkauf an-

zubieten, von der sich jeder Händler jedoch gegen eine kleine Abgabe freikaufen kann.

Ein weiterer erster Erfolg ist der Anbau von Kartoffeln, der auf Anraten sowohl Prinzessin Irinias als auch des Pfleger des Landes *Vater Atheldan* erfolgte, zumal die Knollen von den praktisch veranlagten Andergastern gut angenommen werden, während konservative Gemüter die Nase über 'derlei neumodisch Kraut' rümpfen und gerne darauf verweisen, dass man kein Giftkraut anbauen wolle. Es dürfte nur noch eine Frage der Zeit sein, bis sich die Pflanze auch nach Nostria verbreitet.

RELIGION

An der Glaubenswelt der Nostrier und Andergaster hat sich seit der Darstellung in **Unter dem Westwind 143** nichts geändert. Der von König Efferdan I. angeordnete Bau eines Hesinde-Tempels in Andergast hat noch nicht einmal begonnen, teils weil das Geld fehlt, teils weil Prinzessin Irinia bislang keinen passenden Bauplatz innerhalb von Andergast finden konnte.

Hingegen ist der Bau eines Tempels zur Aufbewahrung des Joborner Liebeslichtes – immerhin einer der heiligen Talismane der Rahja-Kirche – außerhalb der Stadt Joborn nahezu fertiggestellt und soll in den kommenden Monaten geweiht werden. König Efferdan I. erhofft sich hierdurch weitere Gelder von Pilgern weit über Nostria und Andergast hinaus und setzt hinsichtlich seiner Friedensbemühungen insgeheim auf die Wirkung des göttlichen Artefaktes. Letztere steht für den Hüter der Göttlichen Gabe *Raitjan Angmund* im Vordergrund. Hier mögen Helden gefragt sein, die dafür sorgen, dass die Tempelweihe auch tatsächlich stattfindet und nicht durch etwaige Kriegstreiber oder Gegner des Rahjaglaubens verhindert wird.

MAGIE IN DEN STREITENDEN KÖNIGREICHEN

Auch zur Magie gelten weiterhin die Setzungen aus **Unter dem Westwind 143** und vorhergehender Publikationen, allerdings hat sich das Kampfseminar Andergast unter der Spektabilität *Aljawa Walsareffnaja* ein gutes Stück Unabhängigkeit von der Krone erarbeitet. In der Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria indes wirft die 1034 BF anstehende Wahl der neuen Spektabilität ihre Schatten voraus, da die bisherige Akademieleiterin *Yasmina von Lyckmoor* nach zwei Amtszeiten gemäß den Statuten der Akademie nicht wieder gewählt werden darf. Näheres zu den Akademien werden Sie in der 2011 erscheinenden Spielhilfe **Horte magischen Wissens** erfahren können.

SCHATTEN DER VERGANGENHEIT

Beide Monarchen betreiben in bescheidenem Rahmen Geschichtsforschung, die bei den konservativeren Kreisen eher auf Unbehagen stößt, insbesondere dort, wo die augenblickliche Position durch die in beiden Reichen weit verbreitete Geschichtsfälschung erlangt oder untermauert wurde. Aufgabe für Helden kann es sein, einzelne aussagekräftige Dokumente zu erlangen oder auch verschwinden zu lassen, mit älteren Wesenheiten Kontakt herzustellen oder Gelehrte dabei zu beschützen, dies zu tun. So könnten sie am Ende gar die durch Morgul den Magier der Nacht entwendeten Aufzeichnungen aus uralter Zeit wiederfinden, die die Geschichte der beiden Reiche in einem nie gekannten Licht erscheinen lassen.

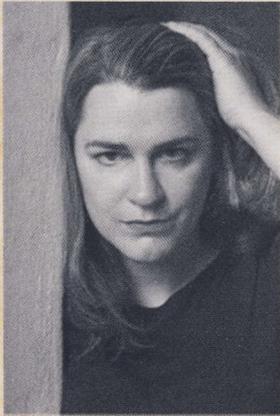
Tilo Hörter

DIE DSA-REDAKTION IM WANDEL DER ZEIT

DIE REDAKTION

Nach der Vorstellung der 'Spezialteams' im letzten Aventurischen Boten hier nun diejenigen Kollegen, die als 'Allrounder' die unterschiedlichsten Projekte bearbeiten und betreuen, vom Kurzzenario über Spielhilfen bis zur mehrbändigen Kampagne.

LENA FALKEPHAGEN



Wie so oft im Leben sind die Jungs Schuld. 1984 riefen Freunde aus dem Ort bei Lena Falkenhagen an und fragten nach, ob sie Lust hätte, dieses neue Spiel, DSA, mit auszuprobieren. Sie hatte, sie spielte und sie kam nicht mehr davon los, phantastische Welten mit dem Geist zu bereisen.

1994 nahm sie an der zweiten Baroniervergabe teil und erhielt ein Edlentyum in Almada, kurz darauf schrieb sie die erste Kurzgeschichte "Wolfs tränen". Der Roman "Schlange und Schwert" sowie das Abenteuer **Gol-**

ne Blüten auf blauem Grund ließen nicht lange auf sich warten.

Kultur und Geburtsjahr: Niedersächsin, 1973

Profession: Schriftstellerin

Größe: 1,73 m

Besondere Vor- und Nachteile: Vorteil: Gutes Gedächtnis, Sozialkompatibel; Nachteil: Rastlosigkeit

Aventurischer Erstkontakt: 1984 (**Sylvanas Befreiung**, DSA1)

Derisches Pendant: Streunerin, Phex- und Rondra-Geweihete

Mailkontakt: Kontakt@Falkenhagen.de, www.Falkenhagen.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: verschiedene Hintergrund- und Metaplots

Aktuelle Projekte: Myranor-Anthologie

Auf dem Lesepult: *Missing in Action* (Hardebusch), *Die Magier von Montparnasse* (Plaschka)

TOM FINN



© Florian Lacina

1984 wurde Tom durch eine Anzeige des Schmidt-Spiele-Verlages in "Mädchen", der Lieblingszeitschrift einer seiner beiden Schwestern, auf DSA aufmerksam. Insbesondere die Ankündigung für ein Spiel "grenzenloser Phantasie", das "ohne Brett" auskäme, ließ ihn neugierig werden. Dass dieses Spiel fortan sein komplettes Leben beeinflussen würde, konnte er damals nicht ahnen. 1986 trat er, nicht zuletzt mit Artikeln und Abenteuern für DSA, als Mitherausgeber des Fanzines "Die Schriftrolle" in

Erscheinung.; 1996 schließlich schrieb er mit **Grenzenlose Macht** sein erstes offizielles DSA-Abenteuer.

Kultur und Geburtsjahr: Hamburg, Norddeutschland, 1967

Profession: Schreiber

Größe: 1,84 m

Besondere Vor- und Nachteile: Vorteil: Geschichtenerzählen; Nachteil: schläft bei zu detaillierten Regeln automatisch ein

Aventurischer Erstkontakt: 1984 (**Wald ohne Wiederkehr**, DSA1)

Derisches Pendant: Schelm, Auelf, Aves- & Phex-Geweiheter

Mailkontakt: leserbriefe@thomas-finn.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Abenteuer

Aktuelle Projekte: in Arbeit sind ein Gareth-Abenteuer, ein Myranor-Anthologieband sowie spannende Geschehnisse im Orkland

Auf dem Lesepult: *Collectors* (Heitz)

STEFAN KÜPPERS



Durch Space Operas wie den Wüstenplaneten und Perry Rhodan wurde er erstmals auf die Phantastik aufmerksam. Neben diversen Romanen waren auch Fernsehserien wie Captain Future, Die Eingeweihten von Eleusis, Die verlorenen Inseln, Twin Peaks u.a. prägend. Zu DSA fand er 1984, und schon kurz darauf entwickelte er für seine private Spielrunde die "Nereiden", ein unter Wasser lebendes neckerähnliches Volk samt

Mythologie, speziellen Waffen und Pantheon.

Kultur und Geburtsjahr: Rheinländer (Würselen), 1968

Profession: Technokrat und Phantast

Größe: 1,89 m

Besondere Vor- und Nachteile: Nandusgefälliges Wissen, Ordnungsliebend, Nahrungsrestriktionen (alles essen, was auf den Tisch kommt), Raumangst 5, Höhenangst 6

Aventurischer Erstkontakt: 1984 (Alriks Abenteuer in Graubarts Haus in Havena, **Sylvanas Befreiung**)

Derisches Pendant: Menacorit, Illumnestraner, Nequaner, Ucuriat

Mailkontakt: stefan.kueppers@dasschwarzeauge.de

Virtuelle Heimat: www.stefankueppers.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Mittelreich, Ork- und Svelltland, Meridiana, der Eisige Norden, Efferds Reiche, Zyklopeninseln, Kosmologie, Mythologie, Nichtmenschliche Völker, die weiten Fernen Deres, Recherche

Aktuelle Projekte: **Die Drachenchronik**, Beiträge zum Hohen Norden, Tharun, Uthuria sowie weitere spannende Projekte "in Arbeit" – darunter auch die chefredaktionelle Tätigkeit für die Space 1889 Produktreihe des Uhrwerk Verlages und weiteres in anderen Spielwelten.

Auf dem Leseputl: Neben diversen Steampunk-Romanen *Terror* (Dan Simmons), Geschichten aus der *Nightside* und vor allem Comics von Neil Gaiman, Allan Moore, Warren Ellis, Grant Morrison, Geoff Johns und anderen.

LARS REIßIG



Schon im zarten Kindesalter ging es mit den Camelion-Romanen des Pelikan-Verlags, der einzig wahren Robin-Hood-Serie, Sindbad dem Seefahrer und vielen anderen ab in ferne Erzählwelten. Gemeinsam mit dem großen Bruder erkundete er (von Würfelpech und tödlichen orkischen Hinterhalten nicht lange zu entmutigen) das

ebenfalls noch junge Aventurien und blieb seitdem Phantastik, Fantasy und SF stets eng verbunden.

Kultur und Geburtsjahr: Norddeutschland und Verlorene Städte (Bielefeld), 1977

Profession: Gelehrter (Sprachen- und Sagenkundler), Schreiber

Größe: 1,81 m

Besondere Vor- und Nachteile: Verbindungen (wahre Freunde und großartige Familie); Eingeschränkter Sinn (Sicht), Unfähigkeit Naturtalente

Aventurischer Erstkontakt: 1984 im und unter dem **Wirtshaus zum schwarzen Keiler**

Derisches Pendant: Ucuriat, Almadaner, Magier

Mailkontakt: almuktur@web.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Länder und Leute, Sagenhaftes, Geschupptes

Aktuelle Projekte: Mitarbeit unter anderem an der Quanionsqueste, den Magierkademien und verborgeneren Organisationen, Uthuria, Tharun

Auf dem Leseputl: *Bartimäus – Der Ring des Salomo* (Jonathan Stroud), *Magierdämmerung* (Bernd Perplies) und *Tie'Shianna* (Florian Don-Schauen)

STEFAN UNTEREGGER

Alles begann mit der Buchvorstellung eines Freundes in der Schule – "Der Hexenmeister vom Flammenden Berg" lockte mit der Möglichkeit, den Verlauf der Geschichte beim Lesen zu bestimmen. Als zwei Jahre später die allererste DSA-Box in der Auslage eines Grazer Spieleladens lag, konnte die Verkäuferin keine Auskunft geben, was das für ein Spiel sei, aber ein Blick in die Schachtel zeigte ähnliche nummerierte Abschnitte wie in den geliebten Fantasy-Spielbüchern. Erst zuhause stellte sich heraus, welche vielfältigen Möglichkeiten die Neuerwerbung bot.

Kultur und Geburtsjahr: Österreicher, 1972

Profession: Gelehrter (Rechtsgelehrter), Nanduriat

Größe: 1,79 m

Besondere Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Gutes Gedächtnis, Stubenhocker

Aventurischer Erstkontakt: 1985 (Alriks Abenteuer in Graubarts Haus in Havena, Silvanas Befreiung)

Derisches Pendant: Gildenmagier, Barde

Mailkontakt: gwydon@chello.at

Redaktioneller Ansprechpartner für: Abenteuer, Quanionsqueste

Aktuelle Projekte: Quanionsquesten-Kampagnenband

Lichtsucher, Vorarbeiten zu Uthuria, Mitarbeit an der **Drachenchronik**, der dritten Märchen-Anthologie, dem Regionalband **Schattenlande** und am Organisationen-Band

Auf dem Leseputl: *Dead Until Dark* (Harris), *Cryptonomicon* (Stephenson), *Das Tagebuch des Teufels* (N.D.Satan), *Making Money* (Pratchett)



ANTON WESTE



Im Alter von zwölf Jahren lernte Anton Weste durch seinen Bruder – nach einigen Computer-RPGs und dem Brettspielklassiker Hero Quest – das Rollenspiel **Das Schwarze Auge** kennen. Zu den Schlüsselerlebnissen der ersten Spielabende (»Du kannst alles tun, was du willst.«) gesellte sich schnell der prägende Eindruck aus Spielhilfen wie **Das Land des Schwarzen Auges** und **Geheimnisse**

der Elfen (»Eine ganze Welt für deine Phantasie.«) sowie Abenteuern wie **Staub und Sterne** und **Tage des Namenlosen** (»Alte Wunder und dunkle Geheimnisse warten auf dich.«).

Kultur und Geburtsjahr: Bayern und Niedersachsen, 1979

Profession: Gelehrter (Historiker), Schreiber

Größe: 1,84 m

Besondere Vor- und Nachteile: Geduldig; Detailverliebt, Unfähigkeit Gesellschaftliche Talente

Aventurischer Erstkontakt: 1990 (**Silvanas Befreiung**, DSA2)

Derisches Pendant: Graumagier, Auelf, Zwergensöldner

Mailkontakt: anton.weste@dasschwarzeauge.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Magie, Mittelreich, Kosmologie

Aktuelle Projekte: Mitarbeit an **Horte magischen Wissens** und **Im Bann des Nordlichts**, in Arbeit ist ein Gareth-Abenteuer

Auf dem Leseputl: *Die deutsche Stadt im Spätmittelalter* (Isenmann), *Der Dunkle Turm* (King), *Der Fall Charles Dexter Ward* (Lovecraft)

hk

... AUF DER RATCON UND AUF DER SPIEL 2010

RATCON 2010 – DAS ERLEBNIS DSA

Am Wochenende vom 10. bis 12. September 2010 konnten die Besucher der RatCon Ulisses Spiele und Partner in einer so noch nicht dagewesenen Breite erleben. Die RatCon findet bereits seit über 10 Jahren statt und ist nicht nur eine der großen Conventions in Deutschland sondern – neben der Dreieichcon im November – der DSA-Hauscon überhaupt.

PERSONEN, INFORMATIONEN UND EINBLICKE

Für diejenigen, die vor allem an Informationen rund um unser Lieblingssystem interessiert waren, wurde eine Vielzahl von Workshops angeboten, die sich mit einer breiten Palette von Themen beschäftigten. Das reichte von allgemeinen Themen wie den Möglichkeiten für und Wünsche an zukünftige Abenteuer über Anregungen zum eigenen Verfassen von Texten und dem Finden von Ideen und Einblicke in gerade erschienene oder kommende Veröffentlichungen bis hin zu ganz praktischen Tipps zum Leiten von Abenteuern auf Cons oder der Einbeziehung von Intrigen in eine heimische Kampagne.

EINE AUSWAHL VON WORKSHOPS

- ☞ Chefredakteur *Thomas Römer*: 'DSA: Sandbox oder Story': Wie sollen und wie können Abenteuer für DSA aussehen
- ☞ Podiumsdiskussion Chefredakteur *Thomas Römer*, Kernredakteur *Uli Lindner* Redakteur und Autor *Tom Finn*, Moderation *Tobias Hamelmann* zum Thema zum Thema 'Schwarz-Weiß, Grau oder Bunt – Welche Farbe hat Aventurien'
- ☞ Autor *André Wiesler*: 'Schreiben für Rollenspielpublikationen' und 'Besser gut geklaut als schlecht erfunden.'
- ☞ Kernredakteur und Alveraniar *Chris Gosse*: 'Das Con-Abenteuer' und 'Abenteuer-Klassiker aufgemöbelt'
- ☞ Autoren *Franz Janson & Alex Spohr*: 'Von Verschwörern und Ränkeschmieden: Intrigen am Spieltisch'
- ☞ Werkstattberichte über demnächst erscheinenden Veröffentlichungen: *Wege der Alchimie*, 'Kreaturen Myranors', 'Myranische Mächte', 'Myranor: Satus Macht und Lev'thas Macht – das Haus Icemna', 'Tharun – eine alte Welt erwacht zu neuem Leben', 'Uthuria: Reisevorbereitungen', 'Das Ende der Wildermark' und 'Aranische Nächte, Skorpione und Verschwörer – Die Entwicklung Araniens in den letzten fünf Jahren und zukünftig'
- ☞ Produktvorstellungen: *Das Reich des Horas – Rückblick und Ausblick* und *Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern*

Außerdem gab es die Möglichkeit, viele der bekannten Namen aus dem Verlag, der Redaktion und den Autoren auch einmal persönlich kennenzulernen und dabei Fragen oder auch ein Feedback loszuwerfen.

Bei den zahlreich erschienen Illustratoren *Caryad*, *Melanie Maier*, *Diana Rahfoth*, *Andree Schneider*, *Mia Steingraber*, *Florian Stütz* und *Sabine Weiss* konnte man Einblicke in deren grafische Werkstätten



erhalten oder sich ein persönliches Bild anfertigen lassen.

SPIELRUNDEN UND ABENTEUER

Selbstverständlich wurden auf der RatCon auch eine Vielzahl von Spielrunden von Einsteigerunden über Demorunden für die ganze Bandbreite des Verlagsprogramms bis hin zu offiziellen Autorenrunden angeboten.

Der westliche Schwesterkontinent Myranor konnte erspielt und in mancherlei Facette erlebt werden, da die *Myraniare* nicht weniger als 11 Spielrunden anboten, die sämtlich ausgebucht waren.

Ein Highlight war einmal mehr das multiparallele Abenteuer *Feuertaufe der Alveraniare*, in dem jeweils sechs Gruppen diesmal einen

ersten spielerischen Einblick in die passend zur RatCon erschienene Settingbox *Die dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern* erhielten. Während in den Einzelrunden zunächst verschiedene Feerkulte in den unterschiedlichen Kulturen beschrieben wurden, konnten die Spieler



mit gestellten Helden aus dieser Zeit die Geburtstunde der späteren Ingerimm-Kirche und damit einige ihrer Wurzeln erleben. Dabei zeigten sich die Spieler durchweg begeistert von dem Setting und den schon fast ungewohnten Freiheiten, die es bietet.

LESUNGEN UND POETRY-SLAM

Für die Freunde des geschriebenen und gesprochenen Wortes gab es zunächst Autorenlesungen: So trug *Bernard Crow* aus dem brandneuen abschließenden Band *Stahl* der vierteiligen Isenborn-Reihe ebenso vor wie *Eevie Demirtel* und *Marco Findeisen* aus ihrem Erstlingswerk *Khunchomer Pfeffer*.

Etwas mehr Beteiligung forderte dann der von *David Grashoff* und *André Wiesler* veranstaltete Poetry-Slam mit der Themenvorgabe Fantasy- und Rollenspiel, bei dem jeder fünf Minuten auf der Bühne nutzen konnte, um mit eigenen Texten das Publikum für sich einzunehmen. Gute Laune war garantiert.

AUF AVES SPUREN

Eine weiteres Highlight war die Preisverleihung des 3. Abenteuerwettbewerbs "Auf Aves Spuren". Ausrichter der Wettbewerbs waren ausgesuchte Personen der Seiten www.selemer-tagebuecher.de, www.dsa-hexenkessel.de, und www.helden.de sowie Alex Spohr für das Ulisses-Forum www.ulisses-forum.de. Dieses Mal ging es um die Umsetzung von so genannten Sternchenmysterien aus den Regionalspielhilfen und der bleuen Reihe. Auch von Seite des *Aventurischen Boten* noch einmal herzlichen Glückwunsch an an die drei Erstplatzierten, die da waren:

1. Platz: "Schloss Hummergarben – Geschichten der Misa-Auen" von *Diana Rahfoth* und *Claas Rhodgeß*

2. Platz: "Das Faedhari" von *Sebastian Willert*

3. Platz: "Der Opferstock" von *Balthasar König*

Übrigens, die Onlineversionen aller eingesandten Abenteuer können bei den Selemere Tagebüchern und dem DSA-Hexenkessel heruntergeladen werden und stehen dem geneigten Meister daher zur Verfügung.

DSA MINI-LARP UND MITTELALTERMARKT

Nicht nur für die Freunde des DSA-Larps gab es dieses Jahr erstmalig einen kleinen Mittelaltermarkt mit sehr ansehnlichen Verkaufsständen. Ferner veranstaltete der *Aventurien-Larp e.V.* unter dem Titel "Markt und Spiele" ein kleines Liverollenspiel, das durch einen Workshop zum Thema "LARP-Waffen: Eigenbau, Waffencheck und Sicherheit" von *Dominik Starosta* noch flankiert wurde. Interessierte konnten sich so über einige Möglichkeiten informieren, DSA auch (im doppelten Sinne) live zu erleben.

MULTIMEDIALES

Auch multimediales hatte die *RatCon* zu bieten. Zum einen präsentierte sich das *DereGlobus-Projekt* den interessierten Besuchern sowohl in Form eines Workshops als auch durch fortlaufende Computer-Präsentationen, die die Möglichkeiten dieses Tools eindrucksvoll demonstrierten. Ziel des Fanprojektes ist nichts weniger als die Erstellung eines virtuellen Globus von ganz Dere.

Ferner konnten die Besucher die Premiere des mittlerweile vierten Films aus der Leuenklinge-Reihe von *Nico Mendrek* miterleben, die "inzwischen nahezu ganz fertige" Version kann ebenso wie die ersten drei Teile über <http://www.nicomendrek.de/lk1> angesehen werden.

WEITERE HIGHLIGHTS

Außerdem gab es noch weitere Akzente der besonderen Art: Am Samstagabend heizte *Amber* mit ihrer Band dem Publikum ordentlich ein. Leider soll das vorerst das letzte Konzert gewesen sein, so dass uns als Trost nur die CDs bleiben, zu beziehen über www.rabenflug.com. Anschließend wurde noch eine wirklich beeindruckende Feuershow geboten, die die Zuschauer über 45 Minuten zu verzaubern wusste.

Wieder 'aventurischer' war das gut besuchte Boltanturnier, bei dem nach den aventurisierten Texas Hold'em Regeln und dem wunderschönen Inrah-Kartenset von Caryad und Mia Steingraber etliche Sachpreise zu gewinnen waren.

Ebenfalls zu einer Institution bei der *RatCon* entwickelt sich das von Kernredakteur Uli Lindner zusammen mit dem *Wiki Aventurica* durchgeführte Quiz um den Titel des 'Magisters der Magister', bei dem es darum ging, den geballten Sachverstand in Sachen *Aventurien* und *DSA* unter Beweis zu stellen.

FÜR KAUFWÜTIGE

Natürlich konnte man auch sowohl brandneue Produkte als auch alte Schätzchen auf der *RatCon* erwerben, hierfür sorgten allein schon der hauseigene Verkaufsstand, an dem natürlich auch gerne gestöbert werden durfte. Dabei wurde nicht nur das *DSA*-Programm gezeigt, sondern auch die weiteren Spiele aus der reichhaltigen Pa-

lette des Verlags. Ergänzt wurde das Kernverkaufsprogramm von *Ulisses Spiele* durch einen Stand von *Truant Spiele*, an dem man das stetig wachsende Programm an Fantasykartenspielen und anspruchsvollen Brettspielen sowie diverse Würfel und Spielzubehör erwerben konnte.

Ebenfalls vertreten war natürlich der *Uhrwerk Verlag*, sowohl mit seinen gesamten Myranorprogramm als auch mit einer reichhaltigen Auswahl weiterer Rollenspiele wie *Deadlands*, *Hollow Earth Expedition* und *Space 1889*.

FanPro präsentierte sein Buchprogramm nicht nur rund um *DSA*. Weitere ausstellende Verlage waren *Feder & Schwert* sowohl mit Spielen (*Engel*, *Warhammer 40.000*, *Warhammer Fantasy* und *Kleine Ängste*) als auch mit Büchern und der *Manticore Verlag* mit seinen Abenteuer-Spielbüchern um den *Einsamen Wolf* und dem Old-School-Rollenspiel *Labyrinth Lord*. Weitere Händler rundeten das Bild vollends ab.

SPIEL 2010

Während die *RatCon* ganz im Zeichen von 'Erlebnis *DSA*' stand, präsentierte *Ulisses Spiele* zusammen mit dem *Uhrwerk Verlag* auf immerhin zwei Ständen die gesamte Produktpalette, die bekanntlich über *DSA* hinausreicht. Von besonderem Interesse sowohl für die vielen Besucher als auch für die Medien waren neben dem neuen Brettspiel *Cadwallon – Stadt der Diebe* und dem neuen Kartenspiel *Toledo 1085* vor allem die Abenteuerspiele *John Sinclair* und *Justifiers*, die nicht nur etwas für Neueinsteiger in die weite Welt der Rollenspiele sind, sondern sich auch bestens für eine entspannte Spielrunde zwischendurch eignen.

Ebenfalls für entspannte Spielrunde zwischen durch eignet sich das im Rahmen der Fanware-Reihe erschienene Rollenspiel *Barbarians of Lemuria*. Wer jetzt an Namen wie Conan, Elric, Red Sonja, Fafhrd und der graue Mausling denkt, bekommt eine Ahnung, in welche Richtung das Abenteuer geht. Es sind Helden gefragt, wie wir sie aus dem Genre Sword and Sorcery kennen und schätzen gelernt haben. Natürlich gab es auch *DSA* auf der *Spiel 2010*. Insbesondere gibt es zu vermelden, dass die Abenteuer-Anthologie *Stadtstreicher* zu besichtigen war, in der – ganz im Sinne der Spielhilfe *Patrizier und Diebesbanden* – drei Stadtabenteuer enthalten sind. Diese sind so unterschiedlichen Orten wie Angbar, Mengbilla und Riva angesiedelt. Ein weiteres Szenario ist in eigentlich jeder Stadt *Aventuriens* spielbar und eignet sich daher besonders dazu, in Ihre heimische Runde eingebunden zu werden.

Für Neugierige und Kritiker standen die Mitglieder des Kernteams Rede und Antwort, ergänzt wurde das Angebot durch eine Reihe von Informationerrunden zu Themenschwerpunkten wie den kommenden Regionalspielhilfen *Im Bann des Nordlichts* und *Die Schattenlande*, zur *Uthuria*-Kampagne oder zur *Drachenchronik*.

Tilo Hörter



CARMOS' BLUTIGE SCHAR

In Myranor sind Söldnertruppen nicht gerade selten – selbst in Imperium werden sie von Trodinaren und anderen lokalen Herrschern eingesetzt, um so mehr aber von Stadtfürsten außerhalb der imperialen Grenzen, wo Kleinkriege recht häufig sind. Zwar gelten Söldner gemeinhin als unkultiviert und schwer zu lenken, doch niemand bezweifelt ihre Durchschlagskraft.

Die Minotauren von 'Carmos' Blutiger Schar' sind jedoch selbst unter den Söldnereinheiten eine Besonderheit: Ihre Brutalität ist ebenso gefürchtet wie ihre Effektivität berühmt und ihre Verbindung zu uralten Götzen und dämonischen Höllenreichen berüchtigt. In vieler Hinsicht sind sie eher eine Räuberbande, denn ihre bezahlten Söldnerkontrakte begrenzen sich oft darauf, dass eine Stadt sie unter Vertrag nimmt, damit sie nicht von der 'Blutigen Schar' belagert und ihr Umland verwüstet wird.

Denn diesen Minotauren geht es viel eher darum, durch Grausamkeit und Blutvergießen bei allen Sterblichen Angst und Schrecken zu verbreiten und zugleich ihrer finsternen Gottheit die Ehre zu erweisen. Dabei gehen sie völlig skrupellos vor und neigen zu Abscheulichkeiten, damit ihr unheimlicher Ruf ihnen vorausleitet.

GESCHICHTE

Der Kult des Unaufhaltsamen Carmos ist bereits sehr alt und seit vielen Jahrhunderten ein Schrecken der meisten zivilisierten Völkerschaften: Vor fünf Jahrtausenden unterwarfen sich die meisten Siedlungen und Teilstaaten der Minotauren dem Dreiköpfigen Bullen und brachten ihm ungezählte Blutopfer aus den Reihen unterworfenen Völker dar.

Üblicherweise wird auch in dieser Zeit der berühmte Kriegerpriester Carbanthos angesiedelt, in dessen Leib sich Carmos selbst manifestiert haben soll, um Feinde ohne Zahl niederzumachen. Manche Sagen legen nahe, dass dem Carbanthos aufgrund dieser Ehre zwei weitere Köpfe wuchsen und er mehrere Jahrhunderte lang lebte.

Rund um das Jahr 1 IZ zerschmetterten dann aber die dreiäugigen Archäer mit erbarmungsloser Gründlichkeit die Hochkultur der Minotauren. So umfassend war die Zerstörung, dass nahezu alle Monumente des Minotaurenreiches vernichtet wurden und heutzutage sogar umstritten ist, in welchem der vielen Gebirgszüge Myranors das Herzland ihrer Herrschaft mit der Hauptstadt Othygas lag.

Dennoch konnte die Verehrung des Carmos nicht ausgerottet

werden, stattdessen lebte sie im Verborgenen oder (in den abgelegensten Landschaften) auch offen weiter. Was die Archäer nicht geschafft hatten, gelang den Anhängern des Minotaurengottes Brazcoros ebensowenig, selbst wenn ihr Glauben bei den Überlebenden allmählich wieder die Oberhand errang.

Der Kern der 'Blutigen Schar' jedenfalls entstammt einer großen Sippe, die im Rückgrat der Welt relativ unbehelligt blieb und dort ihrem Abgott durch Überfälle auf Nachbarvölker huldigte, ansonsten aber die Abgeschlossenheit bevorzugte. Erst vor einem guten Jahrzehnt hatte der Priesterhäuptling Khanibos Visionen, in denen er erfuhr, das Carmos wieder in der Welt der Sterblichen wandle. Dem Stamm war die Aufgabe zugedacht, seinen Namen bei den anderen Völkern bekannt zu machen – doch nicht als friedliche Missionare, sondern als blutgierige Kämpfer.

SYMBOLIK

Wie die meisten Kulte verwendet auch die 'Blutige Schar' vor allem Symbole, die sich auf ihre Gottheit beziehen. Dabei wird Carmos in der Regel als großer, schwarzfelliger Minotaurus mit drei zornigen Stierköpfen mit weit ausladendem Gehörn dargestellt, in jeder Hand trägt er eine blutriefende Doppelaxt. Ein krudes Abbild des

Carmos ist in jedes der ledernen Kriegsbanner eingebrannt. Während gewöhnliche Äxte die üblichen Waffen der einfachen Kämpfer sind, sind Doppeläxte den erfahreneren Streitern vorbehalten und damit zugleich eine Art Rangabzeichen.

Der wichtigste religiöse und auch symbolische Besitz der 'Blutigen Schar' aber ist der gehörnte Schädel des Carbanthos, der nicht allein von großer historischer Bedeutung ist, sondern als Kultgegenstand zugleich Fokus der wichtigsten Rituale ist, bei denen mit der Gottheit kommuniziert wird. So wichtig er auch ist, so wenig Aufhebens wird um diesen Schädel gemacht: Nur Eingeweihte erfahren, dass die Schar dieses Objekt besitzt.

ORGANISATION

Die 'Blutige Schar' ist alles andere als komplex durchorganisiert: Neue Rekruten müssen sich eine Weile lang als fähig erweisen, ehe sie als vollberechtigte Axtkämpfer gelten. Mit größerer Erfahrung werden sie vielleicht als Anführer über kleine Gruppen eingesetzt, die ad hoc abgeteilt werden, um eine bestimmte Aufgabe zu erledigen; nun dürfen sie auch eine Doppelaxt tragen. Feste Rang- oder Einheitsbezeichnungen bestehen dabei nicht und solche Trüppchen werden einfach nach ihrem Anführer benannt.



Geführt wird der Kämpferbund wenig überraschend von einem dreiköpfigen Beschwörergremium, dem (schon unerwarteter) allerdings zwei Nicht-Minotauern angehören.

Khanibos Eisenhorn ist der unumstrittene Waffenmeister und Befehlshaber (das "Hohe Haupt") der Schar, ein überaus kampferfahrener Jäger, Wegelagerer und Zauberpriester des Carmos. Im Blutausch hörte er die Stimme des Gottes, der ihm den Befehl erteilte, die Minotauern zu einigen, um mit ihnen umso größere Massaker an den Anhängern des Brazcoros oder anderen Völkern zu begehen.

Er hat noch jeden Herausforderer bezwungen und die meisten abgeschlachtet. Seit einiger Zeit hat Khanibos begonnen, von ihrem Blut zu trinken und sogar ihre Herzen zu verzehren, obgleich ihm als Minotaurus das starke Übelkeit verursacht. Dass ihm ein Schüler und eindeutiger Nachfolger fehlt, macht ihm Sorgen, doch er hofft auf die Vorsehung des Carmos.

Fhaughrach ist einer der wenigen männlichen leonischen Zauberer und hüllt sich in unerschütterliches Schweigen, was seine Vergangenheit betrifft: Als Leonirknabe mit magischen Kräften sah er sich großen Anfeindungen ausgesetzt, reagierte mit Gewalt und lief schließlich davon, um sein eigener Herr zu sein. Nach einigen Jahren als Schrecken der einheimischen Menschen wurde er aus Rhacornos verjagt und musste in die Fremde ziehen. Bei dem Versuch, die Minotauern der 'Blutigen Schar' zu unterwerfen und wie Blutbüffel zu zähmen, wurde er seinerseits bezwungen und zum Glauben an den Unaufhaltsamen Carmos bekehrt. Er ist inzwischen das "Rechte Haupt der Blutigen Schar", ein Meister der Blutmagie und träumt davon, eines Tages die Nachfolge des Khanibos Eisenhorn anzutreten und dann das verhasste Rhacornos zu unterwerfen. Vor allem unter seinem Einfluss hat die 'Blutige Schar' begonnen, die Leonirgötter als ihre größten Feinde zu sehen und die Verehrer des Khor/Cor sowie besonders der Rrondr/Rhondarra mit besonderem Eifer zu verfolgen, seien sie nun Leonir oder Menschen wie die Corybanten und Amazonen.

Polytiriyone yo Partholon ist eine Optimatin und magische Kämpferin aus Harpalis. Sie befasste sich schon als Schülerin verbotenerweise mit den Kräften der Domäne Carafai, dem Dämonenreich des blutigen Mordens und Schlachtens. Als junger Adeptin wurde ihr jede weitere Beschäftigung mit der Dämonologie untersagt, also stahl sie einige unersetzliche Schriften aus der Bibliothek ihrer heimatlichen Cammer und verschwand; mehrere tote Hausgeschwister zurücklassend.

Nach Jahren des Bücherstudiums stieß sie zur 'Blutigen Schar', demonstrierte ihre Macht und erklärte ihren Glauben an Carmos. Als das 'Linke Haupt' ist sie die dritte Anführerin, steht aber meist im Hintergrund, wenn es nicht gerade darum geht, mit irgendwelchen imperialen Würdenträgern zu interagieren, dann aber verbirgt sie ihre weibliche Gestalt unter weiter Kleidung und ihr Gesicht hinter einer Stierkopf-Triopta. Ingeheim huldigt sie nicht dem Carmos, sondern vermutet, dass er ein noch unidentifizierter mächtiger Archon der Domäne Carafai sei. Letztlich will sie seinen Wahren Namen in Erfahrung bringen und sich damit den Archonten zu Diensten machen. Die Herrschaft über die 'Blutige Schar' ist dann

nur ein Schritt auf dem Weg zu allüberragender Macht. Um dieses Ziel zu erreichen, ist ihr jedes Mittel recht, doch vorerst tut sie alles, um Khanibos ihren Wert und ihre Unverzichtbarkeit zu beweisen.

MENTALITÄT DER MITGLIEDER

Die Blutige Schar verehrt den Gott Carmos und alle von dessen Anhängern, die tobend in der Schlacht gefallen sind. Indem sie brüllend Herausforderungen und Drohungen aus stoßen und sich in einen Blutausch versetzen, kommen sie dem Gott näher und fühlen sich von den Seelen dieser früheren Helden erfüllt – und sollten sie Sterben, schließen sie sich auf ewig Carmos in seinem Reich des Blutes an. Viele glauben auch an die Wiedergeburt und sehen sich als die reinkarnierten Heroen vergangener Zeiten.

СЗЕНАРИОІДЕЕН

Im folgenden gehen wir davon aus, dass sich die 'Blutige Schar' gerade um in einigen Koromanthia aufhält, doch kann das mit wenig Aufwand zugunsten einer anderen außer-imperialen Region abgeändert werden.

☞ Auch die Kämpfer der 'Blutigen Schar' kennen die Göttin Parinar als Urmutter der gesamten Natur, doch sie glauben, dass die Minotauern unter Zwang und Gewalt von Carmos gezeugt wurden. Khanibos hat nunmehr die Entführung einer hochrangigen Parinarpriesterin eines anderen Stammes angeordnet. Sie soll durch die Macht des Carmos geschwängert werden und einen mächtigen Kämpfer, vielleicht gar den wiedergeborenen Carbanthos zur Welt bringen soll, ein Schicksal, das fraglos ihren Tod bedeutet würde. Die Helden können sowohl beim Versuch der Verschleppung in die Sache verwickelt werden (etwa als durchreisende Gäste des anderen Minotauernstammes) wie auch später gebeten werden, bei der Befreiung der Entführten zu helfen.

☞ Einem imperialen Würdenträger in Sidor Valantis ist zu Ohren gekommen, dass die 'Blutige Schar' immer wieder den Grünen Orismani überschreitet, um Überfälle auf Rhacornos zu verüben. Diese Angriffe könnten dem rhacornischen Herrscher einen berechtigten Grund geben, Koromanthia anzugreifen und vielleicht gar seinem Reich anzuschließen. Für das Imperium wäre das sehr nachteilig, doch es kann nicht einfach Myrmidonen entsenden, um die Minotauernhorde zu bezwingen. Die Helden erhalten den Auftrag, stattdessen die 'Blutige Schar' durch kleinere Schläge zu schwächen oder auf ein anderes Ziel zu lenken.

☞ Eine alte Formel lautet, dass "das Joch des Carmos den Gläubigen zur Pforte seines Reiches führt". Allgemein wird das "Joch des Carmos" als Symbol der Unterwerfung gedeutet, aber in den südlichen Apelioten gibt es einen Pass dieses Namens. Die Magierin Polytiriyone vermutet nun, dass in der Nähe dieser Örtlichkeit ein Portal hinab in die Domäne Carafai führt. Um sich Gewissheit zu verschaffen, will sie nun in einem koromanthischen Küstenort einige Abenteurer anheuern und auf die Suche schicken, begleitet von einigen Minotauern als Verstärkung – die natürlich gegebenenfalls die verzichtbaren Glücksritter beseitigen und ihr Bericht erstatten sollen.



hk/jr

DER FLECKEN KEINSBRUNN

ZWISCHEN TINKTUREN UND FEINEM TUCH – DER SCHWARZHANDEL

“Not macht erfinderisch!” sagt ein altes Sprichwort, und das gilt nicht zuletzt auch für die Warunkei.

Was macht der Mensch, wenn alle Ordnungen – ob die herzoglich-tobrische oder die der Heptarchen – zusammengebrochen sind? Er sieht sich um und versucht, sein Leben auf eigene Faust zu organisieren. Was nicht mehr verboten ist, muss demnach erlaubt oder zumindest toleriert sein. – zumindest so lange, bis jemand kommt und es anders regelt.

In Zeiten der Not, wenn es von allem zu wenig gibt, hat sich schon seit jeher ein schwunghafter Tauschhandel entwickelt – zunächst mit legalen Waren, dann jedoch immer häufiger mit verbotenen Gütern und Leistungen. Denn die Not macht die Menschen nicht nur erfinderisch, sondern manchmal auch verschlagen und böse.

Genauso verhält es sich mit dem kleinen Flecken Keinsbrunn, den man irgendwo in der Warunkei ansiedeln kann, gerade weit genug ab von bekannten Wegen aber noch so nah, dass man leicht dorthin gelangen kann.

Vor dem Krieg trugen seine Bewohner durch Ackerbau und Viehzucht zum bescheidenen, aber ehrlichen Wohlstand der Region bei. Dies änderte sich schlagartig, als vor einigen Götterläufen ein Wagen mit Bewaffneten hier vorbei kam. Diese deponierten den Wagen in einer Scheune und ließen es sich auf Kosten des Schankwirtes Ulf Hornauer gut gehen, so lange, bis jeder der Soldaten sturzbetrunken war. Als kurze Zeit später eine weitere Abteilung von Soldaten durch das Dorf zog, nahmen diese ihre betrunkenen Kameraden mit. Der Wagen wurde vergessen und nie abgeholt.

Nachdem einige Zeit vergangen war, fasste sich die Dorfschmiedin Alrike Mut und besah sich den Wageninhalt. Sie staunte nicht schlecht, was dort alles zu finden war: Stoffe und feines Werkzeug, Gewürze und Waffen und allerlei Tinkturen und Fläschchen.

Nach kurzer Zeit stellte man fest, dass man mit all diesen Dingen einen schnellen Dukaten machen konnte, und durch die Kontakte mit interessierten Käufern entwickelte sich das Dorf zu einem Umschlagplatz erster Güte. Viele ‘Durchreisende’ kommen oft mit großem Gepäck, um mit weniger abzureisen, und wieder andere verlasen den Ort deutlich schwerer bepackt als sie kamen.

Schlussendlich hatten sich die Einwohner von Keinsbrunn schnell an den Wohlstand und die damit verbundenen Annehmlichkeiten gewöhnt.

Das Dorf Keinsbrunn kann beliebig als Anlaufstelle in den Schwarzen Landen genutzt werden, um ‘heiße Ware’ loszuwerden oder sich das eine oder andere exotische Utensil zu beschaffen.

WICHTIGE PERSONEN UND ORTE IM DORF ERK UND ALWINE HORNHAUER, WIRTSEHEPAAR

Das Wirtsehepaar sowie ihre Familie (Sohn Geppert und Tochter Ruhlke) wohnen schon immer in Keinsbrunn. Sie betreiben das Wirtshaus *Springender Kreuzer*, eine saubere und gepflegte Unterkunft. Sie sind stets zu einem kleinen Plausch aufgelegt und tun betont harmlos, als könnten sie kein Wässerchen trüben. Alwine macht

die Geheimnistuerei und der Schwarzhandel insgeheim zu schaffen. Wenn es ernst wird, holt sie ihren Mann, damit dieser die Dinge regelt, die es zu regeln gilt. Ulf ist mittlerweile sehr abgeklärt und geht mit der nötigen Vorsicht zu Werke, hat aber eine ausgesprochene Nase für die Wünsche seiner Kunden.

Im Keller der Gastwirtschaft gibt es eine versteckt Türe in der Holzvertäfelung, durch welche man in den ‘Laden’ des Wirtes kommt. Er hat sich auf Lebensmitteln, Spezereien, Stoffe, Werkzeug und – ohne das seine Frau davon etwas weiß – auf allerlei Tinkturen verbotener Art spezialisiert.

ALRIKE, DORFSCHMIEDIN

Die kräftige Mittdreißigerin mit den langen roten Locken, die sie meist mit einem Lederband zusammen trägt, ist die Geburtshelferin des Schwarzmarktes von Keinsbrunn.

Etwas außerhalb des Dorfes hat sie in einem Stall Pferde und Waffen untergebracht, die sie an den Meistbietenden verschachert. Damit nichts verloren geht, passt zumeist ihr Geselle und heimlicher Liebhaber Bodar auf die Ware auf.

Alrike träumt davon, dass sie eines Tages genügend Geld beisammen hat, um Richtung Süden, nach Mhanadistan, zu ziehen. Von einem durchreisenden Tulamiden hat sie unglaubliche Geschichten von diesem Land gehört, das sie nun unbedingt mit eigenen Augen sehen möchte.

DER EIPHÄNDIGE GORN, VAGABUND

Gorn ist schmierig und durchtrieben. Dabei ist er für alle Fremden sozusagen der Lotse im Meer der Angebote. Er kennt jeden und kann Kontakte herstellen, wenn es gewünscht ist. Dafür wird er von den Schwarzhändlern ausreichend entlohnt, was ihn aber nicht daran hindert, die Hand auch öfter aufzuhalten. Seine Rechte verlor er in Mendena, als er es wagte, einen Steuereintreiber Xeraans zu bestehen.

RANULF LEINWEBER, MENSCHENHÄNDLER

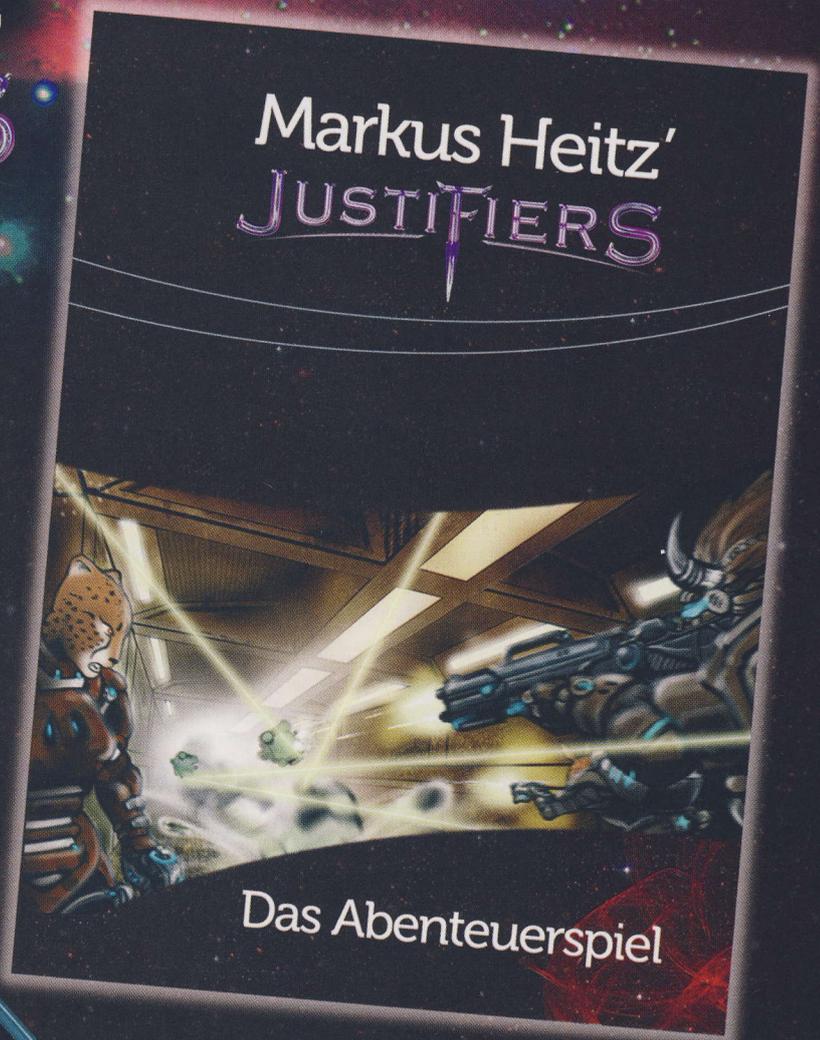
“Mach nichts, was andere für dich tun können!” ist das Geschäftscredo von Ranulf Leinweber. Bevor er wegen erheblicher Verfehlungen bei seinem alten Dienstposten in Warunk fliehen musste, wusste er die Dienste von Sklaven zu schätzen, denn das war seine Aufgabe: Für die reichen Kriegsgewinnler in den Schwarzen Landen billige Arbeitskräfte rekrutieren.

Dieser Aufgabe widmet er sich nun in Keinsbrunn – mal mehr, mal weniger offen. Niemand weiß, wo er seine ‘Ware’ nun genau her bekommt und wo er sie lagert. Aber er hat für fast jedes Bedürfnis die passende Anzahl und Art an Sklaven parat. Manches dauert länger, manches geht schneller, aber Ranulf liefert stets pünktlich.

Neben dieses Hauptprotagonisten gibt es noch etliche andere kleine und große Hehler – und ebenso viele verzweifelte Menschen, die das letzte Hemd nach Keinsbrunn tragen, um eine Medizin für Verwandte, ein schönes Kleid für die Liebste oder aber schlicht und ergreifend Nahrung für die Daheim geliebten Leute zu besorgen. Ihre verstohlenen Blicke sind ständige Begleiter auf dem Weg durch das Dorf.

Christian Hötting

Markus Heitz' JUSTIFIERS



Erforschen Sie
das Universum!

ISBN 978-3-86889-071-6

€29,95

Unzählige Planeten mit einer Fülle neuer Pflanzen, Tiere und geheimnisvoller Ureinwohner warten nur darauf, von Ihnen erkundet zu werden! Verwendet die bewährten Ulisses Universal Abenteuerregeln.

www.justifiers-spiele.de

 **ULISSES
SPIELE**



FALL, AUFSTIEG UND ENDE, SEITE 5

Ein ausführlicher Nachruf auf Meinhardt von Leihenhof findet sich mit Erscheinen des **Aventurischen Boten** unter www.alicedsl.net/wus/gazette/40hal/alberniaFIR40.htm

DAS ENDE DER AUFSTÄNDE, SEITE 6

Der Artikel gibt – aus Sicht der in Mendena gedruckten Gazette *Der Greifenbalg* – den neuen Status quo auf Maraskan in Folge des Abenteuerbandes **Der Lilienthron** wieder. In diesem sind es die Helden, die die Befreiung Borans aus der Tyrannei der Fürstkomturei vorantreiben. Auch das Schicksal der selbsternannten Königin Nedimajida von Tuzak klärt sich dort; sie wird aus dem Dschungel nicht zurückkehren.

Mit der Neuordnung seiner Herrschaft beugt sich Haffax der Realität. In seinen weiteren Plänen spielt Maraskan ohnehin keine wichtige Rolle mehr, da seine langfristigen Bestrebungen dem Festland gelten. Die vorrangige Aufgabe des neuen Komturs Iradon Kolenfeld von Graß ist der Schutz der Enduriummine, die Förderung weiterer Rohstoffe für Haffax' Kriegspläne und der Erhalt der verbliebenen Befestigungen. Nach dem Vorbild Tobimoriens übt Iradon eine zwar weiterhin strenge, aber weniger willkürliche Herrschaft aus.

Belharion Menning hingegen zieht sich in das Ordensland Hemandu und die Blutriten seines Kultes zurück. Durch die Macht seines Splitters hält Haffax den hochrangigen Paktierer an der Leine, doch diese Demütigung will Belharion nicht lange erdulden. Sein weiterer Weg wird ihn 1034 BF nach Jilaskan führen, wo er nach einem Weg sucht, Haffax' Macht über ihn zu brechen und letztlich selbst den Belhalhar-Splitter zu erlangen.

DIE BLÜTE DES BORNPLANDS IST VERWELKT, SEITE 7

Von den salbungsvollen Worten des Artikels sollte man sich nicht einlullen lassen – hinter den Kulissen hat bereits ein heftiges Gerangel um das Erbe Thesias eingesetzt. Dabei entstehen Konflikte, die durchaus abenteuerträchtig sind. Einige Dinge werden an die Öffentlichkeit dringen; der **Aventurische Bote** wird in den nächsten Ausgaben sporadisch darüber berichten. Das soll Sie aber nicht davon abhalten, Ihre eigenen Geschichten zu entwerfen – ganz im Gegenteil. Vieles spielt sich ohnehin im Verborgenen ab. Und wenn ein Ereignis, über das zu lesen ist, nicht in Ihre Pläne passt, dann betrachten Sie den Artikel als Momentaufnahme: Schon drei Wochen davor oder zwei Monate danach mag die Situation eine völlig andere sein. Innerhalb von acht Jahren kann viel passieren, so dass sich keine dauerhaften Widersprüche zwischen dem offiziellen Aventurien und den Geschehnissen in Ihrer Runde ergeben sollten.



WAS GEHT MICH DAS AN? –

PERSÖNLICH BETROFFENE HELDEN

Noch größere Freiheiten für eigene Abenteuer genießen Sie, wenn Sie nicht Thesias Erbe in den Mittelpunkt stellen, sondern eine Ebene tiefer ansetzen. Zusammen mit der Gräfin sind

Dutzende ungenannter Bronnjaren auf dem Heerzug verschollen. Mit anderen Worten: praktisch jeder bornische Held von Adel hat in seiner näheren oder entfernteren Verwandtschaft einen möglichen Erbfall, bei dem ganz ähnliche Schwierigkeiten auftauchen können wie weiter unten beschrieben – nur dass es dabei dem Charakter selbst an den Geldbeutel oder die Ehre gehen kann.

Wann ein Verschollener als tot erklärt wird, mag in der jeweiligen Familientradition ganz anders geregelt sein als im Hause Ilmenstein: nach drei Jahren, nach Jahr und Tag – oder auch sofort, wenn man das Wort Junker Fjadirs als ausreichenden Beweis erachtet. Wappenkönig Ljasew wird sich bei solchen Fällen nur äußern, wenn man sich unmittelbar an ihn wendet – aber er kann trotzdem seine Entscheidung zugunsten Ihres Helden davon abhängig machen, dass der ihm seinerseits einen 'kleinen Gefallen' erweist.

FRAGEN ÜBER FRAGEN

Es gibt viele Details, über die man sich im Bornland den Kopf zerbricht. Jedes davon kann Aufhänger für ein Szenario sein und dabei mit anderen Aspekten verknüpft werden.

👁 Ist Thesia nachweislich tot? Acht Jahre sind eine lange Zeit – ein potenzieller Erbe könnte die Wartefrist verkürzen wollen, indem er Beweise für den Tod der Gräfin heranschafft – und sei es der Kopf einer blondgelockten Frau, die ungefähr im richtigen Alter ist.

👁 Wer sind die nächsten Verwandten? Thesia war unvermählt und kinderlos. Man munkelt, sie habe eine Schwester namens Zelda gehabt, doch die ist schon als junges Mädchen verschwunden. Wenn jetzt eine Frau auftaucht, die sich Zelda nennt – ist sie wirklich die Schwester oder nur eine Hochstaplerin?

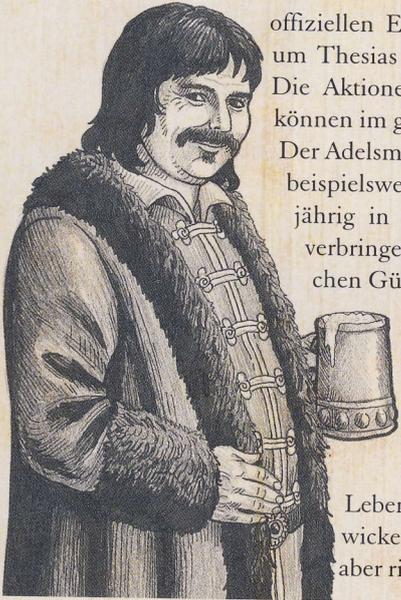
👁 Gibt es ein Testament? Wenn ja, wo ist es verwahrt? Ist es echt oder gefälscht? Wer weiß davon? Und vor allem: was steht darin? Wer soll Erbe der Grafschaft sein? Wer bekommt die beeindruckende Waffensammlung (**Bär 67**)? Wem stehen die legendären Adlerflügel (**Bär 48**) zu? Und wo ist dieses Schwingenpaar im Moment überhaupt?

IST DIE BÄRIN AUS DEM WALD ...

Viele Beteiligte versuchen, sich rasch ein Stück vom Kuchen zu sichern, bevor offiziell über das Erbe entschieden wird. Benachbarte Adlige werden Güter an den Grenzen der Grafschaft 'in ihre Obhut nehmen' (weniger freundlich ausgedrückt: sich unter den Nagel reißen). Das muss nicht nur die Ilmensteiner Kernlande in Sewerien betreffen – auch ein einzelnes Dorf im Festenland kann seit Urgroßvaters Zeiten im Besitz der gräflichen Familie sein. Die Händler in Rodebrannt liebäugeln mit einem Beitritt zum Freibund (**Bär 37**) und bauen ihre Machtposition aus, während der gräfliche Vogt Linjan von Hattenfurt damit beschäftigt ist, die Grafschaft als Ganzes zusammenzuhalten.

... TANZEN DIE FÜCHSE ÜBER DIE LICHTUNG

Die folgende Liste stellt – ohne Anspruch auf Vollständigkeit – eine Auswahl von Personen vor, die in verschiedenen Rollen in die



*Adelsmarschall
Ugo von Eschenfurten*

offiziellen Ereignisse und Ihre Abenteuer um Thesias Erbe verwickelt sein können. Die Aktionen vieler dieser Protagonisten können im gesamten Bornland stattfinden. Der Adelsmarschall und der Wappenkönig beispielsweise sind beileibe nicht ganzjährig in Festum anzutreffen, sondern verbringen viel Zeit auf ihren heimatischen Gütern.

Adelsmarschall *Ugo von Eschenfurt* (Bär 148) ist ein alter Waffenbruder und Freund Gräfin Thesias. Er hofft gegen alle Wahrscheinlichkeit, dass sie noch am Leben ist. Eigene Ambitionen entwickelt er deswegen kaum; er geht aber rigoros gegen jeden vor, der den Ruf Thesias zu beschädigen droht – vor allem Hochstapler und Betrüger bekämpft er erbittert.

Der intrigante Wappenkönig *Ljasew von Utzbinnen-Ouwenmas* (Bär 149) hingegen ist von Thesias Tod felsenfest überzeugt. Die scheinbar pietätvollen Worte um ihre Verschollenheit dienen nur dazu, seine wahren Pläne zu verschleiern. Er will insgeheim die Möglichkeiten nutzen, die ihm sein Komturenamt bietet, und so auf lange Sicht selbst Graf von Ilmenstein werden. Die Frist von acht Jahren bis zur Todeserklärung hat er mit Bedacht festgelegt; im gräflichen Hausrecht gibt es dazu keinen klaren Präzedenzfall. Auf diese Weise steht die endgültige Entscheidung über das Erbe nämlich im Spätherbst 1041 BF an – und obliegt damit höchstwahrscheinlich einem im Vorjahr erst frisch ernannten Wappenkönig. Ljasew geht davon aus, dass Ugo und er bei der kommenden Wahl im Jahre 1035 BF ihre Ämter behalten und dann fünf Jahre später nicht noch einmal antreten (dürfen). In der verbleibenden Zeit wird er sich öffentlich kein einziges Mal über den möglichen Erbfall äußern. Statt dessen wird er unauffällig in den Archiven sorgfältig gefälschte Dokumente platzieren, die sein Amtsnachfolger finden soll und aus denen sich ein altes Erbrecht für das Haus Utzbinnen zweifelsfrei ableiten lässt – ein Ergebnis, das Ljasew sodann 'überrascht und demütig' zur Kenntnis nehmen wird.

Der gräfliche Vogt *Linjan von Hattenfurt* (Bär 73) ist ebenfalls ein alter Waffengefährte Thesias. Er durchläuft eine Entwicklung, die für treue Stellvertreter nicht ungewöhnlich ist: Seine feste Überzeugung, dass nur er den Willen der Gräfin

vollziehen könne, verselbständigt sich mit der Zeit. Er wird herrischer und unnachgiebiger – und obwohl das Amt des Vogtes nicht erblich ist, baut er seine erwachsenen Kinder zu Nachfolgern auf. Wenn irgendwann ein aussichtsreicher Kandidat für das gräfliche Erbe auftauchen sollte, wird sich Linjan mit Händen und Füßen dagegen wehren, in die zweite Reihe zurücktreten zu müssen.

Die Rodebranter Händler haben versprochen, ihre Stadt zum Erblühen zu bringen – doch ihre Vorstellungen über den Weg dorthin sind konträr zu denen des Vogtes. Sie werden sich Privilegien – wie den Beitritt zum Freibund – ertrouten, indem sie sich mächtige Verbündete suchen und sodann Linjan vor vollendete Tatsachen stellen.

Graf *Tsadan von Norburg* (Bär 158) ist hier exemplarisch für die benachbarten Bronnjaren genannt. Er wird sich die Gelegenheit nicht entgehen lassen, kleinere, grenznahe Dörfer oder Fronhöfe im Ilmensteinschen den eigenen Ländereien einzuverleiben. Manchem Leibeigenen wird das sogar willkommen sein, wenn der für einen Bronnjaren recht menschenfreundlich veranlagte Tsadan einen grausamen Fronvogt absetzt.

Graf *Wahnfried von Ask* (Bär 158) sieht – bei allem persönlichen Respekt, den er für Thesia empfindet – in der verwaisten Grafschaft ebenfalls eine Möglichkeit, seinen Einfluss zu erweitern. Ilmensteiner und Asker Lande könnten in seiner Vorstellung in ferner Zukunft gemeinsam das Kerngebiet eines neuerstandenen Reiches der Theaterritter werden. Wenn Vogt Linjan Schwäche zeigt oder in andere Konflikte verstrickt ist, wird Wahnfried "zur Wiederherstellung der göttergefälligen Ordnung" auch die Kontrolle über größere Siedlungen wie Torsin oder gar Pervin zu übernehmen versuchen.

Mirhiban saba al Kashbah (Bär 158), die Rahja-Geweihte zu Pervin, ist die ehemalige Geliebte Thesias. Weltliche Ränkespiele sind ihr zwar zuwider, aber beileibe nicht fremd – sie könnte also Intrigen frühzeitig erahnen und sodann mit Hilfe wackerer Helden durchkreuzen wollen. Mit Adelsmarschall Ugo hat sie nicht nur die Lebenslust gemeinsam, sondern auch den Wunsch, das Ansehen der Gräfin zu bewahren. Dabei handelt sie nicht nur als Freundin der Verschollenen, sondern ebenso als Priesterin der Zwölfe, denn sie hält Thesia (aus guten Gründen) für eine von den Göttern besonders gesegnete Kriegerin.

Der Erbstreit wirkt sich bis ans andere Ende des Landes aus. *Sjurjescha von Schosko* (Bär 156), die noch junge Leiterin der *Rondragefälligen und Theaterritterlichen Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand*, fühlt sich nach fast zehn Jahren an der Spitze der Akademie zu Höherem berufen. Sie möchte die Adlerflügel des Hauses Ilmenstein für ihre Schule und für sich persönlich erringen. Dazu nutzt sie ihre familiären Bindun-



*Junker und Rüstmeister
Fjadir von Bjaldorn*



*Mirhiban
saba al Kashbah*

gen: Der Stammsitz derer zu Schossko liegt nur rund eine Tagesreise westlich von Schloss Ilmenstein, für sewerische Verhältnisse also praktisch nebenan. Außerdem pflegt sie beste Kontakte zu Abgängern der Kriegerschule, die zu den höchsten Kreisen gehören. Gleich in ihrem ersten Jahr als Leiterin haben *Ludoveijk von Eschenfurt* (der jüngste Sohn des Adelsmarschalls), *Gestroj von Rantzig* (dessen elterliche Baronie vor den Toren Rodebrannts liegt) und *Jarlow von Gorschnitz* (aus ehrwürdigem Bronnjarenhaus, das seinen Sitz auf halbem Wege zwischen Ouenmas und Ilmenstein hat) aus ihrer Hand den Kriegerbrief erhalten. Die drei jungen Männer haben nach den Ereignissen im Abenteuer *Zeit der Ritter* allen Grund, ihr Dankbarkeit zu erweisen.



*Junker
Ischtan von Quelledunkel*

☞ Von *Fjadir von Bjaldorn* (Bär 149), dem einzigen Überlebenden des Heerzuges nach Glorania und somit letztem Kampfgefährten Thesias, erwarten viele Bornländer eine aktivere Rolle und ein klärendes Wort. Doch scheint ihn die gesamte Angelegenheit erstaunlich kalt zu lassen. Den Verwicklungen in Sewerien schaut er offenbar ungerührt zu, selbst direkte Bitten um ein Eingreifen bescheidet er mit einem kühlen "Ich habe dazu alles gesagt, was zu sagen ist". Weitere Hintergründe zu Fjadir finden Sie im **AB 142**.

☞ Während Graf *Alderich von Notmark* (Bär 157) sich kaum für Dinge interessiert, die sich außerhalb seiner Herrschaft abspielen, ist Junker *Ischtan von Quelledunkel* (Bär 157) umso umtriebiger. Ihn prägt eine tiefe Abneigung gegen Thesia von Ilmenstein, die auch durch das Verschwinden der Gräfin nicht gemildert worden ist. Ohne dass 'Brüderchen Bartlos' eigene Pläne verfolgt, ist er doch immer in der ersten Reihe dabei, wenn es darum geht, den Ruf

Thesias zu schmälern oder den Einfluss ihrer Grafschaft zu konkurrenzieren.

☞ Die alte Goblin-Schamanin *Scherschai* (Bär 164) lebt mit ihrer Sippe in den Wäldern der Grafschaft Ilmenstein. Sie weiß, dass mit Thesia die einzige potenzielle Fürsprecherin ihres Volkes verschwunden ist, und ist deswegen sehr besorgt. Darum sucht sie andere mögliche Verbündete unter den Menschen. Jüngere Mitglieder ihrer Sippe sind da kurzsichtiger: Sie wollen es ausnutzen, dass gerade niemand da ist, der sie in die Schranken weist – aber das kann dazu führen, dass sie zu einer Plage werden, die anderen Bronnjaren einen willkommenen Grund zum Eingreifen in Ilmensteiner Landen bietet.

☞ Wird sich *Zelda* (Bär 159), die Oberhexe des Bornlandes, einmischen? Sie ist nämlich niemand anderes als die vor Jahrzehnten verschwundene Schwester Thesias. Ihr Zorn gegen die Familie ist inzwischen erkaltet. Sollte sie sich jemals offenbaren, wird das zu Umwälzungen in Sewerien führen, deren Folgen man sich kaum ausmalen kann. Was die Hexe wirklich von einem solchen Schritt abhält, weiß nur sie allein: Seit einem gemeinsamen Ritual vor rund 50 Jahren (Bär 169) sind die Schwestern untrennbar miteinander verbunden. Diese Bindung kann nur durch den Tod gelöst werden – und *Zelda* hat nichts dergleichen gespürt. Sie ahnt als einzige, dass Thesia noch lebt.

DIE KAISERIN BIETET HAFX DIE STÄHLERNE STIRN, SEITE 8

Der Reichskongress und damit verbundene Kriegsrat gegen Haffax wird Gegenstand des diesjährigen irdischen Allaventurischen Konvents auf Burg Bilstein vom 19. bis 21. November 2010 sein. Anders als in den letzten beiden Jahren – die die Aberacht gegen die aufständische Königin *Invher ni Bennain* sowie das Ultimatum gegen *Almada* zur Folge hatten – geht es dieses Mal nicht ausschließlich um die hohe Politik des Reiches, sondern um ein deutliches Signal gegen Haffax. Über das Ergebnis des Kriegsrates – das auch für die kommende Regionalspielhilfe Schattenlande relevant sein wird – wird die nächste Ausgabe des **Aventurischen Boten** berichten.

CHRONOLOGIE DER INPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN I44

19. bis 22. Praios 1033 BF: Erste Schlacht um den Lilienthron. *Nedimajida* von *Tuzak* erobert *Jergan* und lässt sich zur Königin von *Maraskan* ausrufen. *Belharion Menning* zieht sich geschlagen in den Dschungel zurück.

19. Rondra 1033 BF: Die Befreiung *Borans*. Streiter des *Shikanyads* befreien *Boran* aus der Tyrannei der Fürstkomturei.

1. Efferd 1033 BF: Zweite Schlacht um den Lilienthron. Ein Versuch *Belharions*, *Jergan* zurückzuerobern, scheitert.

6. Efferd 1033 BF: Die Flotte der Aufständischen unterliegt einem von *Helme Haffax* selbst angeführten Aufgebot in der Seeschlacht. Als die Nachricht der Niederlage *Jergan* erreicht, flieht *Nedimajida* in den Dschungel.

Ende Efferd 1033 BF: *Helme Haffax* hat Gericht gehalten und seine Herrschaft auf *Maraskan* neu geordnet. *Boran* wird aufgegeben, die Komturei *Tuzak* in eine Präfektur gewandelt. *Iradon Kolenfeld*

von *Grafi* wird neuer Komtur *Jergans*, während sich *Belharion* gedemütigt nach *Hemandu* zurückzieht.

Phex 1033 BF: Der *Albenuser Bund* sieht sich Handelsbeschränkungen im *Albernischen* gegenüber, in Angbar wird über geeignete Gegenmaßnahmen beraten.

Peraine 1033 BF: In *Elenvina* wird ein Duplikat des kleinen Reichssiegels der Klugen Kaiser entwertet, das unlängst in einer Zwergenbinge im *Eisenwald* entdeckt wurde.

Tsa 1033 BF: Eine Sichtung des Salzgeistes in *Turehall* besorgt die Städte, die eine Überschwemmung fürchten.

Ingerimm 1033 BF: Die scheinbar klare Erbsituation im Haus vom Großen Fluss wird uneindeutig

Ingerimm 1033 BF: Der Kriegsherr *Meinhardt* von *Leihenhof* ist gefallen.

Stelle dich dem Schwarzen Tod!



 **ULISSES**
SPIELE

www.john-sinclair.com

ISBN 978-3-86889-027-3

€24,95

“Der Erbe des Templers” ist der zweite Abenteuerband für das John Sinclair Abenteuerspiel. Nehmen Sie als Geisterjäger an der Seite von John Sinclair den Kampf gegen die Hölle auf!

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

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

Industriestraße 11

65529 Waldems Steinfischbach

Tel.: 06087 - 988 70 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

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

Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach
PSDG 31018 Entgelt bezahlt DPAG

126 /

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach

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

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Uli Lindner (UL), Jörg Raddatz (JR), Lars Reißig (LR), Daniel Simon Richter (DSR), Stefan Unteregger (SU) und Anton Weste (AW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: O.Baeck, H. Brendel, T. Hagner, T. Hörter, Ch. Hötting, M. Jenneßen, M. Masberg, K. Rohlinger, M. Schmidt, W.-U. Schnurr

Illustrationen: Zoltan Boros/Agentur Kohlstedt (1), Caryad (9), Matt Dixon (1), Ina Kramer (1), Melanie Maier (3), Christian J.N. Müller (2, mit freundlicher Genehmigung des DereGlobus-Projekts), Diana Rahfoth (2), Patrick Soeder (1), Florian Stütz (1)
Cover: 'Wege der Alchimie' von Jon Hodgson; **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 Westerrönfeld

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, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (bitte den Coupon **n i e h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06087 - 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsbetrags 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: _____ Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB

Bankleitzahl: _____ besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluss.

Geldinstitut: _____ Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen

Kontoinhaber: _____ an die **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; Abo-Service; Am**

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.) **Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** senden.

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

PLZ, Ort: _____ (Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnement:

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 Westerrönfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

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