

Aventurischer Bote

AUSGABE 155 ✧ SEPTEMBER/OKTOBER 2012 ✧ 3,90 €

AVENTURISCHE ARCHETYPEN:
DER PAPOUSGEWEIHTE
STRATEGE

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN



SPIELHILFE:

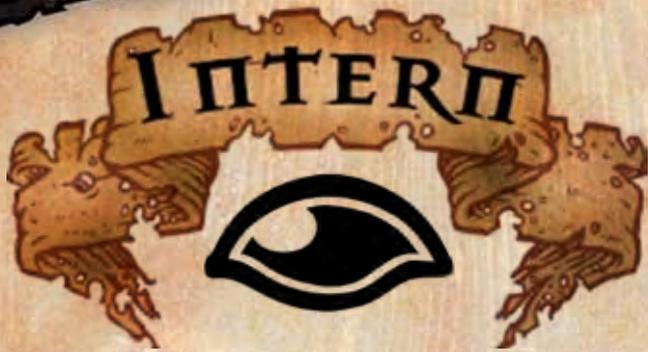
ESSE UND STAHL -

DAS AVENTURISCHE SCHMIEDEHANDWERK

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

VOM VERGEHEN UND WIEDERAUFSTEHEN





Liebe Botenleserinnen und Botenleser,

wir freuen uns ganz besonders, Ihnen die aktuelle Ausgabe des Aventurischen Boten im neuen Gewand präsentieren zu können. Wir haben uns Ihre Wünsche zu Herzen genommen und möchten gerne noch mehr inneraventurische Inhalte bieten, um Ihnen so einen vielfältigeren und detaillierteren Eindruck des lebendigen Aventuriens bieten zu können.

Darum haben Sie auch diesmal wieder Gelegenheit, selbst Einfluss auf die *Lebendige Geschichte* zu nehmen. Nachdem wir im 154er Boten bereits zur Adelsmarschallwahl im Bornland aufgerufen haben (Abstimmung noch bis zum 30.09.2012), können wir in dieser Ausgabe mit einem echten Klassiker aufwarten. Genau zwanzig Jahre ist es inzwischen her, dass man sich als Jungmagier im gleichnamigen Abenteuer auf die Suche nach einem **Stab aus Ulmenholz** machen und Bekanntschaft mit der lieblichen Schlossherrin schließen konnte. Heute gilt es, nicht weniger als das Herz der schönen Witwe zu erobern. Dem Gewinner winkt dabei, neben der Hand Ailyne Nemrods, obendrein die Herrschaft über eine echte mittelreichische Baronie.

Auch in Albernia ist eine Eheschließung geplant. Die Vorbereitungen für die baldige Verlobung des Prinzen Finnian ui Bennain sind bereits in vollem Gange, während sich andernorts ein wahrer Kindersegen einstellt. Die Hochkönigin der Amazonen, Gilia von Kurkum, ist guter Hoffnung, die trahelische Nisut hat ihrem Volk bereits einen Thronfolger geschenkt und auch im Herzogtum Engasal soll sich Nachwuchs angekündigt haben.

Weiterhin richten wir im neuen Optolithen den Blick nach Osten auf die Schattenlande, wo sich in den Höllenschmieden Yol-Ghurmaks neues Unheil zusammenbraut sowie an fremde Gestade ins ferne Uthuria. Aufsehenerregende Neuigkeiten gibt es auch vom Ordenskonklave der Rondrianer auf welchem das Schwert der Schwerter erst kürzlich eine Neuordnung der eingeschworenen Glaubensgemeinschaften verkündete.

Im Outgame-Teil stellen wir Ihnen in der Reihe *Aventurische Archetypen* den nandusgeweihten Strategen in Wort und Bild vor, dem besonders aufmerksame Leser auch im inneraventurischen Teil wiederbegegnen können. Des Weiteren präsentieren wir, anlässlich des Erscheinens von **An Fremden Gestaden**, den ersten uthurischen Archetypen: Der Krokodil-Gesela ist ein Variante des

Tierkriegers, der bei den norduthurischen Owangistämmen zu finden ist, und der sowohl ein mächtiger Verbündeter als auch ein schrecklicher Gegner Ihrer Uthuriafahrer sein kann.

Der Esse von Christian und Judith C. Vogt entstammt die noch amboss warme Spielhilfe zum Schmiedehandwerk, in der auch auf Geschichte und verschiedene Techniken der Schmiedekunst eingegangen wird. Nach dem Feuer wenden wir uns anschließend dem Wasser zu, denn die Spielhilfe von Claudia Dill wirft einen Blick auf die Flöße und die fremdartige Götterwelt der Tocamuyac.

Das Abenteuer-Szenario in dieser Ausgabe baut auf dem Abenteuer **Feenflügel** auf, und Dominic Hladek gewährt uns einen spannenden Einblick in das bereichernde, aber konfliktreiche Zusammenleben zwischen Mensch und Kobold.

Die Meisterinformationen und die Chronologie der inneraventurischen Ereignisse haben wir in gewohnter Manier für Sie aufbereitet, und auch irdisch wagen wir in diesem Boten wieder einen kleinen Blick in die Zukunft, wenn wir Ihnen in unserer Produktvorschau kommende Verlagszeugnisse vorstellen und ein wenig mehr über das kommende Miniaturenspiel **Schicksalspfade** verraten.

Mir bleibt nunmehr, Ihnen eine vergnügliche Lektüre zu wünschen. Bleiben Sie uns gewogen.

Für die Redaktion
Eevie Demirtel



**Die Thorwalsche Hailanzerin –
es kann nur eine geben!**



Der nandusgeweihte Stratege	3
Esse und Stahl – Das aventurische Schmiedehandwerk	5
Abenteuer: Von Kobolden und Hammerwerken	10
Die Götter der Tocamuyac	13
Uthurische Archetypen: Der Krokodil-Gesela	14
Schicksalspfade: Tulamidische Reiter und Ottajasko	16
Uthurisches Bestiarium: Der Oger-Hexer	17
Myranor: Isjolf der Spalter	18
Produktvorschau	19
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	21
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	22
Impressum, Kontakt, Abonnement	23
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Phex / Peraine 1035 BF	Beilage

DER NANDUSGEWEIHTE STRATEGE

VON MARTIN SCHMIDT

„Natürlich könntet Ihr den Feind in einer offenen Schlacht angreifen, was der Herrin Rondra sicherlich gefallen würde. Fragt Euch aber auch, ob ein solches Vorgehen im Sinne Nandus' wäre. Ihr könnt mir vertrauen, wenn ich Euch versichere, dem nicht so ist.“

Bei einer direkten Attacke sind Eure Aussichten auf den Sieg sicherlich nicht schlecht, aber wieso nutzt Ihr nicht die Gaben, die Euch Hesinde und Nandus gaben? Schaut auf die Karte: Hier und hier sind Engpässe, durch die Euer Gegner kommen muss. Wieso stellt Ihr nicht einfach Eure Bogenschützen und Armbruster oben auf und kesselt den Gegner dann in der Engstelle ein? Ah, Ihr meint, dies sei wenig rondragefällig ... Dies mag durchaus stimmen, doch warum wohl hat Euch Phex die Schläue, Hesinde die Weisheit und Nandus die Strategie geben?“

—mitgehört in einer Lagebesprechung während des liebevollen Thronfolgekriegs, 1030 BF

Im Erweiterungsband **Wege der Götter** hielten alle Professionen und Varianten des zwölfgöttlichen Pantheons sowie die ihnen zugeordneten Halbgötter Einzug in die vierte Regeledition. Ihre Spielwerte sind in **Wege der Helden** zu finden, nur eine Variante des Nandusgeweihten, die des *Strategen*, fehlte bislang. Dieser Umstand wird nunmehr geändert.

DER STRATEGE IN AVENTURIEN

Strategen finden sich vornehmlich überall dort, wo Söldner anzutreffen sind. Dies sind vor allem der tiefe Süden, das Horasreich und Almada. Besonders in den beiden erstgenannten Regionen stellen sie für Söldner keinen ungewohnten Anblick dar, bisweilen sehr zum Unmut der dort ansässigen Kirchen. Ein besonderer Schwerpunkt stellt Al'Anfa dar, ist Nandus doch der Schutzgott der dort ansässigen Universität. Letztlich aber kann der Stratege überall in Aventurien angetroffen werden, denn nicht selten begleitet er ein Söldnerbanner für eine gewisse Zeit, und wer weiß schon, wohin die Söldner ihr Auftrag führt?

Wie es das Ziel der Nanduskirche ist, den Menschen bei der Suche nach Weisheit zu helfen und die Erleuchtung zu ermöglichen, so ist es das erklärte Ziel des Strategen, Phexens Schläue und Hesindes Weisheit auf das Schlachtfeld zu bringen. Schlachten ohne einen vernünftig ausgearbeiteten Plan und ein wildes, ideenloses aufeinander Hauen und Stechen ist dem Strategen daher ein Graus. Denn letztlich verhilft ein Schlachtplan nicht nur zum Sieg, er schont Ressourcen und somit auch Menschenleben. Daher ist es kein Wunder, dass die Ansätze des Strategen im Horasreich



vor allem bei den *Zandoresci* auf offene Ohren stoßen, gleichen sich die Ansätze doch in vielerlei Punkten. Der namensgebende Kommandant der *Goldenen Legion*, *Zandor von Nervuk*, soll sich vor den Lagebesprechungen mit seinen Hauptmännern sogar mit einem ihm vertrauten Strategen beraten haben.

Im Norden Aventuriens und überall dort, wo das Rittertum noch stark verwurzelt ist, findet der Stratege nur selten ein Betätigungsfeld, da man sich ungerne von Fremden in die Taktik reden lässt und seine Vorschläge als zu modern und unwürdig abgetan werden. Strategen halten sich dann meist eher bedeckt, wollen sie nicht den übermäßigen Unmut der Obrigkeit auf sich ziehen.

KONFLIKTFELDER MIT DEN ZWÖLFGÖTTLICHEN KIRCHEN

Die Beratungen der Strategen sorgen vor allem in der *Rondrakirche* für vermehrtes Missfallen. In den Augen der Rondrianer stellen die oft ‚unehrenhaften‘ Ratschläge wie der massive Einsatz von Fernkampfwaffen zur Schwächung des Gegners eine Beleidigung der göttlichen Gebote sondergleichen dar. In den Zentren der Rondrakirche und dort, wo die Kirche großen Einfluss besitzt, werden Strategen deshalb bestenfalls geduldet. Der Meister des Bundes *Nepolemo ya Torese* zu Arivor ließ unlängst einem Strategen, der sich zuvor offen für den Einsatz von Armbrüsten aussprach, gar den Zutritt zum *Tempel der Heiligen Geron und Ardare* verwehren. Auch die *Kirche des Kor* beäugt die Strategen misstrauisch. Die Geweihtenschaft des Herrn der Schlachten versucht sich noch ein Bild von den Strategen zu machen, um den langfristigen Einfluss der Nanduskirche auf das Söldnerwesen besser einschätzen zu können. Die Anhänger des Weges des *Guten Goldes* innerhalb der Korkirche befürchten aber jetzt schon einen kommenden Ansehensverlust, der bis hin zu einer Abkehr von Kor zugunsten einer Hinwendung zu Nandus führen kann, sollten sich die Hinweise der Strategen als zu erfolgreich erweisen. Es scheint daher nur eine Frage der Zeit zu sein, bis die beiden Glaubensgemeinschaften aneinander geraten.

TRACHT UND WAFFEN

Wie alle Nandusgeweihten legt der Stratege wenig Wert auf Prunk, wenngleich es naturgemäß Ausnahmen gibt. Bei Besprechungen in Feldherrnzelten trägt er üblicherweise die Tracht der Nanduskirche. Auf Reisen und Feldzügen, die er begleitet, passt der Stratege seine Kleidung den Begebenheiten an: Sie muss nicht nur reisefest und wetterfest sein, sie muss auch ausreichend Schutz vor den Gefahren des Kampfes bieten. Die Bekleidung ist üblicherweise in grau und an den Enden bzw. Borten in grün gehalten. Neben dem Fünfflagenharnisch erfreuen sich die Kettenweste oder gar ein kurzes Kettenhemd großer Beliebtheit, die über wattiertem Unterzeug getragen werden. Arm- und Beinschienen sorgen für weiteren Schutz, so er benötigt wird. Ein grauer Wollumhang mit einem grünen Rand und aufgesticktem Einhorn, dessen Horn wie eine Klinge gleicht, schützt vor den Auswirkungen des Wetters und lässt Fremde den Geweihten leicht erkennen. Vom Nahem ist es immer noch das grüne Stirnband mit dem silbernen Einhornkopf, welches den Strategen als Geweihten ausweist. Auch wenn sein Platz auf dem Feldherrnhügel oder im Besprechungszelt des Kommandanten ist, so ist der Stratege – für einen

Nandusgeweihten – durchaus im Umgang mit Waffen geübt und kann sich seiner Haut erwehren, sollte er in Bedrängnis geraten. Je nach Region bevorzugt er zumeist Schwert oder Rapier. Im Horasreich sind Balestrinas ein vertrauter Anblick an der Seite des Strategen.

AUSBILDUNG UND WEIHE

Die Ausbildung des Strategen ist in den ersten Jahren identisch mit denen anderer Nandusgeweihter. In dem Noviziat liegt ein klar erkennbarer Schwerpunkt im Studium aller relevanten Schriften, die sich mit Schlachten und den verschiedenen Vorgehensweisen beschäftigen. Nach der Weihe begleitet ein junger Stratege einen älteren und erfahreneren Geweihten, um von ihm aus erster Hand zu lernen und vor Ort zu erfahren, was Folianten und Schriftrollen nicht vermitteln können. Diese Zeit dauert nicht wie bei anderen Geweihten des Nandus ein Jahr, sondern zwei. Spätweihen zum Strategen sind bislang nur selten vorgekommen, aber einem erfahrenen und gläubigen Kämpfer steht der Weg in die Kirche des Nandus durchaus offen, sofern er im ausreichenden Maße auch über Hesindes Gaben verfügt.

ZITATE

„Mein Vorgehen gefällt also Rondra und ihren Geweihten nicht? Dies mag durchaus sein. Aber fragt Euch: Wer steht Euch gerade hier im Zelt mit Rat und Tat zur Seite?“

„Gerne erkläre ich Euch nochmals Haffax' Taktik bei der Ogerschlacht. Passt aber diesmal auf! Nochmal werde ich dies nicht machen.“

„Korkirche? Nun ja, wenn Ihr deren Hilfe in Anspruch nehmen wollt, gerne. Ich hatte aber immer gedacht, Ihr wolltet all Eure Gliedmaßen und Finger behalten oder sie wenigstens im Kampf verlieren, und nicht, wenn Ihr nur um Beistand betet.“

Variante: Stratege (+7 GP, zusätzliche Voraussetzung MU 13)

Kampf: Schwerter ODER Fechtwaffen +3

Körper: Reiten +1

Gesellschaft: Etikette +1, Überzeugen +2

Natur: Wildnisleben +1, Orientierung +1

Wissen: Magiekunde +2, Geographie +3, Heraldik +4, Kriegskunst +7, bei den Wissenstalenten entfällt die +4 Wahlmöglichkeit

Handwerk: Kartographie +2, nur ein weiteres Handwerkstalent +2

Sonderfertigkeiten: Talentspezialisierung Kriegskunst (Strategie)

Verbilligte Liturgie: Mondsilberzunge

Ausrüstung: Fünfflagenharnisch oder Kettenweste oder kurzes Kettenhemd, Vademecum für den Mercenario

ESSE UND STAHL

DAS AVENTURISCHE SCHMIEDEHANDWERK

EINE SPIELHILFE VON CHRISTIAN UND JUDITH VOGT, MIT DANK AN DANIEL BRUXMEIER

„Das hier“, sagte die Meisterin, und die Glut der Kohlen malte Schatten in ihr Gesicht, „ist nur Stahl. Du wirst ihn formen, aber er wird dir zugleich zeigen, wie er geformt werden will. Du wirst ihn werden lassen, was er sein will.“

Sie humpelte auf dem linken Bein, als sie zur Esse trat. Ich sah ihr beinahe ehrfürchtig nach, eilte mich, neben sie zu treten. Der lange Flachstahl begann bereits zu glühen, sie prüfte es, indem sie ihn kurz aus den Kohlen zog.

„Was will es werden, Junge?“

„Ein ... Schwert?“

Meisterin Zita lachte. „Ein Schwert – das ist die Königin der Waffen. Es wird in deinen Händen, unter deinen Schlägen wachsen, es wird durch Feuer und Wasser und Blut gehen. Aber erst, wenn du stark genug bist. Jetzt – jetzt schmieden wir erst einmal ein gutes Messer.“

Das Formen von Werkzeug aus einem Klumpen Erz macht einen Schmied immer noch zu einem besonderen Handwerker, er macht etwas Magisches aus der Schmiedekunst, etwas Geheimnisvolles, das Außenstehende nur schwerlich nachvollziehen können. Feuer und Glut und das Spiel der Schatten machen die Schmiede zu einer anderen Werkstatt als die des Töpfers oder Korbflechters. Schmieden – und dies ist bei allen kulturschaffenden Rassen gleich – ist die Krone des Handwerks.

GESCHICHTE DER SCHMIEDEKUNST

Götter und Giganten nutzten schon in ihren ersten Kriegen angeblich Waffen aus magischem *Eternium*, die aventurische Metallbearbeitung als Kunst der Sterblichen erschlossen sich jedoch zuerst die Trolle. Bereits seit langer Zeit verarbeiteten sie gediegene Metalle hauptsächlich in kaltem Zustand, bis sie im 4. Zeitalter schließlich den Bronzeguss entdeckten und somit eine Ära einleiteten, die sich besonders durch Werkzeuge, Waffen und Schmuck aus Metallen auszeichnete. Über die Äonen wurden die Geheimnisse von Bronze und Stahl immer wieder vergessen und wiederentdeckt.

Auf die wahrhaft meisterliche Bearbeitung des Stahls jedoch verstanden sich ab 9000 v.BF zuallererst die Zwerge und die Zyklopen, die das Geheimnis unabhängig voneinander von Angrosch / Ingrasch erfuhren.

Die Orks wurden von den Zwergen zu Handlangern verdungen und versklavt – ein Umstand, der sich rächte, als die Verehrung des Angrosch in Form des Graveschkults um 2200 v.BF bei den Schwarzpelzen erstarkte und auch dieses Volk große Schmiede hervorbrachte.

Auch die Menschen in Aventurien haben die Schmiedekunst 3072 v.BF von den Zwergen erlernt und im Kampf gegen die Echsen verwendet. Als eines der Zentren dieser Kunst entwickelte sich die Stadt Khunchom. Die Verfügbarkeit von hervorragendem Stahl und der einzigen zugänglichen Enduriummine Aventuriens auf Maraskan sorgte dafür, dass sich das Schmiedehandwerk ab 300 BF auch hier rasch weiterentwickelte. Zu den aventurischen Kulturen des Angrosch, Baal-Ingra und Gravesch kam von den Guldendländern 1482 v.BF der Siminiakult über das Meer, der jedoch mit dem Angroschglauben verschmolz und sich zum heutigen Ingerimmkult wandelte, mit einem Zentrum in Angbar. Doch gleichgültig, unter welchem Namen der Gott des Handwerks verehrt wird, eines ist stets gleich: Er ist ein Schmied.

VOM ERZ ZUR KLINGE

Die Bearbeitung von Stahl ist ein Handwerk, das aus vielen komplizierten Prozessen besteht. Eisenerz muss gefördert und dann in Rennöfen verhüttet werden. Dabei werden Kohle und Eisenerz in Schichten in einen Tonofen gestapelt und entzündet. Als Resultat rinnt die unnütze Schlacke aus dem Rennofen, während sich das Eisen, die sogenannte Luppe, aus dem Ofen durch Aufbrechen desselben bergen lässt. Die Luppe wird in der Esse erhitzt und zu Barren, Stangen oder Flachstahl geformt. Aber nicht jeder Barren eignet sich, um daraus ein Heldenschwert zu schmieden. Manches Eisen kann nur als Kerzenhalter Verwendung finden. Die Ursache hierfür ist aventurischen Schmieden nicht bekannt, dennoch kann ein guter Eisenhandwerker die Qualität eines Barren an Funkenflug beim Anschleifen oder an der Beschaffenheit einer Bruchkante erkennen. Fähige Metallurgen können auch weiches Eisen durch Aufkohlen in der Esse in härteren Stahl verwandeln. Dem Volk der Zwerge wird ein besonders Gespür für diesen Vorgang nachgesagt. Für den eigentlichen Schmiedevorgang wird der Stahl dann gelbglühend erhitzt und unter dem Hämmern des Schmieds und seines Gehilfen, des Zuschlägers, zur Sense gebogen, zum Schwert geformt oder zum Harnisch getrieben. Danach schleift der Handwerker das Werkstück hinunter und härtet es zischend in Wasser oder Öl, bevor er die letzte Politur ausführt und eventuell Verzierungen anbringt. Das Härten ist ein entscheidender Moment. Ein Fehler kann das Werkstück zerspringen lassen. Schließlich versieht ein Schmied, der etwas auf sich hält, sein Werk mit einem persönlichen Zeichen.

Wichtige Talente zum Durchführen des Schmiedehandwerks sind *Bergbau*, *Grobschmied*, *Holzbearbeitung*, *Hüttenkunde*, *Metallguss* und eventuell *Feinmechanik* (für Verzierungen) und *Mechanik* (für komplizierte Werkzeuge).

Im Folgenden wird besonderes Augenmerk auf die Waffenschmiedekunst gerichtet. Denn so, wie der Schmied der König der Handwerker ist, so ist die Schwertschmiedekunst die Königin dieses Handwerks – und die Kunst, die für den aventurischen Helden sicherlich am wichtigsten ist.

HANDWERK DER BARBAREN

Selbst bei den sogenannten Barbarenvölkern wird geschmiedet – mal mehr, mal weniger kunstvoll. Die Orks sind im Schmiedehandwerk zur Meisterschaft gelangt – auch wenn dies von Mensch und Zwerg gemeinhin bestritten wird. Auch die Gjalsker, Trollzacker und Fjarninger verstehen sich auf dieses Handwerk und fertigen nicht nur krude Klingen, sondern auch hochwertige Waffen. Besonders die Fjarninger achten das Geheimnis des Stahls. Ihre Schamanen vermögen gar einen Waffengeist, Harigast genannt, in eine Axt zu bannen (**Nordlicht 111**). Oft jedoch leiden die Handwerker dieser Völker unter der minderen Qualität des Erzes.

In diesen Kulturen ist der Glaube der einfachen Bevölkerung an die Zaubermacht des Schmieds noch sehr groß, das Handwerk ist mit Aberglaube und Mystik behaftet, die in zivilisierteren Ländern längst der Effizienz gewichen sind.

Schmiedeverse und archaischer Singsang begleiten Schmiede- und Härtingprozess. Die Schmieden, aufgrund der Brandgefahr meist etwas abseits der Dörfer, sind düster, um die Farbe des glühenden Eisens besser erkennen zu können. Der Umgang mit dem bedrohlichen Element Feuer trotz selbst hartgesottener Barbarenkrieger Ehrfurcht ab. Allerdings müssen diese Schmiede teils mit minderwertigem Werkzeug, auf unförmigen Gusseisenklötzen und mit einfachen, in den Boden gegrabenen Essen arbeiten, die mit kurzen Blasebälgen belüftet werden.

HANDWERK AUF DEM LANDE

In sogenannten zivilisierten Ländern gibt es dennoch einen Unterschied zwischen den zünftigen Schmieden in der Stadt und dem Dorfschmied. Der Dorfschmied versteht sich, auch wenn er durchaus in der Lage sein kann, gute Klingen zu schmieden, nicht als Waffenschmied. Er ist Grobschmied und wird nicht zögern, Pferde zu beschlagen sowie Sensen, Sicheln und Pflüge herzustellen und zu reparieren. Oft genug wird er auch zum Gießen von Eisen und Bronze herangezogen.

Wenn er eine Klinge fertigt, wird er sie auch herunterschleifen, härten und anlassen. Bei einem solchen Meister kann ein Wandergeselle oder Lehrling alle Facetten des Handwerks erlernen – wenn auch nicht annähernd so intensiv wie bei einem spezialisierten Meister.

HANDWERK IN DER STADT

In einer größeren Stadt wird das Schmiedehandwerk auf viele Meister dieses Fachs verteilt. Es gibt Grobschmiede, Feinschmiede, Messermacher, Harnischmacher und Waffenschmiede.

Das Waffenschmiedehandwerk ist oft genug ebenfalls aufgeteilt auf mehrere Handwerker – so fertigt der Waffenschmied die Waffe – die Klinge, die in einem schmalen Erl endet. Dieser Erl benötigt Parierstange, Griff und Knauf – das Gehilz, welches von einem Gehilzmacher gefertigt wird. Eine Klinge verlässt die Schmiede schwarz und in einer gewissen Dicke, welche vom



VERBESSERTES WERKZEUG

Den größten Ruhm wird ein Schmied für das Herstellen beinahe unzerbrechlicher Klingen erlangen. Gutes Werkzeug aus seiner Esse wird aber geschätzt werden.

Gewöhnliches Werkzeug lässt sich durch eine einfache Schmiedenprobe erzeugen. *Hochwertiges Arbeitsgerät* lässt sich schmieden, indem 6 TaP* durch Proben auf *Grobschmied* jeweils erschwert um 3 angesammelt werden. Für *Außergewöhnlich hochwertiges Arbeitsgerät* müssen 28 TaP* durch Proben +7 angesammelt werden. Hierbei wird nicht ein Werkzeug hergestellt, sondern ein ganzer Satz, etwa an Zangen, Meißeln oder Sägen. Daher spiegelt eine Probe eine Woche intensive Arbeit wieder. *Außergewöhnlich hochwertiges Arbeitsgerät* beinhaltet fortschrittliche Gerätschaften, wie etwa einen wasserbetriebenen Fallhammer. Nach Meisterentscheid muss eine der Schmiedeproben auf andere passende Talente, wie *Mechanik* im Falle des Fallhammers, abgelegt werden. *Hochwertiges Arbeitsgerät* erleichtert Talentproben um 3, *Außergewöhnlich hochwertiges Arbeitsgerät* um 7.

Auch kann ein Schmied ein einzelnes Werkzeug zur Ausübung eines Handwerks (den eigenen Schmiedehammer etwa oder das Skalpell eines Medicus) als *Persönliches Werkzeug* ausformen. Dies erleichtert alle Proben, die mit Hilfe dieses Werkzeugs durchgeführt werden, um 1, zusätzlich zu allen anderen Boni oder Mali. Mehrere *Persönliche Werkzeuge* geben keine weitere Erleichterung. Die Herstellung desselben erfordert eine Probe auf *Grobschmied* +5. Es müssen 15 TaP* angesammelt werden. Eine Probe benötigt 8 Stunden Arbeit. Analog gilt diese Regel für die Anfertigung von Werkzeug mit anderen Mitteln, wie etwa die Herstellung optischer Instrumente mit *Glaskunst*.

Beachten sie auch die Regeln für Hilfstalente und Zusammenarbeit beim Schmiedevorgang in **WdS 15** und **182**.

Werkzeugschmieden

Werkzeug	Erschwerwis	Benötigte TaP*	Intervall
<i>Einfaches Arbeitsgerät</i>	-1	1	3 Tage
<i>Hochwertiges Arbeitsgerät</i>	+3	6	1 Woche
<i>Außergewöhnlich hochwertiges Arbeitsgerät</i>	+7	28	1 Woche
<i>Persönliches Werkzeug</i>	+5	15	8 Stunden

Schwertfeger in tagelanger Arbeit heruntergeschliffen wird, bis die Klinge dünn, leicht und glänzend ist. Schmied oder Schwertfeger übernehmen dann das Härten durch Abschrecken der kirschrot glühenden Klinge in Wasser oder Öl.

Nur in Ausnahmefällen, wie etwa bei den gerühmten Klingen *Thorn Eisingers*, ist es Sitte, dass ein einziger Schmied alle Arbeitsgänge an einem Schwert vollzieht. Die Zünfte sind darauf bedacht, dass jedem Handwerk seine Berechtigung erhalten bleibt.

Gut ausgestattete städtische Schmieden verfügen oft über verschiedene Ambosse, oder gar über von Wasserkraft betriebene mannlangge Blasebälge und Fallhämmer.

ZÜPFTIGES HANDWERK UND DIE WALZ

Während es bei den Menschen üblich ist, sich als Handwerker in einer Zunft zu organisieren, halten es die Zwerge mit ihrer Sippe. Auch dort ist es Lehrlingen und Gesellen möglich, von den Altmeistern zu lernen, bis sie sich selbst dereinst Meister nennen können. Bei den Angroschim ist Schmieden mehr als Handwerk, es ist Religion, die Tätigkeit ihres Gottes Angrosch, und ähnelt in diesem Punkt der Sichtweise der Barbarenvölker.

Die menschlichen Handwerker beginnen meist bei einem Meister eine Lehre, die bis zu vier Jahren dauern kann. Danach ist es häufig Sitte, sich zur Walz aufzumachen, wenn auch nicht jeder Sohn einer Schmiedin aus dem Heimatdorf weggeht – oft genug wird seiner Hände Arbeit zu Hause benötigt. Doch will man sich im Handwerk einen Namen machen, bricht man nach der Gesellenprüfung auf, mit Brief und oft anderen, regional unterschiedlichen Insignien ausgestattet und „tippelt“. Im Mittelreich ist es üblich, seine Zugehörigkeit zum Meister mit einem Ohrring zu kennzeichnen, der im Falle eines Vergehens aus dem Ohr gerissen werden kann und den ehrlosen Gesellen als „Schlitzohr“ stigmatisiert. Im Regelfall jedoch sollte der Geselle Erfahrungen und in einem Wanderbuch gesammelte Briefe seiner Meister sammeln, bis er seine Wanderzeit hinter sich hat. Die Länge dieser Wanderzeit kann ganz unterschiedlich sein. Viele jedoch lassen sich nach etwa drei Jahren, in denen sie sich ihrer Heimat nur bis auf die Bannmeile nähern durften, erneut nieder. Für diejenigen unter den Gesellen, die sich zum Meister berufen fühlen, folgen nun bald die Meisterprüfung und das Anfertigen des Meisterstücks. Viele Gesellen werden jedoch auch niemals Meister – bleiben angestellt, Junggeselle und schließlich Altgeselle. Eine Ehe ist für Gesellen meist unvorteilhaft, Wohlstand für Kinder und eine eigene Werkstatt bietet meist nur die Meisterschaft.

Doch auch als Meister ist es nicht immer einfach – äußere Umstände können dafür sorgen, dass ein Meister nicht in die städtische Zunft aufgenommen wird. Dann muss er eine Anstellung bei anderen Meistern suchen oder gar für geringen Lohn von Dorf zu Burg ziehen.

Mehr über Zünfte findet sich in **Patrizier 43**. Das Schmiedehandwerk der Zwerge sowie die besonderen Eigenschaften der in Zwergebingen gewonnenen Kohle (*Mongrabrosch*) und des von Angroschim verhütteten Stahls ist beschrieben in **Angrosch 49**.

BERÜHMTE SCHMIEDEMEISTER

Ein guter Handwerker ist sicherlich in der Lage, eine Waffe zu fertigen, die deutlich besser ist als die Massenwaren, oder ein Schwert auf die Hand eines Kunden zu schmieden. Klingen, die in Heldenliedern ebenso laut besungen werden wie ihre Träger, entspringen jedoch der Esse vollendeter Meister.

Lebende Legenden: Arombolosch, Sohn des Agam (**Angrosch 113**), Fyrveig Doppelaxt (**Unter Barbaren 40**), Thorn Eisinger (**Herz 108**), Yaïra al Azzim (**Erste Sonne 75**)

Meister der Vergangenheit: Grijomacón (Erschaffer Silpions), Iwalt (zwergerischer Zauberschmied), Rhÿs der Schnitter (**WdG 128**, Heiliger der Ingerimmkirche), Saladan von Arivor (**Masken der Macht 77**), Sildroyan der Schmied (Gemahl der letzten alhanischen Königin), Thoram Sohn des Tharin (**Angrosch 46**), die Zyklopen Gil Pathar, Lar Lovreen und Pal Na Thar.

ZWISCHEN HAMMER UND AMBOSS

„Auf was verstehen sich die Orken denn, Meisterin? Kaum zu glauben, dass sie überhaupt schmieden können!“

„Du weißt wenig von den Orken. Sie fertigen gute Säbel und Kriegshämmer – doch vor allen Dingen verstehen sie sich auf die Geheimnisse des Sternenmetalls. Im Wettstreit von Phex und Tairach ist es Gravesh, der sich freut.“

„Doch wir Garetier sind sicherlich die, die die besten Schwerter schmieden?“

„Auch die Maraskaner hüten große Kenntnisse. Weißt du nicht, dass Silpion, das Kaiserschwert, aus Maraskan stammte? Es war ein Tuzakmesser und konnte Steine spalten.“

„Aber die besten Klängen kommen doch sicher nicht von diesen Heiden! Es sind die Rondrapriester, die die kunstvollsten Schwerter führen!“

„Die Rondrageweiheten führen den Rondrakamm. Und die Ingerimmgeweiheten den Schmiedehammer, die Krieger Borons den Rabenschnabel und die Korgeweiheten den Korspieß. Alle diese Waffen erfordern göttergefällige Kunstfertigkeit. Nicht nur Rondra benötigt Ingerimms Gaben.“

„Und nicht nur wir Menschen.“

„So ist es. Die Zyklopen und Zwerge sind mit einer Lebensspanne gesegnet, die es ihnen möglich macht, viel Wissen zu sammeln und großartige Dinge damit zu verrichten. Zwerge haben Zeit, ein Schwert zu zerspanen, es an Schröter zu verfüttern, es mit dem Kot aufzulesen und neu zu schmieden, nur, um es erneut zu zerspanen. Die Zwerge schmieden Waffen, die Drachenhaut durchdringen. Die Zyklopen schaffen noch beeindruckendere Werke. Unzerbrechliche Zauberklingen, verhext mit Runen. Sie hüten ihre Kunst eifersüchtig – nichtsdestotrotz soll Meister Thorn Eisinger bei ihnen gelernt haben. Auf diesen beiden Völkern liegt der Segen Ingerimms. Doch Ingerimms Gunst lässt auch uns Menschen einzigartige Schmiedekunst erschaffen.“

„Doch ohne seinen Segen – ist es sicher nicht möglich?“

„Da irrst du erneut. Auch dem Gegner Ingerimms gelingt Großes. Gewaltiges. Grauerregendes. Möge Ingerimm fügen, dass du niemals Zeuge davon wirst, Junge.“

GEHEIMNISSE DER SCHMIEDEKUNST

Über viele Jahrhunderte haben sich verschiedenste Völker mit dem Formen von Stahl zu Waffen beschäftigt. Die Qualität ihrer Schöpfungen hing vom verwendeten Material ab und von ihren Fähigkeiten, Härte und Schärfe durch geschickte Wärmebehandlung zu verbessern (regeltechnisch den *Bruchfaktor* zu senken und die *Trefferpunkte* zu erhöhen). Dabei haben sie zudem durch Glück, Zufall oder Ingerimms Gunst komplizierte Techniken entwickelt, um ihren Klängen herausragende Eigenschaften zu verleihen. Ihre Schwerter waren bruchfester und tödlicher als die gewöhnlicher Schmiede. Um diese Techniken überhaupt zu erlernen ist eine hohe Kunstfertigkeit von Nöten. Zudem sind diese *Berufsgeheimnisse* gut gehütet. Um Konkurrenten oder gar Kriegsgegnern nicht in die Hände zu spielen, werden sie nur von einem Meister an ausgewählte Lehrlinge weitergegeben. Außenstehende, die nicht zur eigenen Zunft oder Sippe gehören, sollten über einen hervorragenden Leumund oder eine größere Menge Gold verfügen, um einen Meister dazu zu bringen, seine Geheimnisse zu teilen. Viele Zünfte würden eine Weitergabe mit einem Ausschluss des Verräters ahnden, wenn ein Berufsgeheimnis die eigenen Reihen verlässt. Doch was verbirgt sich hinter den klangvollen Techniken, jenseits der regeltechnischen Vorteile?

◆ **Lehmbacktechnik:** Durch schnelles Abschrecken der glühenden Klinge im Wasser wird die Klinge hart, aber auch spröde. Durch langsames Abkühlen wird sie elastisch, aber weich. Ein guter Schmied nutzt einen Kompromiss aus diesen Eigenschaften.

Durch Auftragen einer Lehmschicht auf den Klängenrücken vor dem Erhitzen und Härten wird der Rücken geschützt und bleibt elastisch, während die Schneide hart und schnitthaltig wird. Das schützt die Klinge davor, zu leicht zu zerbrechen. Eine charakteristische Härtelinie verläuft die Klinge entlang und garantiert dem kundigen Auge hohe Qualität. Jeder Schmied schwört auf seine persönli-

che und natürlich geheime Zusammensetzung des Lehms. Die Technik funktioniert am besten bei gekrümmten, einschneidigen Klängen und ist auch mit anderen Techniken kombinierbar. Daher ist es kein Wunder, dass sich diese von Khunchomer Schmieden erdachte Technik besonders in den Tulamidenlanden und auf Maraskan großer Beliebtheit erfreut.

◆ **Falten, Fälteln oder Flämmen:** Diese Technik ist nicht zu verwechseln mit der Herstellung geflammter Klängen wie dem Rondrakamm oder Arbach; die Klängenform bleibt unbeeinflusst. Beim Falten werden Stangen aus weichem und hartem Stahl nebeneinander im Feuer verschweißt und danach entweder verdreht oder gefaltet. Denkbar wäre beispielsweise eine Mischung aus Grassodenerz und Zwergenstahl. Nach dem Falten wird das Stahlpaket ausgeschmiedet und der Prozess beginnt von neuem. Dies



geschieht so lange, bis die gewünschte Qualität erreicht ist. Üblich sind dreimal, zwölf Mal oder dreiunddreißig Mal. Diese Form des Schmiedens ist sehr riskant, da das Material bis zum Schmelzpunkt erhitzt werden muss und leicht zu verbrennen droht, sie hat aber drei große Vorteile. Störstellen, die zum Bruch führen könnten, werden entfernt. Der Stahl übernimmt die besten Eigenschaften seiner jeweiligen elastischen und harten Ausgangsstähle. Und nicht zuletzt kann hochwertiger Stahl durch günstigen ergänzt werden, was Kosten spart.

Als bemerkenswerter Nebeneffekt kann eine auf diese Weise hergestellte Klinge mit ätzenden alchemistischen Stoffen behandelt werden, wodurch sich ein einzigartiges sogenanntes wurmbuntes oder tordiertes Muster offenbart, je nachdem, ob die Klinge gefaltet oder verdrillt worden ist. Diese Muster beinhalten nicht nur eine simiagefällige Schönheit, sondern bezeugen auch die Qualität der Klinge. Allerdings versuchen dreiste Fälscher durch geschicktes Anätzen gewöhnlicher Klingen (mit Hilfe der SF *Fälscher*) ein Falten nur vorzutäuschen. So manchem blauäugigen Waffenkäufer wurde diese Praktik in einer Schlacht durch eine brechende Klinge zum Verhängnis.

Sinnvoll falten lassen sich Waffen, die über eine Klinge (Schwerter, Säbel, Anderthalbhänder, Speerspitzen ...) oder ein Blatt (Äxte, einige Streitkolben) verfügen.

Neben Angbar ist diese Technik auch in Xorlosch und Tuzak recht weit verbreitet.

◆ *Zwergenspan*: Diese Technik ähnelt dem Falten, vollendet jedoch dessen Grundprinzip. Eine Klinge wird immer wieder zerrieben und erneut unter Zugabe von verschiedenen härtenden Zusätzen wie Schlamm aus dem Großen Fluss oder gar Drachenkot zusammengeschiedet. Dies geschieht viele hundert Mal, was diese legendäre Technik derartig zeitaufwendig macht, dass ihre Anwendung für die meisten Menschen ins Reich der Legenden verbannt wird. Selbst mit der Lebensspanne eines Zwergs kann ein Schmied nur wenige Waffen während seines Daseins erschaffen. Der Mühe Lohn ist dennoch beeindruckend: auf solche Art hergestellte Waffen übertreffen die erzielte Qualität aller anderen Techniken. Auch bei den Zyklopen findet das Zerspanen Anwendung. Sie haben die Zeit und Muße dazu.

◆ *Magische Metalle*: Selten kann eine Waffe rein aus magischem Metall gefertigt werden. Doch in Legierungen, also Mischungsverhältnissen, finden magische Metalle auch in die Waffenschmiedekunst Eingang. Zur Verarbeitung dieser Metalle sind oft neben herausragenden Fähigkeiten des *Grobschmiedens* auch Kenntnisse in *Alchimie*, *Hüttenkunde* und *Metallguss* notwendig. Dadurch muss ein Suchender, der die Geheimnisse der magischen Metalle ergründen will, oft bei vielen verschiedenen Meistern und Zauberkundigen lernen.

Legendär ist das Endurium, denn es färbt auch in geringen Mengen die Klinge schwarz, verleiht eine sonst unerreichte Härte und Elastizität. Mindorium und Arkanium eignen sich nicht für die Schmiedekunst – sie sind zu spröde beziehungsweise weich wie Blei. Beide Metalle können aber gegossen und in einer Legierung mit Stahl den Köpfen von Morgensternen oder einfachen Streitkolben magische Eigenschaften verleihen.

Von den beiden anderen magischen Metallen, Titanium und Eternium, darf kein gewöhnlicher aventurischer Schmied hoffen, sie jemals unter den Hammer zu bekommen. Die genauen Eigenschaften der magischen Metalle finden sich in **WdA 184**.

Regeln zum Schmieden herausragender Waffen und zu Berufsheimnissen der Schmiedezunft sowie deren Voraussetzungen findet sich in **WdS 41** und **181**.

METEOREISEN ALS WAFFENSTAHL

Waffen aus Meteoreisen (**WdA 186**) lassen sich nicht nur deutlich besser verzaubern als gewöhnliche Klingen. Auch neigen sie dazu, einem Geist, Dschinn oder Dämon als Heimstatt zu dienen. Die Verwendung von Sterneneisen kann aber noch weitere Effekte nach sich ziehen. Würfeln Sie für jede Waffe aus Meteoreisen 2W6:

- 2 Die Waffe ist derart stark magnetisch, dass sie an anderen Waffen und Rüstungen haftet und dadurch nicht sinnvoll im Kampf zu führen ist.
- 3 brüchig, BF+2
- 4 schwer zu bearbeiten, Schmiedeprobe erschwert um 5
- 5-9 kein besonderer Effekt
- 10 hart wie Zwergensstahl, BF -2
- 11 gut schärfbar, TP+1
- 12 Die Waffe gilt als magisch.

ZAUBERSCHWERTER UND WUNDERWAFFEN

Zu den hier genannten Möglichkeiten mag natürlich magisches oder karmales Wirken die Eigenschaften einer Waffe verbessern. Sei es mit einfachen Talentpunkten durch das *Meisterhandwerk* eines der wenigen magisch begabten Schmiede, die nicht unter dem Fluch des Eisens leiden, oder durch göttliche Inspiration der Liturgien Handwerkssegens oder Meisterstück.

Geweihte können aber auch dem Werkstück nach seiner handwerklichen Vollendung durch eine Objektweihe wahrhaft göttliche Macht verleihen. Ähnliches ist Magiern auch mit Zaubern wie dem ADAMANTIUM oder dem ZAUBERKLINGE möglich.

Auch Runenschnitzer und Sigillenmaler nehmen sich gerne der Waffen an, obwohl dies wegen des meist verwendeten magiefeindlichen Waffenstahls häufig keine leichte Aufgabe ist. Mit Zaubersymbolen können beeindruckende Effekte erzielt werden. Wie sonst sind die zahlreiche Sagen um Runenschwerver zu erklären? Hierbei verwenden südländische Magier das *Zeichen der Zauberschmiede*, während die *Waffenrunen* von einem Gandsmidr der Nordleute in Waffen gestanzt oder geschnitzt wird. Das *Zeichen des Handwerks* auf dem Schmiedehammer erleichtert den Schmiedeprozess, auch wenn wichtiges Werkzeug fehlt.

VON KOBOLDEN UND HAMMERWERKEN

EIN SZENARIO VON DOMINIC HLADEK

Das Hammerwerk der Familie Bargelter an der Minenstraße nahe Uhdenberg spielt im Abenteuer **Feenflügel** eine Rolle. Seit damals sind 15 Jahre vergangen und die Meisterpersonen haben sich entsprechend weiterentwickelt. Die vorliegende Handlung kann als Wegrandabenteuer in der entsprechenden Region, mit Hilfe einiger Anpassungen aber auch überall in Nordaventurien angesiedelt werden. Hierbei kann das Hammerwerk durch eine Wassermühle mit komplexer Mechanik ersetzt werden. Sie eignet sich besonders auch im Rahmen des kommenden Kampagnenbandes **Sturmgeboren**.

DAS KOBOLD-EMBARGO – WAS BISHER GESCHAH

Seit Generationen schon betreibt die Familie Bargelter eines der wichtigsten Hammerwerke am Rathil, in dem das Erz aus den Minen der Umgebung zerkleinert wird. Zusätzlich betreiben die Bargelters eine befestigte Wegherberge. Die Familie ist so traviagefällig wie es sich ein Reisender nur wünschen kann, und doch plagt sie zurzeit Sorgen:

Der Kobold Ixnex ist schon lange ein Freund der Familie. Wie ein Gesandter Tsas spielte er für sein Leben gern mit ihren Kindern, die sich bei ihm immer sicher fühlen konnten, womit er die Familie bei der Arbeit entlastete. Kürzlich erkannte er jedoch, dass Enkelin Elli magisch begabt ist und hat sich entschlossen, sie zu einer Schelmin auszubilden. Für einige Wochen verschwand er mit Elli, deren Eltern Wikle und Travian schob er als „Ersatz“ einen dreijährigen Goblin unter. Der Kobold meinte es keineswegs böse, die Bargelter jedoch waren krank vor Sorge. Entsprechend seiner koboldischen Denkweise hat Ixnex den Eltern sogar einen Gefallen getan, indem er einerseits Elli etwas beibringt und mit dem ‚knuffigen Rotpelz‘ andererseits auch noch für einen ordentlichen Ersatz gesorgt hat. Auch dem nahen Goblindorf der ‚Lungai Mikdai‘, die „sowieso genug Nachwuchs haben“, glaubte er mit der Entführung ihres Kindes nicht geschadet zu haben. Er hätte mit allem gerechnet (Lob, Dank, Süßigkeiten, Geschenken), aber nicht damit, dass die fröhliche Wilke, die er schon seit ihrer Kindheit kennt, auf einmal wutentbrannt ihr Kind zurück fordern würde. Entsprechend eingeschnappt hat Ixnex „das doofe Geschepper“ des Hammerwerks durch KLICKERADOMNS beendet und spielt nun zwischen den sieben Erlen – demonstrativ in Blick-, aber außer Hörweite der Bargelters – mit der quietschfidelen Elli.

DER SCHAUPLATZ

Eine Tagesreise von Uhdenberg den Rathil flussaufwärts führt eine Brücke über den Fluss. Das normalerweise schon von weitem hörbare Hämmern aus der trutzigen Werkhalle bleibt derzeit aus.

Stattdessen sind nur Flüche zu hören, wenn *Kert* und sein Sohn *Uhlrik* an einer Reparatur scheitern, weil die Mechanik zu kompliziert ist oder *Ixnex* ihre Erfolge gleich wieder zerstört. Die beiden Wasserräder aus Steineiche unter dem Schieferdach treiben normalerweise die Erzmühlen im Inneren der Halle an, momentan sind sie aber blockiert.

Der Hof der Bargelter besteht aus einem Stall mit Kammern für Mägde und Tagelöhner, einer Schmiede und einem hufeisenförmigen, nach außen hin fensterlosen Wohngebäude, dessen Hof mit einer Mauer zur offenen Seite hin geschützt ist. Neben Gästekammern findet sich eine kleine Bibliothek mit frommen Werken des *Tsa-* und *Traviakultes* sowie Märchenbüchern (50 D). Es finden sich auch Werke zur Mechanik wie das *Handbuch der Konstrukteure* von *Archimetros* zu *Angbar* (schlecht skizziert, 25 D) und die *Pläne des Hammerwerks am Oberen Rathil* (150 D).

Im Hof wachsen zwei alte Kastanien über Holztischen, an denen die Gäste speisen können. Ein Rudel Schwarzer Olporter bewacht ihn. In einem umfriedeten Obst- und Gemüsegarten weiden Gänse. Jenseits des Flusses stehen die Sieben Erlen in einem dichten Kreis. Sie umgrenzen das Heim des Kobolds, das voller Magie steckt. Hier spielten die Kinder der Bargelters seit jeher und haben dabei erstaunliche magische Dinge erblicken dürfen.

FAMILIE BARGELTER

Derzeit befinden sich auf dem Hof (neben weiteren Familienmitgliedern, Mägden, Stallburschen und Reisenden) folgende Personen:

◆ Familienoberhaupt *Kert* (52, rüstig, gepflegter Bart, Halbglatze, kompetenter Mechaniker, durchschnittlicher Gelehrter) ist ein anpackender, geradliniger Mann, dessen geistige Fähigkeiten oft unterschätzt werden, denn wenige erwarten einen Gelehrten in einem Hammerwerk am Rande der Zivilisation.

◆ Seine Frau *Berga* (44, *Gut Aussehend*, brünett, traviagefällig, kompetente Wirtschafterin) ist sehr herzlich und leitet die Herberge.

◆ Ihr ältester Sohn *Uhlrik* (27, dürr, *Eingeschränkte Sicht* (kurzsichtig), *weltfremd*, meisterlicher Mechaniker) ist ein in sich gekehrter junger Mann. Er behauptet seit einer Sichtung von Mindergeistern, dass diese die ‚Geister der Maschine‘ seien. Er kennt sich mit dem Hammerwerk noch besser aus als sein Vater. Sein Wissen hat er aus den *Leitsätzen von Hebel und Scheibe* von *Leonardo von Havena* (*TaW Rechnen* 10+, 45 D), die er aus der Bibliothek gerettet hat, bevor sein Vater sie nach dem Jahr des Feuers als ‚Dämonenwerk‘ vernichten konnte.

◆ Sohn *Mingard* (16, verfilzte Haare, ärmellose Kleidung zum Vorzeigen seiner Muskeln, unerfahrener Kämpfer) ist aufbrausend und rebellisch. Er plant ein Verlassen des Hofes und eine Zukunft

bei der Uhdemberger Legion. Da er seine Nichte Elli über alles lieb hat (was er nie offen zugeben würde), ist er mächtig sauer auf Ixnex und würde dem Kobold in seiner Wut am liebsten „ein für alle Mal den Garaus machen“.

◆ Die älteste Tochter Wilke (26, ihrer Mutter ähnelnd, zurzeit mit Sorgenfalten statt sonst üblichem Lächeln, durchschnittliche Gauklerin) ist eigentlich eine quirlige, lebensfrohe und temperamentvolle Frau. Durch ihre Sorge um Elli ist sie jedoch geknickt, aber auch wütend auf Ixnex.

◆ Ihr Gatte Travian (30, rundlich, Vollbart, erfahrener Hausmann) ist der ruhige Gegenpol zu Wilke. Obwohl er normalerweise besonnen und friedlich handelt, hat er derzeit ein offenes Ohr für die drastischen Vorschläge von Schwager Mingard.

◆ Wilkes und Travians Tochter Erlinde, Elli genannt (5, blonde Locken, Grübchen, *Neugier* 9, magisch begabt), ist der Sonnenschein der Bargelters und hat schon auf die Gesichter der härtesten Söldner ein Lächeln gezaubert. Sie ist zu jung, um die Situation zu verstehen und hat einfach Spaß, mit Ixnex zu spielen, der sie bewusst von seiner Mutter ablenkt.

DER UHDEPMANN

Praktisch Teil der Familie ist der Kobold Ixnex (auch *Uhdemann* oder *Erlkönig* genannt), der seit über 200 Jahren am Rathil lebt. Meist zeigt er sich als halbschritt großer Flussfischer: Fischgeruch, hohe Stiefel, derbe Hose, weite Lederjacke und Fischermütze, allerdings mit blauer Haut, grünen Locken, Schwimmhäuten und großen silbernen Augen. Im Wasser nimmt er die Gestalt eines sprechenden Barsches an. Ixnex ist ein sehr alter Vertreter seiner Rasse und hat zahlreiche Freunde von Flussbewohnern über Elementargeister bis hin zu Menschen. Er ist immer zu Späßen aufgelegt und scheint eine Manifestation der Tugenden Tsas zu sein: Er liebt es, sich immer wieder etwas Neues auszu-denken, spielt für sein Leben gern mit Kindern und genießt die Schöpfung in all ihren Formen, am liebsten im Wasser. Mehr zu Kobolden finden Sie unter **ZooBotanica 122** und **WdZ 345**.

EINEN KOBOLD ZU ÜBERZEUGEN

Die Sorgen der Bargelter sind kaum zu übersehen: Beim Servieren des Essens kämpft Wilke gegen Tränen an und sitzt später schluchzend in einer Ecke, wo Travian sie tröstet. Aus der Werkshalle hört man Flüche, die sich gegen den ‚verfluchten Kobold‘ richten. Mingard fragt schmeichelnd und bewundernd einen Helden mit einer kämpferischen Profession nach ‚Taktiken im Koboldkampf‘. Darauf angesprochen schildert man die Lage. Wenn die Helden ihre Hilfe anbieten, ist die Familie dankbar und unterstützt sie nach besten Kräften. Neben freier Kost und Logis bietet man auch 25 Dukaten aus den Ersparnissen und ein Buch nach Wahl aus Kerts Bibliothek an. Um die verfahrenere Situation zu lösen, muss man einen Weg finden, den Kobold zum Zuhören zu bringen.

ACH WIE GUT, DASS NIEMAND WEIß ...

Ixnex lässt sich nicht auf Kämpfe ein und ist nur schwer zu verzaubern (MR 18) oder zu überlisten, aber durch seinen *Wahren*



Namen kann man Macht über ihn gewinnen und ihn zu jedem Zugeständnis bringen. Der Name besteht aus 10 magischen Silben. Ixnex verrät ihn nie, gute Freunde kennen aber Teile davon; die Bargelters wissen dass der Uhdemann Kontakt zu vielen magischen Wesen am Rathil pflegt und raten, bei diesen anzufragen, wie man Ixnex überzeugen kann. Die Wesen können dann von den Silben des Namens berichten. Mehr zu *Wahren Namen* finden Sie in **WdZ 378**.

◆ Ixnex ist die erste Silbe des Namens. Die Familie Bargelter kennt sie, weiß aber nicht um die magische Bedeutung. Sie rufen den Kobold ‚Uhdemann‘, ‚Erlkönig‘ oder einfach ‚Kobold‘, so dass man eventuell erst spät von dieser Silbe erfährt („Ach ihr meint Ixnex? Ja, den Namen kennen wir, ist das irgendwie wichtig?“).

◆ Der Dschinn *Ratul* manifestiert sich manchmal an Stellen, an denen Dreckwasser in den Rathil läuft, um die Verantwortlichen zu vertreiben. Er gleicht einem Fels, der mit Wasser benetzt ist. Sein Bart wirkt wie ein Wasserfall, sein Unterleib hat eine trübe, braune Färbung. Er leidet sehr unter der Verschmutzung des Flusses. Hilft man ihm – ob durch Vermittlung oder bei der Vertreibung von Minenarbeitern – gibt er die ihm bekannte Silbe Nax heraus. Auch über die Beschwörung eines Wasserdschinnes (DSCHINNENRUF oder angepasst an Ihre Gruppe ein ELEMENTARER DIENER oder Dschinn eines anderen Elements) kann man die Silbe erfahren.

◆ Iko ist im Märchenwerk *Sagen aus den Sichern* aus Kerts Bibliothek zu finden. Dort heißt es im Märchen ‚Wie der Uhdenmann die Gigantin weckte‘ im Ruf eines Fischers an den Kobold „Iko, Iko, Uhdenmann!“. Tatsächlich liegt darin ein Teil seines Wahren Namens verborgen; die Silbe muss zweimal genannt werden.

◆ Die Mindergeister, die sich bisweilen am Hammerwerk manifestieren, summen als Essenz des vom Kobold geliebten Wassers ständig den Ton Sono. Uhlrik weiß dies, erinnert sich aber nicht an den Laut; es ist, als würde er die säuselnden Töne jedes Mal wieder vergessen, obwohl es stets die gleichen sind. Die Helden müssen also Mindergeister erscheinen lassen, was außer durch MEISTER MINDERER GEISTER nur geschieht, wenn das Hammerwerk wieder arbeitet und damit Erz und Wasser in elementarer Kraft aufeinandertreffen. Zur Reparatur bedarf es in *längerfristigem Talenteinsatz* (WdS 15) 30 TaP* aus *Mechanik*-Proben +7. Jede davon dauert 1 ZE (2 Stunden). Jede ZE zerstört bei 5-6 auf W6 aber der Uhdenmann wichtige Teile per KLICKERADOMNS, was die Bemühungen um 2W6 TaP* zurückwirft. Mit Hilfe der Helden könnte man Erfolg haben: Sie können anpacken (*Mechanik*-Proben), passende *Hilfstalente* liefern (Holzbearbeitung, Rechnen ...) oder die *Pläne des Hammerwerks am Oberen Rathil* aus Kerts Bibliothek studieren (pro ZE Studium und gelungener *Lehren*-Probe der Aufschlag der *Mechanik*-Proben um je 1 verringert). Sobald das Werk wieder hämmert, lassen die Mindergeister nicht lange auf sich warten und säuseln für die Helden hörbar die Silbe.

◆ Nebu ist nur der Nymphe *Quillia*, die überall im Fluss auftauchen kann, bekannt. Ixnex war einst in sie verliebt und vertraute ihr seinen Namensteil in Form einer Muschel vom Perlenmeer an. Hält man die Muschel ans Ohr, hört man die Silbe wie weit entferntes Meeresrauschen. Wenn man *Quillia* klarmacht, dass man dem Kobold nicht schaden will (*Überzeugen*-Probe +10, erleichtert um je 1 pro Argument, das man ihr nennen kann), lässt sie die Helden vielleicht an ihrem Schatz lauschen. Eine weitere Möglichkeit wäre ein aufrichtiges Liebesgeständnis eines Helden oder das Erzählen einer schönen Liebesgeschichte (*Sagen/Legenden*-Probe). Das Offenbaren des eigenen *Wahren Namens* (falls ein Held diesen Nachteil besitzt) könnte sie zu einem Tausch bewegen, denn wenn sie erfährt, dass dem Kobold etwas Schlimmes widerfährt, kann sie den Held dafür erhalten lassen.

◆ Epomuk als siebte Silbe kennt lediglich der verwehrlose Troll *Wungwatsch*, der zwei Tagesreisen den Fluss aufwärts unter einem Steg lebt. Er ist mit Tabak oder Süßigkeiten zu überzeugen, sie zu nennen. Die hier genannten Silben sind das Maximum, das die Helden herausfinden können, eventuell werden sie auch nur einige davon erfahren. Je mehr sie sammeln konnten, desto mehr Macht haben sie über Ixnex.

... ДАСС ІХПЕХ-ПАХ-ІКО-ІКО-СОПО-ПЕВУ-ЕРОМУК НЕІВ'!

Mit den Teilen des Wahren Namens kann verhandelt werden, doch zunächst muss der Kobold gerufen werden. Aus seinen Sieben Erlen dringen weder die Laute der vergnügten Elli heraus, noch Rufe hinein. So erfährt der Kobold es nicht, wenn sein Wahrer Name genannt wird.

Das Vordringen in den Kreis wird von Ranken verhindert, die wie eine WAND AUS DORNEN mit 12 ZIP* wirken. Auch der Kobold verwendet beliebige Schelmenzauber, um die Helden am Eindringen zu hindern. Er amüsiert sich dabei mit Elli über die ‚murksenden und patzenden‘ Helden, schadet ihnen aber nicht körperlich, sondern hält sie nur auf. Elli gelingt sogar ihr erster ‚Klebezauber‘ (SCHELMENKLEISTER). Gelangt man schließlich trotz aller Hindernisse hinein und in Hörweite des Kobolds, kann man ihm den Namen zurufen, worauf er wütend seine Mütze auf den Boden wirft und darauf herumtrampelt, sich unter wilden Koboldflüchen minutenlang aufregt und sich dann den Helden zuwendet und nach ihren Forderungen fragt.

Je Silbe wird Ixnex' MR von 18 um 2 gesenkt. Durch Magie kann man so eventuell kurzzeitig Elli wieder ihren Eltern übergeben, jedoch muss für eine längerfristige Lösung verhandelt werden. Schadenfroh eröffnet der Kobold nach seinem Wutanfall, dass sie nicht den ganzen (10-silbigen) Namen haben, jedoch lassen ihn die bis zu sieben von den Helden maximal erhältlichen Silben auch nicht unberührt und er verhandelt. Pro fehlender Silbe stellt er dabei aber eine Bedingung.

Ellis Mutter Wilke kennt Ixnex gut und wurde zum Teil von ihm großgezogen. Sie hat nicht einmal etwas dagegen, dass ihr Kind eine Schelmin wird, aber sie will sie bei sich haben, bis Elli selbst entscheiden kann, ob sie den Hof verlassen möchte. Ixnex erste Bedingung für Ellis Rückgabe ist deshalb, dass er zwar Elli nicht vom Hof wegholt, aber sie weiter ausbildet, bis sie alt genug ist und sie dann selbst entscheiden lässt. Da ihm gerade die Zahl ‚Drölf‘ gut gefällt, behauptet er, in genau diesem Alter könne ein Mensch entscheiden, ob er sein Zuhause verlässt. Mit 12 oder 13 wollen ihre Eltern Elli aber noch nicht vom Hof ziehen lassen, deshalb liegt es an den Helden, den Kobold zu *Überzeugen* oder ihm *Vorzurechnen*, dass Drölf natürlich (minimal) 12+3, also 15 bedeutet, besser noch aber 13+12, also 25, oder gar die Kurzform von Drei- und zwölfzig ist, also wahlweise 123 oder 147 Jahre.

Weiterhin könnte er „den größten Eiszapfen, der da hinten am Fels hängt“ haben wollen oder „eins von den Veilchen auf der Hangwiese, aber kein hässliches violettes, nein, zitronengelb!“. Die Helden müssen noch diese extravaganten Besorgungen machen, wozu diverse Proben (*Klettern*, *Pflanzenkunde* etc.) nötig sind, dann aber gibt er nach.

BELOHNUNG

Die Helden haben den Dank und die Belohnung der Bargelter sicher. Sie können sich innerhalb der Sieben Erlen an den dort wachsenden Heilkräutern bedienen (Tarnelen, Wirselskraut, Zwölfblatt, Gulmond, Talaschin). Alle haben koboldische Nebeneffekte wie bunte Hautverfärbungen, Wirkungen als Rahjaikum, das Anziehen von Schmetterlingen, Feenwesen oder Mindergeistern, aber auch Zaubereffekte wie VISIBILI, SCHELMENLAUNE und ATTRIBUTO.

Jeder Held hat sich **50 Abenteuerpunkte** und je Silbe **weitere 10 Abenteuerpunkte** verdient. Wenn die Helden das Goblkind zu dessen Sippe bringen und die Situation auflösen, erhalten sie **weitere 20 Abenteuerpunkte**.

DIE GÖTTER DER TOCAMUYAC

EINE SPIELHILFE VON CLAUDIA DILL

„Der Tag wird kommen, an dem Himmel und Meer verschmelzen. Und es wird sein, dass das Wasser und die Wolken die goldene Farbe des Feuers annehmen. Und es wird sein, als würde das Meer kochen, wie das Wasser der heißen Quellen. Und ihr werdet wissen, nun ist die Zeit gekommen, in der die Götter uns verziehen haben.“

—Märchen, erzählt von dem Tocamuyac-Schamanen Oqimbo

Diese Spielhilfe soll Ihnen einen Überblick über die Götter und Glaubensvorstellungen der Floßleute – der Tocamuyac – verschaffen. Sei es, dass Ihre Spieler sich einen Helden aus diesem Volk erwählen und Sie ihn mit mehr Hintergrundinformationen ausstatten wollen oder weil Ihre Heldengruppe in Südaventurien auf die Tocamuyac stoßen: Was immer der Grund für die Begegnung mit den Floßleuten sein wird, wir möchten sie mit Hilfe eines Blicks auf ihre Götterwelt und besser begreif- und spielbar machen.

DIE TAYAS DER FLOSSLEUTE

Obwohl sie nicht nur ausgezeichnete Fischer, sondern auch Händler sind und dadurch oft in Berührung mit anderen Küstenbewohnern kommen, wissen die Gelehrten Aventuriens bisher nur sehr wenig über die Götter und Bräuche der Tocamuyac. Die scheuen Verwandten der Waldmenschen halten sich diesbezüglich bedeckt und bleiben unter sich.

Es gibt einige Unterschiede im Glauben der Tocamuyac, die sie deutlich von den Waldmenschen-Stämmen des Festlandes unterscheiden, obgleich hier durchaus Parallelen bestehen. So ist auch den Tocamuyac der jaguargestaltige Gott Kamaluq bekannt, doch verehren sie fast ausschließlich ihre eigenen MeereseGötter und andere mächtige Wesen des Ozeans.

Die Geschichten ihrer Schamanen – die sogenannten Tayas – überliefern, dass die Tocamuyac von jenseits des Feuermeeres nach Aventurien kamen, vom legendären Südkontinent Uthuria. Diese Annahme wird durch ihre vortrefflichen Hochseekenntnisse und ihr großes Wissen über die Gestirne und Strömungen gestützt.

Lauscht man den Tayas weiter, handelt es sich bei den Tocamuyac um eine alte Hochkultur, die vor mehr als 7.000 Jahren von den Göttern aus Uthuria vertrieben wurde. Wodurch die Tocamuyac den Zorn der Götter auf sich gezogen haben, bleibt unklar. Vieles deutet darauf hin, dass sie durch ihr großes Wissen und der damit einhergehenden Macht maßlos wurden und ihre Demut vergaßen. Vielleicht fühlten sie sich am Ende gar selbst wie Götter und wurden für ihren Hochmut bestraft, denn in ihren Ritualen spielt Demut eine übergeordnete Rolle.

DAS GÖTTERPANTHEON

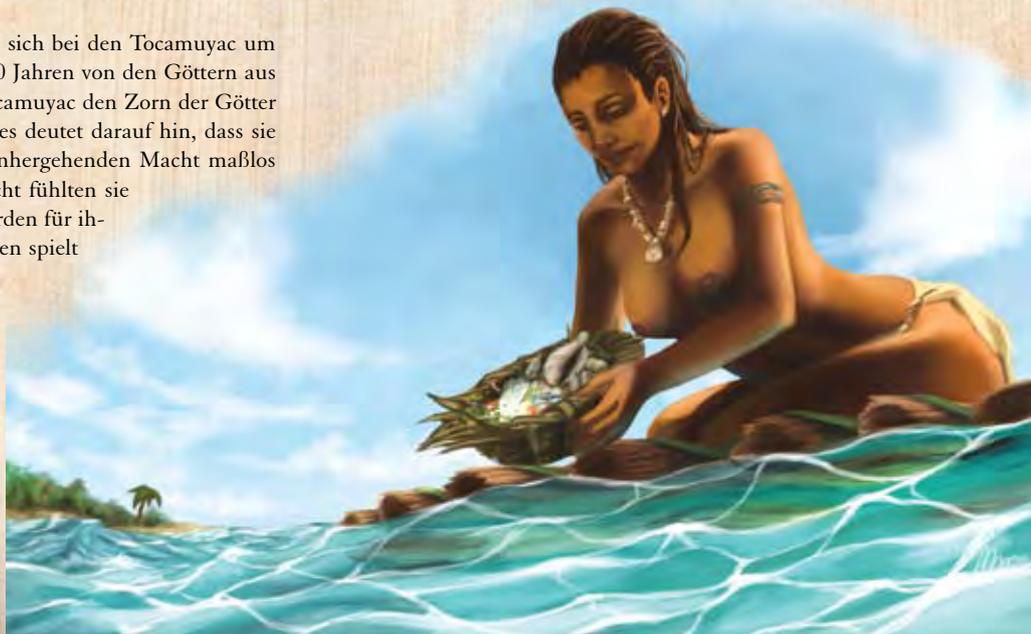
◆ *Mahimaka* wird als eine Gestalt mit dem Körper eines athletischen Mannes und dem goldenen Kopf eines Delphins dargestellt. Er ist die Hauptgottheit der Tocamuyac und ihr Schöpfer sowie der Herr des Meeres und allen Lebens darin. Mahimaka war zu tiefst verzaubert von der Schönheit der Göttin Kaole. Deshalb trug er ihr auf, das Meer mit Leben zu

füllen, denn nur sie war in seinen Augen in der Lage, unendliche Schönheit zu erschaffen. Nachdem seine Schöpfungsphase beendet war, so überliefern die Schamanen, sprach Mahimaka zu den Tocamuyac: „Das Meer soll euer Lebensquell sein, ich gebe euch die Gaben es zu nutzen. So könnt ihr fischen, das Meer bereisen und ihr werdet wissen, wie ihr den Weg über das Wasser findet. Achtet das Meer und ich werde für euch sorgen.“

In der Zeit der abnehmenden Mada folgen die Tocamuyac einem alten Ritual. Dem besten Fischer unter ihnen werden die Augen verbunden und er muss weit hinaus auf das Meer fahren, die Netze auswerfen und mit seinem Fang den Weg zurück finden. Kehrt er nicht zurück oder gar mit leeren Netzen, ist Mahimaka ihnen nicht gnädig gestimmt. Gelingt es ihm hingegen, werden anschließend fast alle Fische wieder an das Meer zurückgegeben. Nur einige wenige werden zurückbehalten, um daraus ein köstliches Mahl zu bereiten, welches während eines zweitägigen Festes verspeist wird. Dieses Ritual ist ein Zeichen dafür, dass die Tocamuyac das Gleichgewicht des Meeres wahren. Sie bitten auf diese Weise Mahimaka um Vergebung und um eine baldige Rückkehr in die alte Heimat. Die Zwölfgöttergläubigen glauben, dass es sich dabei um Efferd handelt, doch von den Tocamuyac gibt es keine einheitliche Aussage dazu.

◆ *Safana* ist ein Gott in Gestalt eines riesigen Wals und er beschützt das Meer vor Seeungeheuern und allem, was es gefährden könnte. Er folgt dem Willen Mahimakas. Laut den Tayas, kann Safana mit seinen gigantischen Flossen eine Welle von solch einer Größe erzeugen, dass sie Inseln und ganze Küstenstriche versenkt. Die Schamanen behaupten, er habe einst auch die Tocamuyac auf ihren Flößen nach Aventurien geschwemmt, nach dem Mahimaka ihre Verbannung angeordnet hatte.

◆ *Pemjaana* ist die Schwester von Mahimaka und die Göttin aller Wasserpflanzen. Sie erschuf den Garten des Meeres in seiner Artenvielfalt und ist von äußerst schöner Gestalt. Ihre welligen hüftlangen Haare sind von grü-



ner Farbe und bewegen sich um ihren Kopf und ihren Körper, als würden sie vom Wasser sanft hin und hergewiegt. In den einzelnen Strähnen sind Blüten und Muscheln eingefasst. Alles was Pemjaana wachsen ließ, hatte einen Sinn. Ihre Pflanzen stellen Nahrungsmittel und Behausung für manches Leben dar. Das Schilf an den sumpfigen Randgebieten ist für die Tocamuyac eines ihrer göttlichen Geschenke.

Die Tocamuyac flechten im Efferd kleine Flöße aus Schilf, auf die sie Kränze aus Blumen, Muscheln und Perlen legen. Diese werden dann ins Meer gegeben, um so Pemjaanas Schönheit zu huldigen und für ihre Gaben zu danken. Um dieses Ritual findet ein eintägiges Fest statt, in der sich die Tocamuyac ebenfalls mit Kränzen und Perlen schmücken. Dazu gibt es gebratenen Fisch, Toctoc-Brot, getrocknete Früchte und Bananenschnaps.

◆ *Kalole* ist die Göttin des Fischfangs und aller Geschöpfe im Meer. Man sagt, Mahimaka habe die Tocamuyac zum Teil nach ihrem Ebenbild geschaffen, da er ihre Schönheit über alle Maßen verehrt. Sie besitzt einen wunderschönen ebenmäßigen Körper. Ihre Haut ist von samtenem Braun. Ihre Augen haben die Form von Mandeln, jedoch sind sie blau wie das Meer und ihre langen seidenglatte Haare, haben die Farbe von jenen weisen Perlen, die in den Muscheln am Grunde des Meeres zu finden sind.

Jede Sippe hat zu Ehren Kaloles an einem geheimen und nur ihr bekannten Ort einen Altar an Land gebaut. Dort werden verschiedene Opfergaben dargebracht, um von Kalole einen guten Fang zu erbitten.

◆ *Mala-Malum* ist ein mächtiger Satuul. Sein unbändiger Hass gilt vor allem seinem Widersacher Mahimaka, der für Schönheit, Licht und Schöpfung steht. Mala-Malums Welt hingegen ist die Fäulnis, die Verrottung, die Dunkelheit und das Verderben. Seine Kraft schöpft er aus den Qualen seiner Opfer. Er wusste wie sehr Mahimaka Kalole verehrte und schmiedete einen grausamen Plan: Die Zerstörung

dessen, was Kalole erschaffen hatte, was sie liebt und beschützt. So lockte er einst, als die Tocamuyac noch nicht existierten, mit einer tückischen List alle Tiere aus dem Meer hinauf an die Oberfläche. Ihr Todeskampf dauerte eine ganze Nacht, dann hatte ein jedes von ihnen das Leben ausgehaucht. Der entsetzliche Schrei, den Kalole ausstieß, als sie die leblosen Körper an der Oberfläche treiben sah, bereitete Mala-Malum unbändige Freude. Kaloles Trauer währte lange, bis sie bereit war, neues Leben zu schaffen.

Die Tocamuyac fürchten die Hinterlist Mala-Malums über alle Maßen. In den Nächten, wenn die Sterne in der Konstellation der Hand stehen, tanzen die Frauen der Tocamuyac einen Beschwörungstanz. Dafür binden sie sich dunkelblaue Nachtblumen mit einem betörenden Duft um die Lenden und ins Haar. Durch die fließenden Bewegungen ihrer wunderschönen Körper und den überschwänglichen Geruch, lenken sie die Aufmerksamkeit von Mala-Malum auf sich, denn der Satuul will alles Schöne und Gute verderben.

In dem Moment in dem der Schamane die Anwesenheit des Dämons wahrnimmt, werden alle Feuer gelöscht. Einzig die Tänzerinnen haben noch ihre Fackeln in der Hand und eilen in alle Himmelsrichtungen davon. Wie Geister verschwinden ihre Lichter in der Dunkelheit. So führen sie Mala-Malum in die Irre und locken ihn weit von ihrer Sippe fort. Tagsüber sucht jede von ihnen einen Schlafplatz im Verborgenen. Nachts entzünden sie die Fackeln erneut und rennen weiter.

◆ Auch andere Wesen wie Conaga, die Rüsselschneckenkönigin, Mütterchen Mun, die Gottheiten Olandil und Nominos spielen Rollen in den Tayas der Tocamuyac (siehe **Efferd-Vademecum 134**), allerdings sind diese von Sippe zu Sippe unterschiedlich. Bei einigen dieser Wesen handelt sich es offenkundig um Tierkönige, andere sind möglicherweise Götter oder fremdartige Wesenheiten.



UTHURISCHE ARCHETYPEN

VON DOMINIC HLADEK

DER KROKODIL-GESELA ALS ARCHETYP

Mit dem Erscheinen des Abenteuers **An fremden Gestaden**, das zum ersten Mal eine Heldengruppe auf den Südkontinent Uthuria führt und das mit der Regionalkampagne **Grüne Hölle** fortgesetzt wird, möchten wir Ihnen einen Archetypen präsentieren, wie er im nördlichen Uthuria zu finden sein wird: Den Krokodil-Gesela, einen Tierkrieger der Owangi-Stämme.

DER KROKODIL-GESELA IM SPIEL

Der hier vorgestellte Tierkrieger dient in erster Linie als Meisterperson, kann aber auch beispielsweise als Ersatz-Charakter für auf Uthuria verstorbene Helden genutzt werden. Der Krokodil-Tierkrieger baut auf dem in **An fremden Gestaden** vorgestellten Gesela (Owangi-Tierkrieger) auf, fügt mit dem Krokodil aber ein neues Tier hinzu, dessen Wertemodifikationen im Anschluss ebenfalls vorgestellt werden. Er wurde mit 110 Generierungspunkten erstellt und bereits mit den Start-AP gesteigert. Er ist somit spielfertig und bereit, in den dampfenden Dschungeln Uthurias auf seine Gegner zu lauern.

МВВАПА ПТОМБЕ, КРОКОДИЛ-GESELA DES SOPURU-STAMMES

„Strafexpeditionen nannte der Kapitän diese Alveranskommandos. Ich schwöre euch, ihr wisst nicht, was Schwitzen bedeutet, wenn ihr euch nicht über Wochen in der grünen Hölle Uthurias durch den Dschungel gekämpft habt. Und dann kamen die verfluchten Tierkrieger. Keiner von uns hatte auch nur den Hauch einer Bewegung gesehen, oder irgendetwas gehaut, doch plötzlich kamen sie aus dem Wasser, dem Schlamm und von den Bäumen! Ehe ich auch nur meine Waffe ziehen konnte, hatten sie unter grauenhaften Kampfschreien schon drei meiner Kameraden regelrecht in Stücke geschlagen. Glaubt es mir oder nicht, aber einer zerfetzte sogar Lucidios Kehle mit einem Krokodilmaul, das ihm gewachsen war. Diese Bestien waren brutal und gnadenlos. Mich ließen sie aus Eitelkeit am Leben, damit ich im ‚Land im Norden‘ von ihren Taten berichten kann. Nehme an, das habe ich hiermit getan.“
—gehört bei einem Uthuria-Heimkehrer in einer albanischen Taverne

Hintergrund: Mbwana ist ein junger Krieger des Sopuru-Stammes. Als der Dorfschamane damals seine Eignung zum Tierkrieger erkannt hatte, wurde er schon als junger Mann mit den Jägern des Stammes mitgeschickt.

SPIELHILFE

Sie brachten ihm bei, wie man auf dem Boden, zwischen den Bäumen oder sogar im Wasser auf seine Jagdbeute und Feinde lauert, ganz so wie es das Krokodil tut. Sie lehrten ihn, seine Waffen tödlich und gnadenlos zu führen und seine Feinde zu überwältigen. Gefangene verkaufte man als Sklaven an die Xo'artal, die ‚Ostmenschen‘.

Die aventurischen ‚Nordmenschen‘ bekämpften viele seiner Waffenbrüder, wenn sie in ihr Stammesgebiet eindringen. Mbwana jedoch betrachtet die Aventurier mit Faszination und Neugier. Er hat sich entschlossen, sich ein genaueres Bild von ihnen zu machen, und ist losgezogen, sie zu suchen. Ob dies bedeutet, dass er seine Kräfte mit ihnen im Kampf messen wird oder sich ihnen sogar eine Weile anschließt, steht für ihn noch nicht fest.

Mit seinen Fähigkeiten im Kampf und vor allem seiner Taktik, zwar aus dem Hinterhalt, dann aber schnell, brutal und erbarmungslos anzugreifen, stellt er einen wertvollen Verbündeten, oder einen verhassten Gegner dar.

Aussehen: Als Uturu (eine Rasse, verwandt mit den aventurischen Utulu) ist Mbwana ein hochgewachsener, dunkelhäutiger Mann. Sein Haar ist rasiert und sein Körper zwar muskulös, die Muskeln aber unter einer gesunden Schicht Körperfett verborgen.

Seine Bewegungen sind – außer im Kampf – eher etwas langsam und schwerfällig.

Kleidung und Bewaffung: Mbwana trägt lediglich einen Lendenschurz sowie zahlreiche Trophäen und Schmuckgegenstände. Seine Bewaffung besteht aus zwei typischen Owangi-Waffen: Dem Karal (Speer) und einem scharfen Tumak (Handaxt).

Varianten: Tierkrieger gibt es in allen Stämmen der Owangi, sodass Mbwana auch aus dem Stamm der Wapengo oder einem anderen stammen kann. Weiterhin gibt es verschiedene Varianten an Tieren, von denen neben dem Krokodil auch der Panther und die Schlange weit verbreitet sind. Die Wertemodifikationen hierzu finden Sie im Band **An fremden Gestaden**.



Der Gesela

Rasse: Uturu

Kultur: Owangi (Sopuru)

Profession: Gesela (Krokodil)

MU 14 KL 10 IN 14 CH 12 FF 11 GE 12 KO 15 KK 14 SO 2

LeP 33 AuP 34 AsP 14 MR 3 INI-Basis 11

Vorteile: Dämmerungssicht, Entfernungssinn, Hitzeresistenz, Viertelzauberer, Meisterhandwerk (KO, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken), Schutzgeist, Übernatürliche Begabung (CHAMAEIONI, KARNOFILO, WARMES BLUT; REPTILEA* und HERR ÜBER DAS TIERREICH* jeweils noch nicht zu Spielbeginn), Zäher Hund

Nachteile: Aberglaube 6, Autoritätsgläubig 8, Behäbig, Blutdurst 8, Eitelkeit 6, Kälteempfindlichkeit, Nahrungsrestriktion (rohes Fleisch), Neugier 8, Prinzipienentreue (Tierart-Verhalten, Owangi-Religion), Raubtiergeruch, Unfähigkeit für Handwerkstalente

Talentspiegel: Wurfspieß +7, Dolche +3, Hieb Waffen +8, Raufen +8, Ringen +6, Speere +4; Klettern +1, Körperbeherrschung +5, Schleichen +5, Selbstbeherr-

schung +2, Sinnenschärfe +6, Schwimmen +6, Sich Verstecken +7, Zechen -2, Tanzen +1; Fährtensuchen +3, Fallenstellen +4, Fesseln/Entfesseln +2, Orientierung +7, Wildnisleben +6; Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1, Muttersprache Pataya: 8; Sprachen Kennen: Uthurisch +4; Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +4, Heilkunde

Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Owangi), Dschungelkundig, Sumpfkundig, Wuchtschlag, Ritualkenntnis Durro-Dün** 7, Hauch des Odün**, Haut des Odün**

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Niederwerfen, Waffenloser Kampfstil Hruruzat

Kampfwerte: Wurfspieß 15, Dolche 10/9, Hieb Waffen 13/11, Speere 10/10, Raufen 12/12, Ringen 12/10

Ausrüstung: Kette aus Krokodilzähnen und Bernsteinstücken, Schmuckbänder, Speer, Handaxt (wie Skraja), Messer, Umhängebeutel mit Raubtiertrophäen, Körperfarben in Erdtönen

**Die regeltechnischen Auswirkungen der magischen Kräfte gleichen denen der Gjalskerländer Tierkrieger (WdZ 168 ff.)

GESELA-VARIANTE KROKODIL

(11 GP)

Voraussetzungen: KK 13, KO 14, GE 12, Zäher Hund

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht / Blutdurst 8, Kälteempfindlichkeit

Talente: Kampf: Hieb Waffen +3, Raufen +2, Ringen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Sich Verstecken +2

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sumpfkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Kampf im Wasser, Aufmerksamkeit

Meisterhandwerk: KO, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlauge, Attributo, Blick aufs Wesen*, Chamaeleoni, Corpofesso*, Eiseskälte, Exposami, Herr über das Tierreich*, Karnofilo, Kusch, Plumbumarum, Reptilea*, Sensatacco*, Standfest, Warmes Blut, Wasseratem

HAUT DES ODÜN:

◆ Dem Gesela wächst eine harte, schuppige Reptilienhaut, die ihm 2 Punkte natürlichen RS bringt.

◆ Die Haut färbt sich grün bis erdfarben; eine hervorragende Tarnung in den uthurischen Dschungeln: Es ist um RkP*/2 schwieriger, ihn zu entdecken, wenn er sich entsprechend verbirgt. Zwar erstreckt sich die Fähigkeit nicht auf Kleidung und Ausrüstung, die Krokodil-Gesela Uthurias tragen jedoch ohnehin meist nur Lendenschurz und Schmuck, so dass das Ritual seine volle Wirkung zeigt.

◆ Das Gebiss und die Gesichtspartien des Kriegers verwandeln sich in ein Krokodilmaul. Er ist nun in der Lage, im Nahkampf einen Biss-Angriff durchzuführen und sich zu *Verbeißen* wie beim gleichnamigen Tiermanöver. Er erzeugt 1W6+4 echte TP. Auch außerhalb des Kampfes ist die Kraft des Kiefers verheerend und entspricht der KK des Gesela + RkP*/2.

VON DEN TULAMIDISCHEN REITERN UND DER OTTAJASKO

Im letzten Boten haben wir bei unserem Blick hinter die Kulissen des Miniaturenspiels *Schicksalspfade* zwei der angebotenen Fraktionen konkreter vorgestellt, die *Reichsarmee* und die *Hand Borons*, und darüber hinaus auch die *Helden & Schurken*, die diese Fraktionen mit ihrer Schlagkraft erweitern können.

In diesem Artikel stellen wir nun die anderen beiden Fraktionen vor, die man mit dem Grundbuch von *Schicksalspfade* auf das Spielbrett führen kann, um in kleineren Gefechten Ruhm, Ehre und Sold zu erstreiten – die *Tulamidischen Reiter* und die *Ottajasko*.

„MEISTER DER ZAUBEREI“ – DIE TULAMIDISCHEN REITER

Die Tulamidischen Reiter, die sich in ihrer Muttersprache *Rukkab'al'Tulamida* nennen, sind eine rund eintausend Mann starke Söldnereinheit, die in der uralten Stadt Fasar ihr Feldlager hat. Ein misslungener Putschversuch zwang die traditionsreichen Söldner vor fast einem Jahrhundert in ein Abkommen mit der Familie des Fürsten von Fasar und fortan stellten die Mietschwerter eine Schwadron der Ihren als fürstliche Ehrengarde.

Traditionell hat der Anführer der Tulamidischen Reiter den Titel eines Emirs inne und seine beiden Stellvertreter sind die sogenannten Miralay, was vom Rang her einem Oberst gleichkommt, welche die beiden Regimenter der Reiter, Alay genannt, kommandieren. Die Elite der Tulamidischen Reiter sind die sogenannten Schwarzen Reiter, die den Halbgott Kor hoch verehren und wie dieser als besonders unbarmherzig gefürchtet und berüchtigt sind.

Aber in den Reihen der Tulamidischen Reiter finden sich bei weitem nicht nur klassische Söldner oder Mietschwerter: Es gibt kleine Gruppen, in denen sich waschechte Spezialisten zusammengefunden haben. Auch wenn fähige Kämpfer unter diesen Spezialisten zu finden sind, sind diese Gruppen vor allem für ihre Zauberkundigen berühmt und berüchtigt, ganz so, wie man es von den der Zauberei sehr zugetanen Tulamiden erwarten kann. Viele Magier aus allen Akademien Fasars und dem ganzen Tulamidenland tun hier ihren Dienst, aber auch magisch begabte Tänzerinnen, die Sharisadim, wendige Gaukler und gerissene Phexgeweihte.

Eine solche Gruppe anzuwerben ist zwar nicht ganz billig, aber dafür kann sich der Auftraggeber beinahe sicher sein, dass sein Wille schnell und effektiv ausgeführt wird. Denn die Tulamidischen Reiter setzen nicht auf schwere Rüstungen und brachiale Waffen, sondern bevorzugen einen eleganten und effizienten Kampfstil, den sie durch den effektiven Einsatz von Zauberei unterstützen.

Eine gefährliche Kombination für ihre Feinde, die den Tulamidischen Reitern einen exzellenten Ruf eingebracht hat.

„КЕПЕ ГПАДЕ!“ – DIE OTTAJASKO

Viele Völker denken sofort an eine Ottajasko, wenn sie an die Thorwaler denken, denn die meisten Fremden kommen zuerst mit den seefahrenden Nordleuten in Kontakt und somit auch mit den Mannschaften der Drachenboote. Ursprünglich ist eine Ottajasko nichts anderes als eine Schiffsgemein-



schaft und das thorwalsche Drachenboot, die sogenannte Otta, steht im Mittelpunkt dieser Gemeinschaft. Immerhin ist es genau dieses Drachenboot, welches das Überleben der Ottajasko sichert.

Den Thorwalern gilt das Leben in der Ottajasko als heilig, denn die Gemeinschaft ist nicht nur eine Schiffsmannschaft, sondern stellt vielmehr eine Schwurgemeinschaft dar, in der das Individuum wenig zählt, die Gemeinschaft aber alles.

Die Gemeinschaft wählt ihren Anführer, den Hetmann, der Erster unter Gleichen ist. Dennoch bestimmt dieser Hetmann die Geschicke der Gemeinschaft nachhaltig, denn er trifft im Alltag die Entscheidungen über alle Dinge, führt Verhandlungen und ist Schlichter bei allen Streitigkeiten unter den Mitgliedern der Ottajasko. Meist ist der Hetmann

auch Kapitän des Drachenbootes und wenn die Thorwaler auf See sind, ist der Hetmann Herr über Leben und Tod. Wie von den freiheitsliebenden Thorwalern nicht anders zu erwarten, kann ein Hetmann jedoch abgewählt werden und jedes Mitglied der Ottajasko hat das Recht, Fehler des Hetmanns anzukreiden und seine Versäumnisse anzuprangern. Doch wenn einer Ottajasko das Glück hold ist, ist dies ein Umstand, den man bei den Thorwalern gar nicht hoch genug bewerten kann, denn in ihren Augen kann niemand in der Welt ohne Glück bestehen.

Wenn schon die *Reichsarmee* und die *Hand Borons* Konfliktpotenzial haben, so ergeben sich nun, mit den weiteren beiden Fraktionen deutlich weitreichendere Reibungsflächen. Hinreichend bekannt ist die Abneigung der freiheitsliebenden Thorwaler gegen die Sklavenhalter aus dem Süden und der Groll der Tulamiden gegen das Mittelreich ist seit Jahrhunderten überliefert.

Auch die denkbaren Regionen, in denen die vier Fraktionen des Grundregelwerks von *Schicksalspfade* aufeinandertreffen können, werden durch die beiden weiteren Fraktionen des Grundbuchs deutlich nach Osten und nach Norden erweitert.

Interessant werden solche Kombinationen vor allem auch, wenn es innerhalb der Szenarien nicht nur gegeneinander geht, sondern auch gegen übermächtige Monster – Oger mögen einem hier in den Kopf kommen.

Und natürlich ist eine Fraktion auch dadurch interessant, dass sich ihre Charaktere innerhalb der Kampagnenregeln verbessern können und dadurch im nächsten Aufeinandertreffen noch gefährlicher geworden sein können.

Wir wünschen euch viel Vergnügen dabei eure Kräfte auf dem Spielfeld zu messen und zu beweisen, dass ihr würdig seid, auf eben Schicksalspfaden zu wandeln!

Daniel Simon Richter



UTHURISCHES BESTIARIUM

EINE SPIELHILFE FÜR UTHURIA VON RENÉ LITTEK

„Ihr glaubt die Kreaturen des Regengebirges sind schlimm? Dann lasst mich euch von den Schrecken in Uthurias grüner Hölle erzählen ...“

—Rondrakles, zyklöpäischer Abenteurer, über seine erste Uthuria-Expedition, 1035 BF

Die folgende Spielhilfe sollen einige der Gefahren beleuchten, die in den Dschungeln Uthurias auf die Entdecker des Südkontinents lauern. Sie eignen sich hervorragend zur Ergänzung der Ereignisse in den Abenteuerbänden **An fremden Gestaden** oder in **Die Grüne Hölle I: Porto Velvenya**.

OGER-HEXER ODER ELOKO

„... und ich höre Bruder Hallgard, den Traviapriester, noch sagen: ‚Oh seht, ein Kind! Und es weint. Sicher hat es sich verlaufen.‘ Da war es auch schon zu spät. Noch bevor wir ihn stoppen konnten, eilte Hallgard dem Eingeborenen-Kind mit ausgebreiteten Armen entgegen und das Gesicht des Kleinen verzog sich zu einem boshafem Grinsen, das ganz und gar fehl im Anlitz dieses Kindes war. Die Luft begann zu flimmern und wo Augenblicke zuvor der kleine Junge gestanden hatte, war nun ein riesiger Schwarzzoger. Er packte Hallgard und brach dem Priester das Genick, bevor der auch nur ein Stoßgebet zu Travia senden konnte. Als wir den Oger stellten, hatte er Hallgard schon halb verspeist. Später sollten wir von den Einheimischen lernen, dass sie einen solchen Oger-Hexer ‚Eloko‘ nennen. Also denkt dran, die Kinder der Einheimischen stellen sich nicht plärrend in den Wald, um gefressen zu werden, und auch verführerische Frauen der Wilden warten mitten im Wald nicht auf aventurische Freier ...“

—Rondrakles

Die Biloko gehören zum Volk der Schwarzzoger, jedoch verfügen sie über magische Fähigkeiten. So können sie Illusionen, Beherrschungszauber oder gar finstere Rituale wirken. Unter den wilden Stämmen der Grünen Hölle kursieren zahlreiche Schauergeschichten über die Biloko, wie die von der einfältigen Frau, die trotz der Warnung ihres Mannes vor dem Eloko einem Kind die Tür öffnete. Der heimkehrende Gatte fand nur noch blanke Knochen vor. Oft führen Oger-Hexer kleine Stämme von Schwarzzogen an.

Eloko (pl. Biloko)

Ein Eloko teilt die Werte anderer uthurischer Schwarzzoger (**AfG 144** oder **ZooBotanica 144**) mit folgenden Änderungen:

AsP 20+W6

Magie: meist Zauber wie HARMLOSE GESTALT, IMPERAVI, NEBELWAND, BÖSER BLICK, ALPGESTALT (auch Alpdrücken), blutmagische Rituale



Ogurouns Vereinigung

Ein recht verbreitetes blutmagisches Ritual unter den Biloko, bei dem sie im Namen ihres Schöpfergottes rituell einen anderen Oger verspeisen und für einen Mond zusätzlich zu ihrer eigenen Lebenskraft und Stärke über die des toten Ogers verfügen.

Kosten: 20 AsP

Wirkung: Der Eloko erhält einmalig die LeP des anderen Ogers, auch über seinen eigenen LeP-Wert hinaus. Dazu erhält er 1/3 der KK seines Opfers. Nach einem Mond verflüchtigen sich die verbleibenden LeP und KK-Punkte, die durch das Ritual gewonnen wurden. Wird der Oger verletzt, verliert er als erstes die zusätzlichen LeP. Er regeneriert also immer maximal bis zu seinem normalen Wert.

ISJOLF DER SPALTER

ZWEITES ABENTEUER DER KYRBLUTHAVEN-KAMPAGNE VON MORITZ MEHLEM UND ADRIAN PRAETORIUS

HINTERGRUND DER KAMPAGNE

Pardona hat es auf die Runenmagie der Kyrbluthavener abgesehen und will den Seekönig *Heidrir Einrirsson* durch eine Marionette auf dem Thron ersetzen. Dazu lässt sie ihre Nachtalben in mehreren Schritten die Region destabilisieren, bevor sie zum entscheidenden Schlag ansetzt. Ihre Ränke werden in den nächsten Botenausgaben nach und nach offenbart.

ISJOLF DER SPALTER

Mit Hilfe eines Ahmadenakultes hat Pardona den Kapitän *Isjolf den Spalter* angeheuert, Furcht und Schrecken zu säen. Dabei soll er möglichst unerkannt vorgehen und sich und seine Mannschaft erst beim finalen Angriff auf den Fischereihafen zu erkennen geben – als Belohnung erhielt er eine fast schwarze Axt aus Endurium, die einen ersten Hinweis auf den Kult und die Beteiligung von Nachtalben liefern könnte.

Isjolf ist ein gewaltiger Koloss, der in der Lage ist, seine Gegner mit einem einzigen Schlag seiner gewaltigen Axt zu zerteilen. Er lenkt seine Mannschaft mit eiserner Hand und in den Hafenkneipen kennt kaum jemand den Ort auf einer nahegelegenen Insel, wo sich ihr geheimes Versteck befindet.

ABENTEUERAUFHÄNGER

Da sich die Helden im ersten Teil dieses Abenteuers als fähige Verteidiger von Kyrbluthaven erwiesen haben, wendet sich die Obrigkeit wieder an sie, als es zu weiteren Problemen kommt. Wo und wann die Helden die Piraten konfrontieren, liegt ganz daran, wie sich das Abenteuer entwickelt. So kann es sein, dass es zu einem Kampf im Hafen kommt, sie ihn auf seinem Schiff oder gar im Stützpunkt des Piraten antreffen. Es müssen nicht alle Teilszenarien gespielt werden – wenn Isjolf vorher schon gestellt wird, dann haben die Helden einfach gute Arbeit geleistet. Sollten die Helden kein eigenes Schiff besitzen, so stehen ihnen per Dekret des Seekönigs eine Galjotta sowie 12 Seemänner zu.

DAS EIGENTLICHE ABENTEUER

ZERSCHNITTENE FISCHERNETZE

Mit Hilfe von Szirri-Szirri-Quallen (von denen den Piraten insgesamt 20 zur Verfügung stehen) tauchen Zweierteams von Isjolfs Mannen unter den Fischerbooten hindurch, und zerschneiden die Netze, um sie so unbrauchbar zu machen. Herumfragen in den üblichen Hafenkneipen ergibt, dass sich, abgesehen von den Fischern, fast alle Schiffe im Hafen befanden – es deutet alles auf Aggressoren von außerhalb.

ÜBERFALLENE FISCHERBOOTE

Wenn sich nach diesen Einschüchterungsversuchen noch Fischerboote auf das Meer trauen, werden sie, sobald sie außer Sichtweite der Stadt sind, von Isjolf und seiner Galjotta, der „Zorn der See“, attackiert. Isjolf nimmt keine Gefangenen und geht äußerst zielstrebig vor. Sein erstes Opfer kehrt gar nicht mehr in den Hafen zurück und kann als Geisterschiff auf dem Ozean treibend vorgefunden werden. Das zweite Schiff kann beidrehen und wieder in Richtung Hafen flüchten. Isjolf verfolgt es halbherzig und wird sich zurückziehen, wenn von dort her Hilfe nahen sollte.



ENTFÜHRUNG

Der nächste Schritt besteht darin, dass Isjolf nachts mit vier seiner Männer nach einem Kneipenbesuch in das Haus des angesehenen Kapitäns Brelsjur eindringt und ihn entführt. Ein zurückgelassener Zettel fordert das Abdanken des Seekönigs innerhalb einer Woche oder Brelsjur muss sterben. Eine Spur kann allerdings aufgenommen werden – Seeleute erinnern sich, dass Isjolf kurz vor der Entführung mit einigen seiner Männer die Kneipe verlassen hat. Bis zu diesem Zeitpunkt wird sich Isjolf auch weiterhin ganz normal in der Stadt bewegen.

ANGRIFF AUF DEN HAFEN

Sollten alle vorherigen Maßnahmen den Willen der Bevölkerung nicht gebrochen haben und Isjolf noch am Leben sein, so setzt er alles auf eine Karte und steuert die *Zorn der See* direkt auf den Hafen zu, feuert Feugeschosse in das Hafenviertel und lässt seine Männer zum Morden und Plündern los. Es sind immer Dreiergruppen unterwegs, von denen einer eine Fackel

und ein Gefäß mit Feuerflüssigkeit (einer brennbaren Flüssigkeit) dabei hat, um möglichst viel Verwirrung zu stiften.

STÜTZPUNKT DER PIRATEN

Das geheime Inselversteck ist in einer Grotte untergebracht, in die man mit dem Schiff hineinsegeln und dort anlegen kann. Es ist genügend Raum für zwei Schiffe von der Größe einer Galjotta. Über einen steinernen Natursteg gelangt man in eine große Höhle, in der die Piraten sich in Notzeiten verstecken. Hier befinden sich etliche Feldbetten der insgesamt 25 Piraten, Kleidungsstücke, Feuerstellen und Ähnliches.

Neben Isjolfs Bettstatt steht eine gewaltige Eichentruhe, die mit einem Schlüssel, den er immer um den Hals trägt, geöffnet werden kann und die den gesamten Schatz der Bande enthält: Beutegut im Wert von einigen hundert Aureal, mehrere alchemistische Tränke und Runenartefakte sowie einige Schwarzstahlwaffen und -rüstungen aus nachtalbischer Fertigung.

DIE GEGNER

Isjolf „Der Spalter“ Rasgarson

LeP 45 AuP 40 MR 4 WS 11 RS 7 (Meisterliche Brünne, Hörnerhelm) GS 7
Mannenspalter, Enduriumlabrys: INI 14+W6 AT 22 PA 14 TP 3W+12
DK NS BF –

Aufmerksamkeit, Standfest, Hammerschlag, Schildspalter, Befreiungsschlag, Meisterparade; Eisern; Selbstbeherrschung 9 (16/18/20)

Pirat aus Isjolfs Mannschaft

LeP 36 AuP 38 MR 3 WS 8 RS 3 GS 8

Kriegsbeil: INI 10+W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DK N

Aufmerksamkeit, Standfest, Wuchtschlag; Selbstbeherrschung 5 (14/15/16)

SATIPAV MACHT ÜBERSTUPPEN

... um es mir zu ermöglichen, euch auch in diesem Aventurischen Boten einen Ausblick auf einige Neuerscheinungen der nächsten Wochen zu bieten. Und diese Vorschau bringt diesmal wirklich einige schwergewichtige Highlights mit.

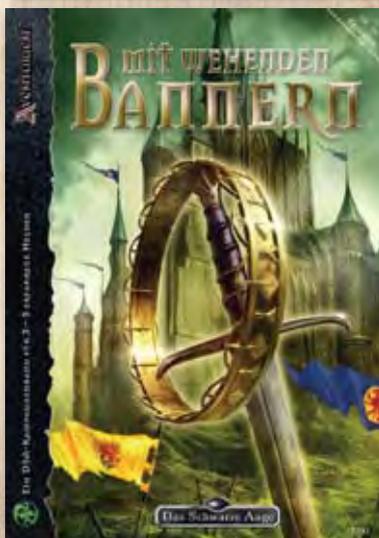
IST ES EIN BACKSTEIN? IST ES EINE HIEBWAFFE?

Nein, es ist die **Gareth-Box**, die da prall gefüllt und mit dem gefühlten Gewicht eines Kleinwagens im November erscheint. Die größte Stadt Aventuriens, die Metropole schlechthin, das aventurische Ying und Yan in einem – in dieser Box werden all ihre Seiten beleuchtet. Als Hintergrund für eigene oder die in der Box enthaltenen Abenteuer, als Kulisse für eine Stadtkampagne oder als Rückzugsort der Helden zwischen den Abenteuern, Gareth hat allen etwas zu bieten.

Im Inneren der Box sieht es aus wie in einer Garether Mietskaserne: alles gerammelt voll. Sie enthält neben umfangreichem Kartenmaterial der Stadt und Ausgaben des Garether Stadtboten gleich drei Bücher, ein Heft und einen separaten Index. Konkret sind da zu nennen: **Im Herzen der Metropole**, das Kompendium zu Leben und Sterben in der Kaiserstadt; **Goldene Dächer, düstere Gassen**, mit den Beschreibungen von Orten und Personen in den fünf Stadtteilen Gareths, der Dämonenbrache und dem geheimnisvollen Unter-Gareth; **Gassenhelden**, einen prall gefüllten Abenteuerband mit Szenarien und einer dreiteiligen Gareth-Kampagne, sowie ein Heft mit Karten und Plänen, Gebäudegrundrissen, Karten und weiteren Handouts.

BIS DAS BLUT GEFRIERT

Wenn die **Dämmerstunden** heraufziehen, dann ist das nichts für schwache Nerven. Als wäre das Abenteuerleben nicht schon aufregend genug, erscheint Anfang Oktober mit der Abenteuerband **Dämmerstunden** eine Anthologie, die sich vorrangig an Horror- und Gruselfans richtet. Wenn ihr dafür Sorgen wollt, dass eure Spielgruppe nach mehr Kerzen auf dem Spieltisch fragt und sich nicht mehr allein



auf den Abort traut, dann solltet ihr an dieser Sammlung nicht vorbeigehen.

Dabei führt sie ihr Weg in vier Abenteuern mal auf einen von Spukerscheinungen geplagten, alten Jahrmarkt, mal weit in die Schwarzen Lande, wo man auf äußerst unangenehme Zeitgenossen trifft und eine sehr, sehr lange Nacht haben wird. Sie werden sich mit dem Scharfrichter von Thalusa anlegen müssen und können sich nicht sicher sein, ob sie wachen oder träumen. Vielseitige Herausforderungen und Schrecken erwarten also unsere tapferen Helden. Hoffentlich halten Mut und Waffen dieser Last stand.

MIT GROßER MACHT ...

Im Oktober werden eure Helden die Geschichte der Wildermark fortschreiben können, denn dann erscheint **Mit wehenden Bannern**, die Fortsetzung des Kampagnenbandes **Von eigenen Gnaden**. Der auf satte 200 Seiten erweiterte Band wird euch durch ein volles aventurisches Jahr führen und dabei solche Themen behandeln und spielbar aufbereiten wie den Kampf um die Mark oder den Frühling der Hoffnung. Auf 26 Seiten wird zudem eine buntgemischte Auswahl an Kriegsfürsten präsentiert, mit denen die Helden sich schlagen oder sogar verbünden können. Natürlich darf da auch das bewährte Personenverzeichnis nicht fehlen, Karten und Handouts verstehen sich von selbst und sogar Regeln zu Kriegswesen und Scharmützeln werden enthalten sein.

EINE SEEFABRT, DIE IST ...

Ebenfalls im Oktober macht sich Al'Anfa auf, Uthuria zu kolonisieren. Im Jahr 1028 BF wird die Expedition ausgesandt, die acht Jahre später in **An fremden Gestaden** für den Uthuria-Rausch verantwortlich sein wird. Der Roman **Die Rose der Unsterblichkeit I: Schwarze Perle** begleitet die *Stolz des Raben* und die Mitglieder ihrer bunt gemischten Mannschaft auf dem Weg nach Süden. Als Teil der alanfanischen Expeditionsflotte treffen sie auf bekannte und unbekannte Gefahren, müssen sich mit Monstren und Intrigen herumschlagen und

PRODUKTVORSCHAU



segeln mit ungewissem Schicksal mutig voraus.

Diese Erzählung und der für Anfang 2013 geplante Folgeroman **Schwarze Segel** stimmen auf Uthuria ein und können für Spieler und Meister eine interessante Ergänzung oder Vorbereitung auf den neuen Kontinent darstellen. Zu diesem Zweck sind sie weitestgehend spoilerfrei gehalten, deuten aber dem Leser schon an, was für Ausmaße die Gefahren bei einer Überfahrt und Anlandung annehmen können.

Für Leser, die sich nicht selbst nach Uthuria begeben, ist *Schwarze Perle* vor allem ein unterhaltender *Das Schwarze Auge*-Abenteuerroman.

ZU DEN WAFFEN

Auf der RatCon konnte man schon einige der **Schicksalspfade**-Miniaturen ergattern, im Oktober zur Spiel 2012 kommen sie regulär in den Handel und mit ihnen das **Regelwerk** und das **Kartenpaket**. Die Besucher der RatCon wissen es bereits: Das Konzept einer Box wurde zugunsten einer größeren Modularität aufgegeben. Stattdessen wird es ein Hardcoverregelwerk geben, in dem die Bodenpläne, Figurenmodelle und Marker als Papiervorlagen zum Ausschneiden enthalten sein werden. Und zwar einmal eingelegt zum Herausnehmen und eingehftet als Kopiervorlage für den späteren Gebrauch.

Wem der Sinn nach stabileren Bodenplänen und Figuren steht, der kann das Kartenpaket dazu nehmen, in dem alle Spielmaterialien auf hochwertiger Pappe zu finden sind. Und dann sind da natürlich noch die Miniaturen, die das Gesamtpaket abrunden. So kann sich jeder Spieler ganz nach Belieben sein eigenes Schicksalspfadeset zusammenstellen.

Zur Messe werden die nachfolgenden Figuren erhältlich sein, im November folgen dann tulamidische und thorswalsche Figuren, weitere Mitglieder der Hand Borons und der Reichsarmee sowie zusätzliche Helden & Schurken.

GARETH ER ENTDECKER – REICHSARMEE (VS 61003)

Ein Entdecker ist ein listenreicher Mann, der gelernt hat, das zu seinem Vorteil zu nutzen, was ihm das Leben bietet. Als Magiedilettant lässt er sein Schwert ferngelenkt aus sicherer Distanz zuschlagen und wenn er einmal an eine Über-



macht gerät, helfen ihm seine feuergefüllten Granatäpfel. Für alle Fälle führt er aber auch noch einen Balsam-Salabunde-Spruchspeicher mit sich.



HAUPTMANN DER REICHSARMEE – REICHSARMEE (VS 61004)

Ein Hauptmann der Reichsarmee ist stets der Anführer seiner Gruppe. Mit seinem strategischen Verständnis, dem untrüglichen Gespür für den richtigen Moment des Handelns und seiner Befehlsgewalt koordiniert er die Handlungen seiner Gefährten und lässt sie so effektiver kämpfen, als dies ohne seine Führung möglich wäre.

PRÄIOSGEWEIHTE – REICHSARMEE (VS 61002)

Die Praiotin trägt im wahrsten Sinne des Wortes

das Licht ihres Herrn in die Welt hinaus. Mit dem Blendstrahl aus Alveran schwächt sie die Kampfkraft ihrer Feinde und die Wunden ihrer Verbündeten schließen sich auf wundersame Weise durch ihr geweihtes Wirken. Dabei ist sie absolut furchtlos, denn sie weiß, dass nur die entschlossensten Gegner den Schutz ihrer Goldenen Rüstung durchdringen können.



WEIDENER RITTER – REICHSARMEE (VS 61001)

Die schwere Rüstung eines Weidener Ritters lässt ihn zu einem Bollwerk im Gefecht werden. Getreu seinem Ehrenkodex

und mithilfe seines auf die Defensive ausgerichteten Kampfstils beschützt er im Gefecht alle übrigen Mitglieder seiner Gruppe. Seine Ehre verbietet es ihm, einen offensichtlich unterlegenen Gegner zu attackieren, doch seine Feinde sollten dies nicht als Schwäche missdeuten.



ALANFANISCHER GLADIATOR – HAND BORONS (VS 62004)

Ein Leben des Kampfes hat den alanfanischen Gladiator zu einem Wirbelsturm der Schlacht geformt. Mit beiden Armen teilt er präzise und tödliche Schläge aus, niemals weicht er zurück und kein Gegner kann darauf hoffen, sich unbeschadet aus einem Nahkampf mit ihm lösen zu können. Er ist ein wahrhaft perfekter Nahkämpfer.



PRODUKTVORSCHAU



**AL'ANFASISCHER MEUCHLER –
HAND BORONS (VS 62002)**

Meuchler aus Al'Anfa gehören zu den Besten ihres Faches. Sie schlagen aus dem Hinterhalt zu, so dass ihrem Opfer selbst der Schutz seiner Rüstung nahezu versagt bleibt. Anschließend entrinnen sie dem Zugriff ihres Gegners ebenso schnell wieder, bevor er reagieren kann, und lassen das Gift ihrer Klingen im Körper des Feindes wüten.

**BORONGEWEIFTE –
HAND BORONS (VS 62001)**

Wie eine Praiotin Licht bringt, so bringt eine Boroni Dunkelheit. Schon vor dem Gefecht peinigst sie ihre Gegner mit Alpträumen, die deren Entschlossenheit untergraben, bevor sie auf dem Schlachtfeld den Hauch Borons beschwört, um ihren Feinden die Sicht zu nehmen, und feindliche Magier buchstäblich zum Schweigen bringt, um sie am Sprechen ihrer Zauberformeln zu hindern.



**RABENGARDISTIN –
HAND BORONS (VS 62003)**

Die leichte Plattenrüstung der Rabengardistin und ihr Schild lassen sie Treffer ertragen, die andere längst niedergestreckt hätten. Doch sollte man auch ihre Offensivkraft nicht unterschätzen. Ihr Rabenschnabel ist die perfekte Waffe, um selbst schwerste Rüstungen aufzubrechen und ihre Hiebe werden mit so großer Wucht geführt, dass sie immense Schäden anrichten.

**AMAZONENKRIEGERIN –
HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS (VS 65002)**

Die Amazonenkriegerin ist eine rundum solide Nahkämpferin. Ihre meisterlich gefertigte Amazonenrüstung verleiht guten Schutz, ohne sie im Kampf zu behindern. Gefürchtet ist ihr Kampfmanöver, der Ausfall. Mit zwei rasant hintereinander durchgeführten Nahkampfattacken treibt sie jeden außer den entschlossensten Gegner zurück und sichert so wichtigen Boden für ihre Kameraden. Ihr einziger Schwachpunkt ist ihr rondrianischer Ehrenkodex.



**POSTRISCHE SÖLDNERIN –
HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS (VS 65001)**

In Nostria reifen durch die ständigen Konflikte mit dem Nachbarn Andergast formidable Kriegerinnen heran, die sogar mit einem Zweihänder in die Schlacht ziehen. Ihre größte Stärke ist ihre Aufmerksamkeit im Gefecht. Niemand kommt an ihr vorbei, ohne mit einem Treffer ihrer Klinge rechnen zu müssen, während sie selbst immer den richtigen Moment abpasst, um sich aus einem Zweikampf zu lösen.



Abschließend möchte ich noch auf die neue **Ulisses-Homepage** hinweisen, die Anfang September an den Start gegangen ist und zahlreiche neue Features enthält. Sie findet sich wie gehabt unter:

WWW.ULISSES-SPIELE.DE

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 155

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»VOM VERGEHEN UND WIEDERAUFERSTEHEN.«

Mit dem Abschluss des Ordenskonklaves der Rondrakirche sind die folgenden Orden der Kirche offiziell bestätigt worden: Die Ardariten, die Yppolitaner, die Wahrer, die Zornesritter und die Bluter. Allein diese Orden werden in Zukunft als offizielle Orden der Kirche betrachtet, natürlich neben den untergegangenen Orden wie den Theaterittern und den Templern von Jergan. Dabei ist es zu einigen Verschiebungen in den Zuständigkeiten gekommen, so muss der Orden der Hohen Wacht zukünftig auf einen Teil seiner Mittel verzichten, die genutzt werden, um den Orden vom Heiligen Blute wiederzubeleben, und einigen Zornesrittern sind Aufgaben in der Senne der Mitte übertragen worden.

Darüber hinaus soll der Artikel auch zeigen, dass es neben diesen großen Orden, die über weitreichenden Einfluss verfügen, immer wieder auch kleinere Orden, mit nicht mehr als zwei Dutzend Mitgliedern, gibt. Solche Orden werden bisweilen für bestimmte Zwecke gegründet und von der Kirche aufgehoben, sobald diese erfüllt sind. Das kann die Verteidigung eines Dorfes gegen einen übermächtigen Schrecken sein, die Bergung eines berühmten Namensschwerts oder der Schutz eines Pilgerweges, der durch Ungläubige bedroht wird, sowie die Bewachung eines heiligen Ortes. An-

dere erlöschen, wenn ihr letzter Geweihter an Rondras Tafel gerufen wird, ihre Banner aber werden mit allen Ehren in der Löwenburg bewahrt.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »AUSGRABUNGEN BEI SAMRA?«

Die Gerüchte um die Ausgrabungen bei Zhamorraah entsprechen der Wahrheit. Tatsächlich hat der Magier Tubarek al'Kain aus Selem vor, einige magischen Artefakte dort bergen zu lassen, die er noch unter dem Namen Tubalkain vor über 1.300 Jahren zurücklassen musste. Ebenso ist es wahr, dass sich vielfältiges Waffenvolk in Samra eingefunden hat: Al'Anfener, Tulamiden, Mittelreicher und sogar Thorwaler. Was es damit auf sich hat?

Die Ausgrabungen bei Samra bilden den Rahmen, innerhalb dessen das erste Turnier für **Schicksalspfade** ausgetragen wird. Die *Hand Borons*, die *Tulamidischen Reiter*, die *Reichsarmee* und die *Ottajasko* treten dabei in drei Szenarien gegeneinander an.

Das Turnier findet am Samstag, dem 17. November ab 11:00 auf dem Dreieich-Con statt und in seinem Verlauf kommen erstmals die Einsteiger-Kampagnenregeln aus dem Grundbuch von **Schicksalspfade** zum Einsatz. Das heißt, dass die Charaktere zwischen den Szenarien die Chance haben aufzusteigen und sich zu verbessern.

MEISTERINFORMATIONEN

Genauere Informationen und die Turnier-Anmeldung werden sich beizeiten auf der Ulisses-Homepage (<http://www.ulisses-spiele.de>) und natürlich der Dreieich-Cons (<http://www.dreieichcon.de>) finden lassen.

Wir wünschen viel Vergnügen und möge das Würfelglück mit allen Teilnehmern sein.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»WETTSTREIT UM DIE GUNST DER GRÄFIN«

Vielleicht kennt Ihr Held Ailyne Nemrod zu Ulmenhain bereits aus dem lange vergriffenen Solo-Abenteuer **Ein Stab aus Ulmenholz** und kann die leidenschaftliche Baronin bis heute nicht vergessen. Der Aufruf zum Wettstreit ist durchaus ernst gemeint, denn Ihr Held kann der Erwählte der Holden werden, so er sich gegen seine Konkurrenten durchsetzt. Schreiben Sie der schönen Ailyne Gedichte, Lieder oder glühende Liebeschwüre, um ihr Herz zu erobern, und schicken Sie uns bis zum 15.11.2012 eine kurze und stimmungsvolle Beschreibung ihres Recken (gerne mit Bild) an avbote@ulisses-spiele.de. Unter allen Einsendungen wählt die Redaktion den zukünftigen Gatten Ailyne Nemrods und somit den künftigen Baron zu Ulmenhain.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »HEILIGE HAND VERSCHWUNDEN! SEGEN DES RHYS' RUHT NICHT MEHR AUF GARETH«

Der Diebstahl der Reliquie wird im Roman **Im Feuer der Esse** von Judith C. Vogt thematisiert. Lucardus von Kémet ließ die heilige Hand entwenden, und nach einem misslungenen Tauschgeschäft findet schließlich Sorp Sanderwik in Yol-Ghurmak für sie Verwendung. Mit Erscheinen des Boten gibt es zudem auf der Website www.jcvogt.de eine den „Schnittern“ zum Opfer gefallen Ingerimtempelszene zum Download.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»TOTENLICHTER IM WARUPKER UMLAND ERLOSCHEN«

Der Bericht basiert auf den Erlebnissen einer kleinen Gruppe von Getreuen des Markgrafen Sumudan und Jaakon von Turjeleffs, die im Rahmen des Alveraniar-Abenteuers **Totenlichter** von Daniel Simon Richter von zahlreichen Spielern und Spielerinnen miterlebt werden konnten. **Totenlichter** ist ein Szenario aus der Reihe der *Erlebe Aventurien*-Abenteuer, bei denen die Spieler die Rolle von offiziellen Figuren aus der Welt des Schwarzen Auges übernehmen und dadurch Einfluss auf die Entwicklung dieser Figuren nehmen können.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»CHAOS BEI DER GROßEN TOBRISCHEN WARENSCHAU & MEISTER DER ESSE SPRICHT MACHTWORT«

Bei dem uralten Objekt handelte es sich ursprünglich um ein mächtiges Schutzinsignium, welches die Mauer des einst alhanischen Ysil'elah zu schützen vermochte. Das Artefakt bestand aus sechs Teilen, von dem jedes

Stück einer mächtigen Persönlichkeit der Stadt anvertraut war. Nach dem Fall Ysil'elahs ging das Wissen um das Objekt verloren. Jetzt, mehr als 1.000 Jahre später, wurden die Teile des Artefakts zum ersten Mal wieder zusammengeführt. Doch die Zeit hatte ihre Spuren hinterlassen, und das Artefakt versuchte, durch die Belegung seiner Umgebung und agrimothischen Beeinflussungen, Ysil'elah vor einer dämonischen Pervertierung zu schützen, was allerdings den tödlichen Lauf einer Art riesigen Ghumai-Kal durch die Stadt zur Folge hatte.

Außeraventurisch waren diese Geschehnisse Teil des offiziellen MPA auf der RatCon 2011, und wir wollen die Gelegenheit nutzen, nochmals allen Mitspielern herzlich für ihre Teilnahme zu danken!

Eine Mitspielerin hat die Ereignisse übrigens in ihrem kommenden Roman aufgegriffen: Judith C. Vogt verknüpft am Rande ihres neuesten Roman **Im Feuer der Esse** ihre Protagonistin *Zita* mit dem Hintergrund der lebenden Häuser. Die daraus resultierende Predigt in Vallusa wird noch zukünftig eine Rolle für die Ingerimmkirche spielen und in folgenden Ausgaben thematisiert werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DIE TIGERIN HEULT MIT DEN WÖLFEN« UND »DIE BLEICHEN KRIEGER VON ALTZOLL«

Was sich wirklich hinter den Nachrichten des Optolithen verbirgt, können Sie im Kampagnenband **Mit wehenden Bannern** nachlesen und am Spieltisch erfahren. In der Tat nutzt der nekromantische Heermeister *Lucardus von Kémet* die langen Winternächte für einen Feldzug gegen die Rabenmark, um die jüngst eskalierten Konflikte in der Wildermark (**AB 152**) für sich auszunutzen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN PRINZ FÜR BRABAK... ODER TRAHELIEN?«

Die Geburt des Prinzen stellt die Beziehungen zwischen Brabak und Trahelien vor eine Zerreißprobe. Ela möchte den Jungen nicht hergeben, trotz der Warnungen ihrer Mutter Peri. Prinz Peleiston glaubt, dass Kacha nicht sein Sohn, sondern der des Praefos Quotos von Ghurenia ist. Er verdächtigt ihn schon lange, eine heimliche Affäre mit seiner Gemahlin Ela zu haben.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »BRABAKISCHE FLOTTILLE STICHT IN SEE« UND »PEVE WERFT FÜR DAS KÖNIGREICH BRABAK«

Die Schiffe der BVOC steuern, anders als es die fast zeitgleich auftauchenden Gerüchte über den Seeweg nach Uthuria vermuten lassen könnten, das Shindrabarische Archipel vor der Küste Myranors an. Dort wird in der kommenden Zeit in einer gut geschützten Bucht an der Westküste der westlichsten Insel *Durdawan* ein Stützpunkt eingerichtet. Hinter den Plänen für die neue Werft steckt die BVOC, die auf diese Weise einerseits weitere Schiffe bauen, andererseits aber auch mehr Raum für die Überholung und Ausbesserung von Schiffen nach Hochseefahrten erhalten will.

CHRONOLOGIE DER IPPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 155

Anfang Rondra 1035 BF: Anfang Rondra findet zu Yol-Ghurmak die ‚Große Tobrische Warenmesse‘ in ihrem vierten Jahr statt.

1. Efferd 1035 BF: Kronverweserin Idra kündigt die anstehende Verlobung ihres Enkels an.

Travia 1035 BF: Kühnbrecht von Grötz, Vizeadmiral der Westflotte und Burggraf des Windhag stirbt.

Ende Travia 1035 BF: Mit dem Ende des Ordenskonklave der Rondakirche wurden die meisten der großen Orden des Schwertbundes bestätigt und der Orden vom Heiligen Blute wurde wieder eingesetzt.

Boron 1035 BF: Ailyne von Ulmenhain sucht einen Gemahl und ruft zum Turnier.

Winter 1035 BF: *Lucardus von Kémet* nutzt die langen Nächte des Winters für einen Feldzug

gegen die Rabenmark. Auf Wochen werden die Golgariten in Kämpfe gegen die Drachengarde und ihre Untoten verstrickt. Gerüchte um schwangere Gilia machen die Runde. Streit zwischen Kor- und Nanduskirche entflammt.

Tsa 1035 BF: Malura Ghisleri verschwindet bei seiner Expedition in Selem spurlos.

12. Tsa 1035: Geburt von Elas und Peleistons Sohn Kacha.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

PerCom
Vertriebsgesellschaft mbH
– 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 - 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de
oder über

Ulisses Spiele GmbH
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

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an
Eevie Demirtel
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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



Impressum

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

Redaktion: Eevie Demirtel (ED), Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR),
Alex Spohr (AS), Mario Truant (MT), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Claudia Dill, Annelie Dürr, Dominic Hladek, Niko Hoch,
Peter Horstmann, Yvonne Klaas-Körner, Julian Klippert, René Litteck, Michael Masberg, Daniel Maximini,
Moritz Mehlem, Michael Mingers, Adrian Praetorius, Martin Schmidt, Axel Spor, Christian Vogt, Judith C. Vogt
Illustrationen: Miriam Cavalli, Eva Dünzinger, Jenny Harder, Melanie Maier, Julia Metzger, Viola Plötz,
Janina Robben, Christian Schob, Elif Siebenpfeiffer, Sebastian Wagner, Karin Wittig

Cover: ‚Gareth - Kaiserstadt des Mittelreiches‘ von Anna Steinbauer

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingrüber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems,
für die Inhalte. DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle
Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit
vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen
Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.
Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben)
frei Haus als Druckausgabe zum Jahresbezugspreis von €19,90 (Ausland €23,50) einschließlich Porto und Versand.
- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) als
PDF zum Jahresbezugspreis von €14,90.
- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben)
frei Haus als Druckausgabe **und** als PDF (Kombi-Abo) zum Jahresbezugspreis von insgesamt €25,90 (Ausland €29,50) ein-
schließlich 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 c 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 Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Be-
zugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen.
(Druckausgabe: € 19,90 (Ausland € 23,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand • PDF-Ausgabe: € 14,90;
Kombi-Abo: € 25,90 (Ausland € 29,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand der Druckausgabe)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der PerCom Vertriebs-
gesellschaft mbH; – 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).

Aventurischer Bote, Hesinde 1055 BF

Vom Vergehen und Wiederauferstehen

„Es sei somit erneut mit vollen Rechten und Pflichten in den Stand eines Ordensbundes der Kirche der göttlichen Leuin erhoben die Gemeinschaft des Ordens vom Heiligen Blute der Märtyrer vom Theater in Arivor zu Salzsteige.

So spricht Ayla Armalion von Perricum, die Marschallin des Schwertbundes!“

—aus der Konklav-Bulle des Schwerts der Schwerter, Ende Travia 1035 BF

PERRICUM. Am östlichen Horizont war der neue Tag durch Sturmwind und eine mächtige, dunkle Wolkenwand herangebrochen und tauchte Rondras Stadt Perricum in das erste rotschimmernde Licht des fünfundzwanzigsten Tages im Mond der Travia. Die Schießscharten der Löwenburg hoch über den Dächern der Stadt sandten ein schwaches, flackern-des Glosen in die anbrechende Dämmerung hinaus.

Von den höchsten Zinnen des Roten Turms hinab erklang eine einzelne Posaune, die Kunde darüber ablegte, dass der Ordenskonklave zu einem Ende gekommen war und die Beschlüsse vom erhabenen Schwert der Schwerter soeben gesiegelt worden waren. Damit nun hatten die Worte Wirkungsmacht vor den Augen der Götter und der Menschen.

Die Carelianshalle des hohen Tempels war erfüllt von der angespannten Erwartung mit der die geladenen Gäste und die anwesenden Geweihten die Eröffnung der Bulle durch Erzkanzler Thorgrim erwarteten. Zu beiden Seiten des Altars

standen die hochrangigen Vertreter der gesegneten Kirche der Leuin unter ihnen einige der Sennmeister, zuvorderst Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff, der Meister des Bundes der Mitte.

An den Wänden hingen die prächtigen und vielgerühmten Banner der Orden, alle kürzlich im Blute geweiht und mit dem Segen der Marschallin versehen.

Doch es war die befehls-gewohnte Stimme des Hohen Herolds, die dem Raunen in der kuppelbekrönten Halle ein Ende bereitete. „Es tritt vor euch, die Marschallin, Ayla Armalion, das Schwert der Schwerter.“ Aus der Ruhe erhob sich wie ein Donnersturm Getöse, als die anwesenden Geweihten ihre Waffen auf die Rüstungen schlugen, um der Erhabenen die Ehre zu erweisen. Ein zufriedenes Lächeln lag auf den Lippen Aylas und strafte die dunklen Augenringe, die sich in ihrem Gesicht zeigten, Lügen. Das Schwert der Schwerter nahm Platz auf dem Löwenthron und bedeutete ihrem Erzkanzler Thorgrim Eisenfaust von Angbar mit der Verlesung der Bulle zu beginnen.

„Die guten Götter mit uns allen, Rondra, die brüllende Leuin, ihnen allen voran. Nur zu gerne erfülle ich den Befehl meiner Marschallin. Und wengleich die Beratungen des Konklave hitzig geführt wurden“ der Blick des zwergi-

schen Erzkanzlers wanderte über die versammelten Ordensführer und blieb dabei besonders lange auf dem Hohen Seneschall Nepolemo ya Torese und Großmeisterin Rondra

Rondra

Leurentreu von Have-

na ruhen, „so hat es

Rondra in ihrem

unergründlichen

Ratschluss gefallen,

dass letztlich Einig-

keit erzielt werden

konnte und wir heute

erneut die großen Or-

den des Schwertbundes

in aller Form bestätigen

können. Rondraseidank. Zu-

vor jedoch wollen wir jener klei-

nen Gemeinschaften gedenken, die

vom heutigen Tage an als aufgehoben

oder aufgelöst gelten müssen. Erhebt

die Schwerter!“

Wie ein Streiter zogen die Anwesenden die Waffen und streckten die blanken Klingen in die Höhe, als eine alte Löwenritterin ein kleines Banner in die Marschallshalle trug, welches auf rotem Grund zwei goldene Steineichenblätter zeigte. Ehrfürchtig präsentierte die Löwenritterin das Banner den Versammelten, die demütig die Häupter neigten. Dann legte sie es auf den Altar, faltete den Stoff zweimal, zog ihr Schwert und erwies dem Banner die letzte Ehre.

„Aufgehoben sei vom heutigen Tage an der Orden von Rondras Standhaftigkeit. Großmeister Rhudon Blitzesklang von Weidenau hat ordentlich um die



Aufhebung des Ordens ersucht, denn nachdem nun Frieden eingekehrt ist in das albernische Seenland, hat der Orden seinen Zweck erfüllt – und das mit Bravour, wie ich hier ganz ausdrücklich anmerken möchte.“ Erneut füllte das Klingeln der Waffen die Halle, als die Anwesenden dem Orden ihren Respekt zollten. Der Erzkanzler sprach weiter: „Die Regalien und Pfründe des Ordens fallen mit sofortiger Wirkung an den Haupttempel der Senne des Westens zu Havena und Meisterin Rudraighe mag darüber verfügen, wie sie es für richtig hält. Der Knappe der Göttin Rhudon Blitzesklang wird darüber hinaus zum Ritter der Göttin erhoben. Die Weihe dieses verdienten Recken soll im nächsten Mond ebenfalls von Meisterin Rudraighe im Havener Tempel der Leuin vollzogen werden.“ Abermals brandete Schwertergeklirr auf und der schlanke Albernier verneigte sich mit einer abwinkenden Geste.

„Wesentlich schmerzlicher ist die folgende Bekanntmachung. Aufgelöst sei von heute an der Orden der Töchter des Blutes, die Katra Al'Zulsabith. Heroisch gaben die letzten Geweihten der Gemeinschaft ihr Blut im Kampf gegen die ungläubigen Söhne der Wüste.“ Das Donnern, das die auf die Rüstungen geschlagenen Schwerter dieses Mal verursachten, war ohrenbetäubend. Ein junger Geweihter im Ornat der Senne des Südens, präsentierte den Versammelten das Banner der Gemeinschaft, eine goldene und geflügelte Löwin auf rotem Grund und ehrfürchtig senkten die Versammelten die Häupter. Auch er legte das Banner auf dem Altar ab, faltete es zweimal und legte obenauf einen vierfach zerbrochenen Khunchomer Säbel, dem man sein Alter deutlich ansah. Er zog seine Waffe und erwies dem Banner die Ehre.

„Mit dem Banner der ruhmreichen Gemeinschaft findet auch Wasirayan, das Weihschwert Schwester Yilbalis' seine letzte Ruhe auf der Löwenburg und es soll ewig an die Ritterin gemahnen, deren Leichnam nicht geborgen werden

konnte. Die Regalien und Pfründe der Gemeinschaft fallen dem Feuersturm-Tempel zu Khunchom zu, dem zur Aufgabe gemacht wird, den Tod der Yilbalis Wasirayan von Khunchom zu sühnen, ihren Leichnam zu finden und den Flammen zu übergeben, auf dass wir alle dereinst Seit an Seit mir ihr in der Letzten Schlacht fechten können.“ Wieder setzte ein ohrenbetäubendes Schwertgeklirr ein, das merklich länger anhält.

„Nun will ich euch die Orden bestätigen, deren Name weithin bereits bekannt und berühmt ist.“ Erzkanzler Thorgrim zog sein Schwert, eine funkelnde zwerghische Arbeit, und deutete bei jeder Nennung eines Ordensnamens auf das dazugehörige Banner.

„Erkennt das Wappen des Ordens der Heiligen Ardare zu Arivor. Hoher Seneschall, Euer Bund hat sich – wie stets – voller Ehre gezeigt.“ Meister Nepolemo zog sein Schwert und dankte den Versammelten, die dem Banner der Ardarien die Ehre erwiesen.

„Erkennt das Wappen des Ordens der Hohen Wacht zu Ehren der Heiligen Yppolita. Großmeisterin, die Tapferkeit Eurer Gemeinschaft sucht ihresgleichen. Daher seht es nicht als Niederlage an, dass einige Euer Pfründe eingezogen wurden, sondern seid versichert, dass dies allein zum höheren Ruhme Rondras geschieht. Kein Fleck findet sich auf dem Schild Eures Ordens.“ Rondrai nickte schicksalsergeben, zog ihr Schwert und lächelte in die Runde derer, die den Yppolitanern lautstark ihre Unterstützung versicherten.

„Erkennt das Wappen des Heiligen Ordens zur Wahrung aller Taten zu Ehren Unserer Frauwen und Göttin Rondra zu Rhodenstein. Abtmarschall, seid gewiss, dass der Ruhm Eurer Gemeinschaft weithin hell strahlt – und dass dereinst auch die Zeit für Euren Schwertzug gen Westen kommen wird. Dann steht der Rhodenstein nicht alleine gen Khez-zara, das verspreche ich Euch.“ Brin nickte grimmig und stieß Lirondiyan, das alte Sennschwert der Orkenwehr,

zweimal kräftig empor. Dann verneigte er sich ungewohnt ehrerbietig vor den Versammelten, die einen weiteren Donnersturm entfacht hatten.

„Erkennt das Wappen des Ordens des Heiligen Zorns der Göttin Rondra. Großmeister, trotz aller Dispute um die Ordnung innerhalb Euer Reihen, hat Eure Gemeinschaft tapfer gefochten und sich Ehre erstritten. Haltet Drileuen und ehrt Rondra weiterhin so tapfer, dann erweist Ihr Euch auch den neuen Aufgaben als würdig.“ Adran verneigte sich und blickte im Schwertgeklirr vorsichtig hinüber zum Sennmeister der Mitte, dessen Hausorden ungenannt blieb, was Jaakon mit unbewegter Miene, aber gefährlich funkelnden Augen hinnahm.

„Und nun, und es freut mich außerordentlich, das hier verlauten lassen zu können, dem Erhabenen Viburn eingedenk, der diesen Bund seinerzeit legitimierte: Erkennt das Wappen des Ordens vom Heiligen Blute vom Theater in Arivor zu Salzsteige. Bruder Rondred, unsterblich ist der Ruhm, den die Bluter bei der Schlacht an der Trollpfote gewannen und zahllos die Artefakte, die Ihr und die Euren aus den Schattenlanden barget. Seid erneut mit vollen Rechten und Pflichten unter die Gemeinschaften der Orden des Schwertbundes aufgenommen. Lasst uns gemeinsam fechten wider die dunklen Feinde und zum höheren Ruhme der Göttin allein!“

In den frenetischen Jubel, der nun aufbrandete hob der Hohe Herold der Rondrakirche, der Großmeister der Bluter, die Donnerklinge. „So sei es – Leana vult!“ tönte seine schlachtgestählte Stimme und alle Versammelten in der Marschallschalle fielen in seinen Ruf ein.

Damit nun waren alle der großen Orden offiziell bestätigt worden und ihren Ordensmeistern wurden die stolzen Banner überreicht, damit sie ihren Platz in den Ordensburgen finden mochten und der Ruhm der Gemeinschaften den unsterblichen Ruhm der unbesiegt Götterin mehren mochte.

*Xandros Fernel, Leiter des
Perricum Redaktionshauses*

Hundert Jahre Freie Kämpferschule der Trutzburg zu Prem

PREM. Seit Wochen herrschte wilder Trubel rund um die alte Burg. In ihren vielen Jahrhunderten hatte sie wohl nur selten solche Hinwendung erfahren wie in dieser Zeit der Vorbereitung. So wurde geputzt und gewienert, gestrichen und repariert. Am Vorabend der geplanten viertägigen Feier zum hundertjährigen Bestehen der Kriegerakademie war dann auch alles vorbereitet. Viele Zelte und leergeräumte Säle warteten auf die Gäste. Stände mit Leckereien aus ganz Aventurien säumten den Weg hoch zur Burg und die Innenhöfe, unzählige Fässer mit Met, Bier und Feuer harreten der Besucher, bunte Wimpel und Bänder flatterten im Wind. Noch einmal holte die Stadt Atem, dann brach eine Fröhlichkeit über sie herein, wie man sie seit dem Kriege nicht mehr erlebt hatte. In einer langen Prozession zog man am frühen Morgen vom Swafnirtempel den gewundenen Weg hinauf, entlang an jubelnden Menschen aus allen Orten der umgebenden Jarltümer. Aus Thorwal war die oberste Hetfrau Jurga Trondedottir mit einer Abordnung der Akademie vom Alten Ugdalf angereist. Viele der sie begleitenden Hjalskari waren früher einmal hier zur Ausbildung gewesen. Ihr zur Seite schritten zur Linken die Premier Hetfrau Thora Thurboldsdottir und zur Rechten Swafnela Maradasdottir, die aktuelle Leiterin der Akademie und Urenkelin des Gründers Starkad Stornsson. Die Spitze der Parade wurde durch den Swafnirgeweihten Jurge Swafnirsgrehd und dem alten Geweihten der Rondra, Garsvir Bokjolm, die beide auch an der Akademie unterrichten, ergänzt. Ihnen folgten die weiteren Ausbilder und Ehrengäste, gefolgt von den Zöglingen, die in voller Ausrüstung und Bewaffnung angetreten waren. Dieser Schau Premier Wehrhaftigkeit schlossen sich dann ehemalige Schüler sowie Abordnungen der einzelnen Schiffsgemeinschaften, der Premier Seesöldner und der Bürgerschaft an. Doch trotz der vielen Waffen und Rüstun-

gen, die in der Sonne blitzten, blieb die Stimmung friedlich.

In der Burg gedachten Jurga und Swafnela in ihren Reden den Beiträgen, welche die Abgänger und Ausbilder der Akademie in den letzten Jahren zum Kampf um die Freiheit und den Wiederaufbau geleistet hatten. Die Premier Hetfrau ergänzte dies mit Geschichten um die Erstürmung der Burg, Rondras Beihilfe gegen die mittelreichischen Unterdrücker und die Anfänge der Schule.

Damit war dann aber auch der formelle Teil beendet und man ging zum fröhlichen Wettstreit über.

Am ersten Tag wurden die leichten Waffen im freien Wettstreit geschwungen. So konnten alle volljährigen Männer und Frauen auf einem gut einen Schritt über dem Boden schwebenden Balken ihre Fähigkeiten im Ringen und Stockkampf beweisen oder auch mit Bogen und Armbrust um ein Fass Premier Feuer streiten. Der Abend wurde dann gesellig verbracht und bis weit in die Nacht erschallten mal lustige, mal eher derbe Trinklieder. Es bewegte das Herz, wenn man sah, wie oft sich alte Freunde wieder in den Armen lagen, nachdem sie über Jahre hinweg in der Ferne gewesen waren. Dieser Tag war sicherlich auch ein Tag der Heimkehr.

Schon früh am nächsten Morgen wurde ein Wettlauf veranstaltet. Nun ging es von der Burg herunter zum Hafen. Auch hier konnte sich jeder beteiligen und so rannte eine bunte Schar durch die Premier Straßen um die Wette. Zu den Favoriten zählten dabei die Zöglinge und Ausbilder der Trutzburg, die diesen Lauf jeden Tag zu absolvieren haben. Doch auch einige Gäste sorgten mit ihren Leistungen für Aufsehen. Nach dem Mittag stand dann das große Wettrudern an, welches traditionell zwischen den Akademien der Trutzburg und der Ugdalfskronir aus Thorwal stattfindet. In diesem Jahr lief die Route von Prem aus startend in Richtung Aryn im Süden. Nach etwa der Hälfte der Entfernung war ein Posten errichtet, wo der angehende Rondrageweichte Tjalf Jurgesson

Meister des Bundes verweigert Nandusgeweihten Zugang zum Rondratempel



RIVOR. Seit Tagen strömten Rondragläubige nach Arvior, denn es kommt nicht oft vor, dass seine Eminenz Nepolemo ya Torese, der Meister des Bundes und Erzherrscher von Arvior, im Tempel der Heiligen Geron und Ardare einen ausführlichen Göttingendienst hält.

Im Vorfeld des Göttingendienstes sprach ein Stratege der Nanduskirche im Schatten der übermannsgroßen Mythrael-Statue auf dem Vorplatz vor einer Schar Krieger und Söldner ausgiebig über die vermeidlichen Vorteile der Armbrust und anderer Schusswaffen auf dem Schlachtfeld. Als wenn dies angesichts des besonderen Ortes nicht schon verwerflich genug wäre, so wollte der namentlich unbekannte Geweihte anschließend der Predigt des Erzherrschers beiwohnen.

Doch soweit sollte es nicht kommen: Seine Eminenz war bereits über die lästerlichen Reden des Strategen informiert worden. Daraufhin stellte sich der Meister des Bundes dem Geweihten höchstselbst in den Weg, noch bevor dieser einen Fuß in den Tempel setzen konnte. Mit scharfen Worten und lauter Stimme wies Nepolemo ya Torese den einfachen Geweihten zurecht und ließ ihn von zwei Tempelwachen vom Gelände entfernen. Im anschließenden Gottesdienst verurteilte der Meister des Bundes das Verhalten des Nandusgeweihten und forderte die Gläubigen auf, es ihm künftig gleichzutun.

Für weitere Auskünfte stand Seine Eminenz nicht zur Verfügung. Ein Ardaritenkomtur erklärte auf Nachfragen: „Der Meister des Bundes gedenkt auch künftig so zu handeln, da er keine Entehrung des Tempels unserer Herrin hinnehmen wird. Vielmehr ist es an der Kirche des Nandus, vereinzelte Mitglieder die Einhaltung und Wahrung der zwölfgöttlichen Ordnung eindringlich vor Augen zu führen.“

*Siram Kolbrik
(Martin Schmidt)*

für jedes Schiff eine Aufgabe und eine Trophäe bereithielt. Mit dieser ging es dann wieder zurück nach Prem. Das Rennen

konnte mit zwei Bootslängen Vorsprung von der Trutzburgmannschaft entschieden werden, was die Konkurrenten mit einem jovialen Hinweis auf das Jubiläum als angemessen und passend beklatschten. Den Abend verbrachte man dann wieder in fröhlicher Runde.

Der dritte Tag gehörte gänzlich dem Immanspiel. Acht Mannschaften, u.a. aus Olport, Riva, Thorwal und Prem, waren angetreten, um den Jubiläumspokal der Burg zu erstreiten und so ging es den ganzen Tag lang hoch her. Zur Begeisterung der Zuschauer waren schon in den ersten

Runden einige Spieler ausgefallen und durch Freunde und fähige Gäste ersetzt worden, was dem Ausgang des Turniers ganz neue Möglichkeiten einräumte. Die Siegerehrung wurde dann abends vor dem großen Skaldenwettstreit durchgeführt. Dieser Bardenwettbewerb brachte gut und gerne 30 Künstler auf die Bühne, welche die Gäste mit ihren Sagas und Liedern über Stunden hinweg erfreuten.

Der Abschlusstag wurde dann wieder mit kämpferischen Wettbewerben begangen. So konnte man sich im Zweikampf mit Äxten und Schwertern messen und auch

damit beeindrucken, wie gut man mit der Orknase umging.

Auch an diesem Tag überreichte Swafnelda Maradasdottir, mit sichtlicher Zufriedenheit über das Abschneiden ihrer Zöglinge, die Preise an die jeweiligen Gewinner: große vergoldete und versilberte Trinkhörner. Den Abschluss der Festlichkeiten bildeten ein gewaltiger Schaukampf der Premer Seesöldner und ein daran anschließendes Gelage.

Thalf Thorgilson (Peter Horstmann)

Tempelrufer, Tsa 1055 BF

Offener Disput zwischen Korkirche und Nanduskirche

L'ANFA. In den engen Gassen Al'Anfas ist es in der Nähe des Sklavenmarkts zu einem Vorfall gekommen, der fast im Trubel der Perle des Südens untergegangen wäre. Wie der Tempelrufer in Erfahrung bringen konnte, hatte sich der Strategie, ein Geweihter der Nanduskirche, einer Gruppe Söldner als Begleiter und Berater angeboten.

Ein zufällig anwesender Geweihter des Kor bekam dies mit und machte sich lauthals über den Strategen lustig, wobei

er auch vor Schmähungen nicht zurückscheute. Als der Strategie den Korgeweihten mit spitzer Zunge zurechtwies, überkam es den Korgeweihten und er versetzte dem Strategen einen Schlag mit dem Stiel seines Speißes. Der Diener Nandus ging daraufhin zu Boden. Als der Korgeweihte dazu übergang, die Söldnerschar mit Beschimpfungen zu bedenken, stellte sich diese schützend vor den niedergeschlagenen Strategen. Erst eine Abordnung der Schwarzen Garde konnte die Gemüter wieder beruhigen und die Beteiligten da-

von abbringen, aufeinander loszugehen. Die Vorsteherin des Al'Anfaner Kortempels, Oberst-Geweihte Korisande von Pailos, äußerte sich nur knapp zu dem Vorfall: „Wer sich in unsere Angelegenheiten einmischt, muss eben damit leben, wenn er Kors Härte zu spüren bekommt.“

Hinter den Kulissen scheint es jedoch in der Korkirche zu rumoren, scheinen die Anhänger des *Guten Goldes* eine angemessene Reaktion auf die zunehmenden Konflikte mit der Nanduskirche zu fordern.

Jeromir Angbarer (Martin Schmidt)

Aventurischer Bote, Boron 1055 BF

Wettstreit um die Gunst der Gräfin

ULMENHAIN. Schon viel zu lange fristet die Schöne bereits in der Blüte ihrer Jahre ein gar einsames Witwendasein, und so ruft Kharima von Ulmenhain alle Recken von edler Gesinnung auf, mit Lanze, Schwert und Zauberstab oder gar der hohen Kunst der Minne um die Gunst ihrer Schwester zu streiten. Obwohl nicht mehr jung an Jahren, brennt das Feuer der Leidenschaft noch heiß im Herzen der lieblichen Ailyne Nemrod, Witwe des für das Reich gefallenen Reichsgrößenrats, Gräfin zu Wehrheim und Baronin von Ulmenhain, und ihre Schwester würde nichts glücklicher

stimmen, als sie noch einmal in den Händen eines guten Gatten zu wissen. Dem Sieger des Turniers winkt nicht nur ein stattliches Preisgeld von 50 blanken Dukaten, sondern, so er das Herz der Holden zu entflammen vermag, neben Ruhm und Ehre auch die Hand Frau Ailynes und somit auch der Titel eines Barons zu Ulmenhain. Der Wettstreit soll zum 15. Phex, wenn Herr Firun das Land nicht mehr in seinem kalten Griff hält, auf Burg Ulmenhain stattfinden und drei Tage währen, nach deren Ende hoffentlich endlich wieder ein Baron auf Burg Ulmenhain Einzug erhalten wird.

Isadora Alrikshuber (ED)



Ein Prinz für Brabak ... oder Trahelien?

Eine freudige Nachricht erreichte die Botenredaktion vor einigen Tagen! Wie wir von unserem Korrespondenten Muliro Larekos erfahren haben, hat Königin Ela von Trahelien am 12. Tsa 1035 BF einen gesunden Jungen zur Welt gebracht.

Benannt wurde der Sohn der Königin und ihres Gemahls, des Prinzen Peleiston de Sylphur von Brabak, nach dem mystischen ersten Herrscher des Kemireiches: Kacha. Doch auch wenn das freudige Ereignis in ganz Trahelien und Brabak gefeiert wurde, so ziehen doch dunkle, unheilvolle Wolken auf, die einen Schatten über die Geburt Kachas werfen.

Der bereits vor Jahren geschlossene königliche Ehevertrag sieht vor, dass ein Junge am brabakischen Hofe aufwachsen und seinem Vater nachfolgen muss. Nur eine Tochter würde die Erbin des Kemireiches werden. Entgegen der Vereinbarung

zwischen Brabak und Trahelien will Königin Ela ihren Sohn nun aber in Khefu aufziehen und ihn zum Kronprinzen ihres Reiches machen. Schon in den letzten Wochen lehnte es Ela ab, zu ihrem Gemahl nach Brabak zu reisen, um dort die Niederkunft zu erwarten. Auch wenn nur allzu verständlich ist, dass die Königin eine solche Seereise in ihrem momentanen Zustand nicht antreten wollte, so verwundert es schon, dass sie auf die Briefe Peleistons nach Kachas Geburt offenbar nicht reagierte.

Das Verhalten der Nisut hat sowohl bei ihrem Gemahl Peleiston als auch König Mizirion Verwunderung und Ärger ausgelöst. In Brabak fordern erste Stimmen der Audiencia, allen voran die Charazzar, dass der König die Auslieferung des Kronprinzen fordern solle. Es handle sich schließlich um einen Vertragsbruch, der mit der

Auflösung der Ehe, des Bündnisses und des Friedens beider Reiche enden könnte. Die Bürger Brabaks, die sich bereits schnellst auf einen männlichen Erben gefreut haben und die Königin Ela vor einigen Monaten noch jubelnd empfingen, rufen nun laut nach praiosgefälliger Gerechtigkeit. Manche Brabaker lassen ihrem Zorn freien Lauf, sodass man immer wieder Schmähschriften in den Gassen der Stadt finden kann. Gerade die Brabaker Bilderpostille hat jüngst einige Seiten herausgegeben, die wir aufgrund der obszönen Inhalte leider nicht wiedergeben können. Unlängst soll Elas Mutter, Altkönigin Peri III., unterwegs nach Brabak sein, um bei ihrem langjährigen Freund König Mizirion die Wogen zu glätten. Ob ihre Reise von Erfolg gekrönt sein wird, werden die nächsten Wochen zeigen.

Derio Mantago (Alex Spohr)

Dreister Diebstahl im Tempel des Handwerks

GARETH. Die Meisterin der Esse Ulinai Granitherz ließ am vergangenen Praiostag vermelden, dass bei Wiederaufbauarbeiten im Ingerimmtempel zu Gareth eine Reliquie entwendet wurde. Da das goldene Gefäß der heiligen Hand von Rhys dem Schnitter an Ort und Stelle belassen wurde, ist eine genaue Datierung des Vorfalls nicht mehr möglich. Der Baumeister des neuen Seitenschiffs, Donatus Malscetta, bemüht sich um eine Aufstellung der Namen aller Arbeiter des letzten halben Götterlaufs – um Mitarbeit seitens der Bevölkerung wird ausdrücklich gebeten.

Nachdem zunächst der kleine Eschenroder Handwerkstempel, der sich auch der unzünftigen Handwerker annimmt, unter der Hand beschuldigt wurde, sich die

Reliquie angeeignet zu haben, berichtete nun der vermittelnde Ingerimmgeweihte, er halte es nicht für ausgeschlossen, dass die Reliquie keinem kircheninternen Zank zum Opfer gefallen sei, sondern dass sich die Gegenspieler Ingerimms im Osten regen. „Jetzt, da in der Wildermark wieder viele Dinge im Argen liegen, kann ich mir gut vorstellen, dass gewisse Kulte in den Schattenlanden einen Vorstoß wagen.“

Der junge wildermärkische Geweihte übertreibe, ließ daraufhin die Meisterin der Esse verlauten. Es würden Lösegeldforderungen für die Hand erwartet, möglicherweise sei der Kult der Schnitter darin verwickelt. Doch tut sich die Kirche einen Gefallen damit, dass sie weiterhin auf dem Auge blind ist, das nach Osten weist?

Frunjan Isberger (Judith Vogt)

Gardelschlitzer gefasst!

GARETH. Eine spektakuläre Verfolgungsjagd lieferten sich die Garether Stadtgarde und der berüchtigte Gardelschlitzer in der Nacht auf den 2. Phex. Alle sechs Opfer, ausnahmslos junge Frauen, wurden in den vergangenen Monden mit aufgeschlitzter Kehle im Gardel, nahe des Angbarer Tors, gefunden. Bisher sahen sich die Gesetzeshüter nicht in der Lage, den feigen Mörder dingfest zu machen, der ausge-rechnet in der feinen Weststadt sein Unwesen trieb. Umso überraschender erfolgte nun die Festnahme des mutmaßlichen Täters, des Drahtziehers Jorn Weisenstein, den man des Nachts über die Dächer der Stadt jagte und schließlich in Eisen zum Schuldturn führte. Die Anklage durch Stadtadvocatin Svelinya te Ghune wird aufgrund des großen öffentlichen Interesses wohl nicht lange auf sich warten lassen. Die Garether Bürger aber atmen erleichtert auf, müssen sie doch, dank des beherzten Eingreifens der Stadtgarde, ihre Töchter und Frauen nicht länger wegsperren.

Greta Sensendengler (ED)

GESUCHT

wegen Diebstahls, schändlichem Muechelmord und dem gar frevlerischen Stören der BORKonheiligen Totenruhe wird die Hexe Satyana di Zeforika, zuletzt gesehen reitend auf niederhöllischem Gezücht gen Himmel fahrend. Die Gesuchte ist etwa 6 Spann hoch und von äußerst zierlicher Statur. Ihre Haut ist totenähnlich, fast schon widernatürlich bleich, das Haupthaar schwarz, die Augen grau und kalt. Bekleidet ist sie meist nur unzureichend und trägt, obwohl kein Siegel ihren Körper ziert, doch annaenderweise einen Stabe, auf dem ein Schädel (!) pranget. Für Hinweise, die zur Ergreifung führen oder die Überstellung des unversehrten Leichnams wird eine Belohnung von 50 Dukaten ausgesetzt. Gegeben vom Zwölfgöttlichen Konzil wider die Finsternis zu Perainefurten, Boron 1035 BF Thesallia Lafieri

Tsa 1055 BF

Eilmeldung – Rohaja guter Hoffnung!

Kurz vor Drucklegung erreichte uns eine Nachricht von solcher Brisanz, dass wir sie unseren Lesern nicht vorenthalten wollen. Rohaja von Engasal, die kürzlich angetraute des Erbrinzen Alriklas, soll, nur vier Monde nachdem das Paar den Traviabund geschlossen hat, das erste gemeinsame Kind erwarten. Eine Stellungnahme aus dem Palast war in der Kürze der Zeit leider nicht mehr zu bekommen. Ein Vertrauter der Familie verriet jedoch bereits, dass Herzog Garf I. schier außer sich vor Freude über die frohe Kunde sei und bereits vor der Geburt mehrtägige Feierlichkeiten plane.

Perainrich Franfeld (Axel Spor)

Adventurischer Bote, Tsa 1055 BF

Massaker bei Tsafest



L'ANFA. Die Lage in der südlichen Metropole scheint zu eskalieren. Wurden bereits in den vergangenen Monden viele Übergriffe auf Angehörige der Grandenfamilien gemeldet, wurde nun ein Massaker unter einer Gruppe veranstaltet, die einer nicht näher benannten Familie nahe stehen soll, die erst vor kurzem an die Macht kam. Diese Gruppe, der selbst für alanfanische Verhältnisse viel kriminelle Energie nachgesagt wurde, fand man auf ihrem Anwesen getötet vor, auf dem sie zuvor den Tsatag eines Familienmitglieds gefeiert hatte. Etwa dreißig Frauen und Männer der Gruppe waren laut unseren Informanten in der Vergangenheit durch Erpressung, Schmuggel und besonders brutalen Menschenhandel aufgefallen. Wer die Angreifer waren bleibt unklar, doch wiesen die Leichen Wunden durch stumpfe Hieb Waffen am Oberkörper sowie kleine Kugeln in ihren wichtigsten Organen auf, die mit großer Wucht in ihren Körper geschleudert worden sein müssen. Besonders irritierend ist für die örtlichen Ermittler, dass die Leichen nach dem Attentat boronsgefällig drapiert wurden, allerdings nach dem Puniner Ritus und nicht nach den örtlichen Gegebenheiten. Demnach kann also auch ein religiöses Motiv nicht ausgeschlossen werden. Mehrere empörte und verängstigte Granden haben nun ein ansehnliches Kopfgeld auf den oder diese Puniner ausgerufen.

Dorio Bocacilio (Michael Mingers)

Garethter Tagespostille, Hesinde 1055 BF

Heilige Hand verschwunden! Segen des Rhÿs ruht nicht mehr auf Gareth!



ARETH. Zur Zeit stellt sich Gareth nur eine Frage: Wer hat lange genug weggesehen, dass die Heilige Hand des Rhÿs von Abilacht gestohlen werden konnte? Wie lange schon war das goldene Gefäß leer – gibt es Mitwisser unter den Tempeldienern? Wem ist an einer heiligen Hand gelegen? Gibt es Neider – haben gar die Puniner oder der extremistische Schnitterorden die Finger nach den heiligen Gebeinen ausgestreckt? Eins steht fest: Der Tempel wird nun schon viel zu lange wieder aufgebaut und gibt zu vielen habgierigen Seelen die

Möglichkeit zu stehlen, zu schänden und sich zu bereichern! Denjenigen unter uns, die im vergangenen Mond den erneuten Wechsel des Architektenpostens beklagten – nach der Amputation seines zerquetschten Beins wird Hesindrik von Heiligmahr wohl bis auf Weiteres nicht zum Tempelbau zurückkehren – gießt dieser erneute Vorfall Wasser auf die Mühlen!

Die Garethter Tagespostille sagt: Schluss damit – hört auf, unseren Tempelzehnt zu verschleudern und beendet endlich die Großbaustelle im Herzen unserer Stadt!

Alrike Böttcher (Judith Vogt)

Festumer Flagge, Firun 1055

Dauerfrost im Bornland

Gevatter Firun hält das Land an Born und Walsach in seinem eisigen Griff und Leibeigene wie Bronnjaren stöhnen ob der weißen Pracht, die seit Wochen bereits unaufhörlich herniedergeht. Unser Kor-

respondent Alriksej Gerberow war bereits im Hesinde mit der Kaleschka aufgebrochen, doch noch immer dringt kein Wort aus dem verschneiten Eschenfurt, wohin Amtsinhaber Ugo Damian von Eschen-

furt die diesjährigen Adelsmarschallswahlen sehr zum Unbill der stimmberechtigten Bronnjaren verlegte. Es bleibt also abzuwarten, wer seinen Namen an der tausendjährigen Marschallseiche Unbaldroa in Baldrom anschlagen wird, wenn es endlich taut.

Slanka Ouwenske (ED)



Abenteuerliche Kleinanzeigen

Praioron Forte

Bärenstark in 14 Tagen!
Ein Tropfen pro Tag genügt!
Auch als Badezusatz, Körperöl oder
Puder erhältlich.
Der Triumph güldenländischer Wissenschaft:
Nur D 3,99
Apothekarius Willburn Martan,
Gareth-Roskuppel



Für Engasal gen Süden!

Wir Garf I. von Engasal etc. pp. geben
bekannt, dass Wir mit Efferds Segen eine
Expedition an fremde Gestade ins ferne
Uthuria auszurüsten gedenken. Drum findet
euch ein, Ihr edlen Recken, wackeren He-
roen, kühnen Entdecker und raue Seebären,
im Hafen von Ranak und sprecht vor bei
Seegraf und Vize-Admiral Gumbad von
Meeltheuer, welchen Wir mit der Zusam-
menstellung einer geeigneten Mannschaft
bedacht haben. Unsterblicher Ruhm winkt,
sowie eine Erfolgsprämie für jegliches vom
Südkontinent geborgene Gut.

Angrella, meine Lieb zu Dir
Ist härter noch als Zwergenstahl.
Erhör das Singen meiner Esse,
Ich leg dir einen Drachenhort
zu Füßen.
Gandrasch Sohn des Himbi

Wenn du Knüppel wolle,
geh zu Knüppel-Golle!
Knüppel-Golle, jeden Tag auf
Scherbenmarkt in Gareth

**Adelsmarschallwahlen –
es kann nur einen geben!
Das muss ein rechter
Marschall sein, drum wählt
Prinz Joost von Salderkeim!**

Scholaren
verzweifelt gesucht!
Ich, Magister Fulminatus Kesselsieder,
Absolvent der Hohen Schule der Sexual-
magie zu Engasal, suche noch Schülerinnen
und Schüler für mein diesjähriges Seminar.
Thema: Weg mit den Krabbelviechern –
Praktische Anwendung der Welle der
Reinigung. Interessierte sollen sich meinem
Haus in Engasal einfinden. Keine
Vorkenntnisse erforderlich.

Ausverkauf im Pfandleihhaus – Schnäppchenjäger aufgemerkt!
Vinsalter Taschenuhren, Siegelringe. Von der Ritterrüstung aus dem
Weiden'schen bis hin zum Zauberstabe! Selbst Anteilsscheine für einen Gül-
denlandfahrer von Anno 1029 sind in begrenzter Stückzahl noch zu haben!
Preise verhandelbar, drum kommt, staunt, kauft!
Pfandhaus Marbolena Sfapano, Punin

Diskreter Kreditgeber für gut
belemundeten Klienten gesucht.
Hohe Rendite bei Erfolg,
Sicherheit vorhanden.
Kontakt über H. ter Steven,
Harbener Gasse 5, Grangor

Prinzessin Alrique kehrt zurück!
Erlebt ihr neustes Abenteuer aus der
Feder des begnadeten Rajoprast
Rosencron. **Alrique und der
Elfenkönig**, jetzt erhältlich!

Raulsches Reich in Gefahr? Noch immer kein Erbe in Sicht!

Eine Glosse von *Itsadora Alrikshuber*

Die Amazonenkönigin ist guter Hoffnung, in Brabak und Khefu feiert man die Geburt des Thronerben, ja selbst dem halbwüchsigen Prinzen von Albernia sucht man bereits eine Braut. Ihre Kaiserliche Hoheit, Rohaja von Gareth, aber lässt sich nach wie vor bitten. Keine Verlobung oder gar ein Traviabund ist in Sicht, von einem Erben ganz zu schweigen. Der Freier aber gibt es viele, und doch weigert sich die Kaiserin standhaft, ihre göttergebene Pflicht dem Volke gegenüber zu erfüllen. Um Ihrer Kaiserlichen Hoheit die Wahl ein wenig zu erleichtern, will ich an dieser Stelle die vielversprechendsten Kandidaten einer gewissenhaften Prüfung unterziehen, auf dass vielleicht so die Werber doch noch Gehör bei der keuschen Kaiserin finden mögen, die unerschrocken und pflichtbewusst mit Tross und Kämpfen durch die Lande zieht, ihr Reich zu befrieden.

Vielleicht wäre es geschickt, wenn sich die Kaiserin gar selbst den albernischen Prinzen freit. Ist der Altersunterschied

auch beträchtlich, so bietet es sich doch geradezu an, einen jüngeren Gatten zu wählen, der die Leidenschaft der Jugend mit in die Verbindung bringt. Nur ob der Vetter mütterlicherseits, denn ein solcher ist Prinz Finnian, das Herz der Kaiserin entflammen kann, das wissen wohl allein die Götter.

Wenn Ihre Kaiserliche Hoheit hingegen die etwas reiferen Jahrgänge in Betracht ziehen möge, so ist auch der almadanische Fürst, Gwain von Harmamud, eine Option, denn auch er ist trotz fortgeschrittenen Alters noch immer ohne Eheweib. Obwohl sicher nicht von Rahja geküsst, gilt der verdiente Recke doch als besonnen und umsichtig und auch ihm selbst fehlt noch ein Erbe, seine Linie weiterzuführen, die wohl sonst mit ihm erlischt. Natürlich ist auch Graf Rondrigan von Perricum nicht zu verachten, der Reichs-großgeheimrat und ewiger Verlierer gegen den verhassten Nebenbuhler Eslam von Eslamsbad. Seit Jahren schon weicht er der Kaiserin nicht von der Seite, und doch

scheint sie ihn stets nur in ihrem Schatten zu dulden, will aber die Blicke voller Hingabe nicht sehen, die der traurige Graf zu ihr emporsendet. Dabei wäre der begüterte und ausnehmend gutaussehende Rondrigan Paligan eine gute Partie und verfügt zudem als erster Mann in der KGIA und geschickter Diplomat über wichtige Kontakte, die sich für Kaiserin und Reich als nützlich erweisen könnten.

Und zuletzt noch ein echter Zinken: Folkwin von Darbonia, der Erbe der Grafschaft Mendena, der kürzlich seine Schwertleite erhielt und sich nun gemeinsam mit den anderen landlosen Prinzen Jarlak von Ehrenstein und Tsayan von Rabenmund wider die Finsternis beweisen will. Auch er ist einige Jahre jünger als die Kaiserin, doch vermag er sie wohl mit seiner Heldenhaftigkeit und Kampfeskraft zu beeindrucken. Und das Beste: Er ist der Kaiserin ohnehin ganz nah, reist er doch bereits mit ihrem Tross durch die Lande.

Untertänigst und Ergeben,

Itsadora Alrikshuber (ED)

Aventurischer Bote, Tsa, 1035 BF

Eine Erbin für die Amazonenkönigin? Königin Thesia Gilia erwartet ein Kind

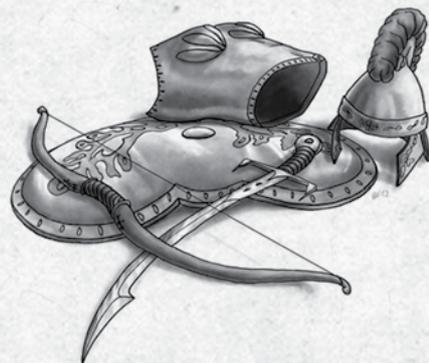
DERAINEFURTEN. Wie eine Botschafterin der Amazonen am Hof Herzog Bernfrieds von Ehrenstein j.H. kürzlich offiziell kundtat, ist Königin Thesia Gilia schwanger. Weiter erklärte sie, die erhoffte Erbin werde im kommenden Sommer das Licht Deres erblicken. Nun endlich wird der Grund der Reise, welche Königin Gilia vor einigen Monaten antrat offenbar (der Bote berichtete). Zahlreiche Gerüchte hatten die Runde gemacht, doch Burg Yeshinna und das Volk

der Amazonen hatten zu alldem nur wissend geschwiegen. Erkundigungen und Nachfragen waren ausnahmslos ohne Antwort geblieben, was nicht weiter verwunderlich scheint, weiß man doch, wie wenig dieses Volk bereit ist, seine Belange mit Außenstehenden zu teilen. Stattdessen wählten die Amazonen selbst Zeit und Ort, um die für sie so bedeutende Neuigkeit zu verkünden.

Doch nun ist eindeutig, dass es wahrlich eine besondere Mission der Königin war,

die sie auf damals unbekanntem Ziel und Anlass geführt hatte: galt es doch, nicht vorher bekannt zu machen, dass sie mit nur geringer Bedeckung sich aufmachte, einen wackeren Kämpen zu finden und ihrem Volk damit eine zukünftige Thronfolgerin zu schenken.

Wer der Vater des Ungeborenen ist, konnte jedoch nicht in Erfahrung gebracht werden. Zwar gibt es unbestätigte Vermutungen – von reisenden Abenteurern, tobrischen Edelleuten und so-



gar Angehörigen der Herzogenfamilie ist die Rede – doch wird es wohl ein Geheimnis der Königin bleiben.

So darf man nun also gespannt sein, ob es wirklich die erhoffte Tochter wird, oder ob im Falle eines Sohnes, der Vater sich des Kindes annehmen wird. Die einzige Tochter der im tapferen Kampf wider die Finsternis gefallenen Hochkönigin Yppolita feiert bald schon ihren vierzigsten Tsa-

tag und konnte ob ihrer Kinderlosigkeit die Erbfolge bislang nicht sichern. Die Geburt einer Tochter ist ihr und ihrem Volk darum sehr zu wünschen, denn allein ein weibliches Kind ist entsprechend der strengen Gesetze der Amazonen erberechtigt. Das Wohlwollen Rondras liegt unzweifelhaft auf ihrer Königin Gilia, wie nicht zuletzt ihr berühmter Kampf gegen den Karmoth auf den Vallusanischen

Weiden beweist. Doch birgt ihr Kampf gegen die Schattenlande unzweifelhaft so manche Gefahr für Leib und Leben, so dass eine auf Burg Yeshinna behütet aufwachsende Tochter ihrem Volk sicherlich Trost und Hoffnung gibt.

Der Bote wird weiter berichten.

*Rondraia Feriola (Yvonne Klaas-Körner,
mit Dank an Katja Reinwald)*

Aventurischer Bote, Tsa 1035 BF

Nachrichten von fremden Gestaden

Expeditionen nach Uthuria?

GARETH. In den vergangenen Monaten wurden dem Boten immer häufiger Gerüchte über Expeditionen zugetragen, bei denen sich der Verdacht aufdrängt, ihr Ziel könne das sagenumwobene Uthuria sein. Deshalb baten wir Malina Lirran, Ehrenmitglied der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft aus Hôt-Alem, diesen Gerüchten auf den Grund zu gehen. Es gelang ihr drei sehr unterschiedliche Berichte zum geheimnisvollen Südkontinent zusammen zu tragen, die wir dem geneigten Leser hier präsentieren:

Mein erster Kontakt war die Magierin Sylvana Duridanya Hyzanides-Karinor, die an der Universität von Al'Anfa lehrt und als ausgewiesene Fachfrau in Sachen Uthuria gilt: „*Meine Seminare sind bis jetzt eher theoretischer Natur und gründen sich auf Mythen, Legenden und den Logbüchern angeblicher Uthuria-Fahrer. Bisweilen wertere ich auch Fundstücke aus, die aus Uthuria stammen sollen. Wenn unsere bisherigen Annahmen richtig sind, ist der Kontinent allein wegen potenzieller Handelswaren interessant, darunter Gewürze, exotische Flora und Fauna sowie seltene Bodenschätze.*“

Dabei strich sie ihre blonden Locken zur Seite und ich sah kurz ein weißes Jadegeschmeide. Weiße Jade findet sich in Aventurien nicht und kommt angeblich auch aus Uthuria.

„*Gerade derzeit sind auch die ‚mythischen Aspekte‘ zu bedenken. Das Erste Volk des Praisos, die Gryphonen, sollen ihre*

Heimat und Hauptstadt, das goldene Aurika, dort gehabt haben. Ein lohnendes Ziel für die Quanions-Queste denke ich. Auch die Verbindung von Borons Alverania Uthar zu Uthuria ist unübersehbar. Möglicherweise findet sich dort der neue Talisman des Herren Boron? Und vielleicht hat ja auch die Legende um die Uthurische Rose der Unsterblichkeit einen wahren Kern? Ich denke Uthuria-Expeditionen haben das Potenzial, ganz Aventurien zu verändern.“

Danach gab mir die Magistra zu verstehen, dass sie sich nun auf ihre Vorlesungen vorbereiten müsse. Ich konnte aber in Erfahrung bringen, dass die zierliche Grandin vor ihrem Lehramt mehrere Jahre auf Exkursion war und sich nach ihrer Rückkehr eine Villa leisten konnte. Und ihre neue Leibsklavin Nurima soll eine Schönheit mit kupferfarbenem Haar und grüner Haut sein! Ich frage mich, ob die Vorlesungen der Dame Sylvana so theoretisch sind wie sie behauptet.

Im Hafen Al'Anfas machte ich in einer Kneipe Aliquo, einen leider angetrunkenen Matrosen und angeblichen Uthuria-Fahrer, ausfindig:

„*Uthuria, das Land der 10.000 Götter? Nein, ein götterverlassenes Loch! Ein Massengrab! Giftige Nebel voller Geister steigen aus dieser grünen Hölle empor! Und überall Monster! Risso, Schwarzoger, weiße Affen mit Edelsteinaugen, Riesenkrokodile auf denen Menschenfresser reiten und Stämme, die nur aus Werpanthern bestehen, weil dort das Pantherfieber wütet! Allerorten finden sich verfluchte Tempel blutrünstiger Götzen im*

Wald! Doch am Schlimmsten waren die Augen, die uns des Nachts beobachteten! Augen wie purpurnes Feuer!

Ruhm? In den Kneipen behauptet mittlerweile jeder Zweite, er wäre dabei gewesen, meist wirste als Aufschneider verlacht, wenn du deine Geschichten erzählst. Aber ich habe zumindest einen Beweis, den ich aus dem Sand Uthurias gekratzt hab!“

Mit diesen Worten stellte er die Statue eines Spinnenwesens auf den Tisch, die aus einem seltsam rötlichen Stein geschnitten wurde.

„*Meine Alpträume bringen mich jede Nacht zurück zu diesen verfluchten Gestaden, wenn ich mich nicht in den Schlaf saufen kann... wenn ich doch nur noch etwas Sarmatapulver hätte.*“

Leider beging ich den Fehler, ihm mehr Rum zu kaufen und sein Bericht wurde zunehmend unverständlich. Von den blutsaufenden ‚Xotal‘, riesigen gefiederten Schlangen, Aurika, Pflanzen, die Jagd auf Menschen machen, lüsternen Sphingen, grünen Amazonen, zwölf Schritt großen Riesen und ähnlich fantastischen und ungläublichen Dingen sprach er, bis er lallend auf seinem Tisch zusammenbrach. Tags darauf wurde mir mitgeteilt, Aliquo sei an einem Spinnenbiss gestorben und die Statue sei fort.

Einen weiteren Kommentar erhielt ich nach meiner Rückkehr überraschend im Hafen von Hôt-Alem durch Diago Klabinio, einem Kapitän aus Ghurenia:

„*Würde mich nicht wundern wenn die Al'Anfaner auch endlich den Weg nach*

Uthuria gefunden hätten. Wenn euch der Bericht unglaublich erscheint, so kann ich euch versichern, dass die Al'Anfaner noch gar nichts gesehen haben. Ich selbst habe die Küste Uthurias bereist. Mit den Risso dort habe ich gehandelt und echte Wasserpferde in der Dämmerung aus dem Meer springen sehen. Mächtige Echsenstädte sah ich. Zivilisierte Mohas, die weiße Wilde als Sklaven in ihren Städten halten und blasse Menschen mit roten Haaren und solche, die Bospara-

no sprachen leben dort. Selbst tiefschwarze Zyklopenzwerge und eine bei den Göttern schwörende Elfe mit zartbrauner Haut habe ich an Uthars Küsten getroffen. Viergeflügelte Drachen aus Glas, die in der Ferne ihre Kreise zogen und sechsbeinige schwarze Elefanten mit vier Hörnern habe ich gesehen. Uthuria ist ein magischer Kontinent voller Wunder und Gefahren.“

Gut unterrichteten Quellen zufolge sollen verschiedene Gruppierungen, darun-

ter Al'Anfa und das Horasreich, Expeditionen vorbereiten oder gar bereits entsandt haben, um den Südkontinent zu erkunden. Es mag nicht verwundern, dass in diesem Zusammenhang auch der Name Stoerrebrandt fällt. Der Bote hofft seinen Lesern schon bald weitere Berichte über diese Expeditionen zugänglich machen zu können.

Devan Korrelian, mit Dank an Malina Lirran (René Littek)

Gareth & Märker Herald, Boron 1035 BF

Zwischen Praios' Recht und Peraines Milde

GREIFENFURT. Gütige Greifin, du breitest deine Flügel aus über alle deine Kinder, jene, die deiner fruchtbaren Provinz geboren wurden, ebenso wie jene, die sich dorthin unter deinen Schutz begaben. Gesegnet das Land, das einen solch gerechten Geist zur Herrin weiß!

Der dunkle Schatten namens Borbarad (Unheilig!) vertrieb die Tobrier aus ihrer Heimat, und vor wenigen Jahren folgten ihnen Menschen von Dergel und Darpat, die vor der sinistren Allianz des Dämonenkaisers und des Alptraumdrachen flohen. Wir Greifenfurter, selbst die Schrecken und Leiden des Krieges kennend, boten den Flüchtigen Schutz und eine neue Heimat. Doch nun, wo der gerechten Götter Streiter Sieg auf Sieg im Osten des Reiches erringen, werden die Stimmen derer laut, die fordern, dass die einst Vertriebe-

nen auf die Scholle zurückkehren sollen, auf der sie geboren wurden. Der Kaufmann Perval Svellter, Ratsherr der heiligen Stadt Greifenfurt, erhob seine Stimme am lautesten und seine Worte klangen wie jene, die einst der weise Reichsregent Jast Gorsam (Boron sei seiner Seele gnädig!) sprach: „Manche haben unsere Obhut mit harter Arbeit zurückgezahlt, andere liegen auf der faulen Haut. Sie nennen sich immer noch Tobrier. Jetzt, wo ihre Schollen nicht mehr von Untoten beackert werden, sollen sie dorthin zurückkehren.“ Seine

Forderung fand großes Echo unter den Ratsherren und Kaufleuten.

Doch die Greifin, Markgräfin Irmenella höchstselbst, widersprach ihm: „Eine ganze Generation wurde hier geboren und Greifenfurt ist ihre Heimat. Greifenfurter sind sie und sollen sie bleiben. Es ist Unser Wille, sie nicht zu entwurzeln. Niemand wird sie oder ihre Familien aus Unserem Land vertreiben.“

Praios' Recht mag anderes fordern, doch sind der unteilbaren Götter zwölf und die Greifin spricht wohl mit der Milde Peraines, der gütigen Göttin, ohne deren Segen die Narben des Krieges nie verheilt wären.

Seine Ehren Griffholm von Arras de Mott (Michael Masberg)

Abenteuerlicher Bote, Phex 1035 BF

Brabakische Flottille sticht in See

BRABAK. Bereits am 3. Boron 1035 BF riefen die einflussreichen Brabaker Familien Hammerfaust, Zeforika und Geraucis eine Handelsgesellschaft ins Leben, der sie den klangvollen Namen Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie (BVOC) gaben. Es konnte in Erfahrung gebracht werden, dass einige Mitglieder der für gewöhnlich treu zu König Mizirion stehenden Reedereifamilie Geraucis immer wieder im Horasreich verweilt haben sollen. Vielleicht soll die Gründung der BVOC den Erfolgen der horasischen HPNC nacheifern und den geraucis'schen Streben nach einem großen brabakischen Fernhandel

neue finanzielle Schlagkraft verleihen? Über die tatsächlichen Hintergründe und Ziele konnte bisher nur wenig in Erfahrung gebracht werden und die Beteiligten hüllen sich in borongefälliges Schweigen. Am frühen Morgen des 1. Peraine 1035 BF jedoch konnte eine Flottille aus vier wendigen Einmastkaravellen beobachtet werden, die mit Einbruch der Morgendämmerung in See stach. Als sei dieser frühe Aufbruch nicht ungewöhnlich genug hatten die Schiffe vor allem gewöhnliches Bauholz, das sicher kein besonders wertvolles Handelsgut ist, geladen und waren Eigentum der drei Gründerfamilien der BVOC. Ein zu den Vorgängen befragter Hafendarbeiter

wollte sogar zwei Magier aus der in der Königsstadt aufragenden Halle der Geister und einige weitgereiste Abenteurer auf den Schiffen gesehen haben.

Bislang fällt es schwer, sich einen Reim auf diese Vorgänge zu machen: Was ist das Ziel der Schiffe? Wie konnte die BVOC in so kurzer Zeit eine solche Flottille aufstellen? Was taten die Magier und Abenteurer an Bord? Antworten gab es noch keine, doch der Bote wird in gewohnt hesindegeliger Art alles tun, weitere Informationen zu sammeln um den geneigten Leser auf dem Laufenden zu halten.

Muliro Larekos (Christian Bender)

Ausgrabungen bei Samra?

KHUNCHOM. Es sind wohl mehr als nur Gerüchte, die von einer groß angelegten Ausgrabung in der Nähe der kleinen Stadt Samra berichten. Bereits vor Wochen sollen dort mehrere Karawanen eingetroffen sein und bald darauf das Städtchen Richtung Osten verlassen haben, wo sich ihre Spur in den steinigen Hügeln vier Meilen vor Samra verloren hat. Die abergläubischen Bauern meiden diese Region, denn es heißt, dass in den Hügeln die Ruinen der verdorbenen Stadt Zhamorrah liegen, in der die Murdrumulim und Kophtanim die Geheimnisse ihrer Magie ergründet haben sollen. Die Steine des Ruinenfelds, das die Belagerungswaffen Sulman al'Nassoris nach dem Angriff des Sultans zurücklie-

ben, sollen darüber hinaus über und über von verwirrenden echsischen Glyphen bedeckt sein, was um so eindringlicher klar macht, dass man die Hügel meiden sollte. Eigenartig erscheinen die Erzählungen der Einwohner Samras, die einhellig berichten, dass vor kurzem feiner Raureif die Hügel bedeckt haben soll, was absolut unglauwürdig scheint.

In den Karawansereien und Schenken der Region wird bereits eifrig darüber spekuliert, wer wohl hinter dieser Ausgrabung steckt, denn bisher hat niemand die Verantwortung dafür übernommen. Von Stoerrebrandt wird gemunkelt, der hier wertvolle magische Metalle ausgraben wolle, oder von Erzmagus Muntagonus, der hier angeblich nach dem legendären magischen Werk Liber Zhammorcam per Satinav suchen lasse. Andere vermuten die beiden bekannten Sammler magischer Kuriositäten Farad el Haras aus Mengbilla oder Tubarek al'Kain aus Selem hinter den Aktivitäten bei Samra. Allein keiner der vier Herren hat sich auf Anfragen aus unserem Hause dazu geäußert.

Fest steht auf jeden Fall, dass nicht nur zahlreiche Handlanger in Samra angeworben wurden, um Erdarbeiten durchzuführen, sondern auch dass sich zahlreiches Waffenvolk in der Gegend versammelt hat.

Aus Fasar ist eine Abordnung der Tulamidischen Reiter in Samra eingetroffen, um die Ausgrabung zu schützen. Andere Stimmen behaupten, man habe eine Gruppe alanfanisch anmutender Söldlinge gesichtet, die von einer Borongeweichten begleitet werden. Vermutlich will die Priesterin jede Form der Störung der Totenruhe ahnden.

Das Gerede über die Anwesenheit von Soldaten der Kaiserin Rohaja oder von leibhaftigen Thorwalern hingegen ist wohl eher das Produkt eines benebelten Geistes, der überreichlich Dattelwein genossen hatte. Sobald sich etwas mehr hesindegefällige Klarheit in dieser Angelegenheit findet, werden wir weiter berichten.

Mirlamo ibn Kara

Neue Werft für das Königreich Brabak

BRABAK. Wie mit Hilfe gut informierter Kreise des Königshofs in Erfahrung gebracht werden konnte, hat König Mizirion im Laufe des Phex 1035 BF die Konzession für den Bau einer weiteren Werft im Königreich Brabak vergeben. Wer Käufer der Konzession ist und wie hoch der Preis war, wollte unsere Quelle nicht gewusst haben.

Kenner der politischen Situation der Königsstadt jedoch können sich nur schwerlich vorstellen, dass die Familie Geraucis, die ihren Wohlstand nicht zuletzt auf den Bau von Schiffen in Brabak stützt, Konkurrenz allzu kampflos willkommen heißen wird: „Da wird noch was kommen.“ Zu Spekulationen lädt auch die beinahe phexische Geheimniskrämerei ein, die um die Konzession gemacht wird. Da der geneigte Leser aber den Boten kennt, weiß er, dass wir alles tun, weitere Details ans Praioslicht zu bringen.

*Muliro Larekos
(Christian Bender)*

Totenlichter im Warunker Umland erloschen

UWARUNK. Seit dem Traviamond wurden im Radromtal und den umliegenden Auen vermehrt Irrlichter gesichtet (der Bote berichtete in einer Sonderausgabe). Diese Totenlichter lockten mehr als einen götterfürchtigen Menschen in den Tod. Noch grauenhafter schien jedoch die Tatsache, dass die Leiber der Verstorbenen sich kurz darauf zu Wiedergängern erhoben. Markgraf Sumudan von Bregelsaum und der Meister des Bundes der Senne Mittellande, Jaakon von Turjeleff, entsandten ob dieser schrecklichen Ereignisse eine Schar von Getreuen, die der Sache nachgehen sollten. Ihr Weg führte die Streiter über Praiosau bis

in die Baronie Rabenfeld, wo sie schließlich die sinistren Machenschaften eines verderbten Hexenweibes aufdecken und ein gefährliches nekromantisches Artefakt dem Zugriff des Lucardus von Kémet entziehen konnten. Waren die Getreuen des Markgrafen und des Sennmeisters auch siegreich, so bleibt der aufopferungsvolle Tod von Ihro Gnaden Leugrime Favarian von Gareth zu beklagen. Die Geweihte der alveranischen Leuin wurde an Rondras lange Tafel befohlen, als sie den Rückzug ihrer Gefährten mit ihrem Leben verteidigte.

*Nandurion Vardelen (Niķo Hoch
mit Dank an Daniel Simon Richter)*

Meister der Esse spricht Machtwort

VALLUSA. Schon seit Wochen war in den engen Gassen Vallusas vom Verschwinden, ja, sogar vom Ableben Ihro Hochwürden Grimow Janske, seines Zeichens Meister der Esse des Feuerturms, die Rede. Als bald darauf die Ausrufer der Stadt eine große Messe des Feuigen Herrn ankündigten, fühlten sich viele Bewohner der Stadt in den Gerüchten und ihren Befürchtungen bestätigt. Noch vor der elften Morgenstunde des 11. Efferds drängten sich die Bürger der Stadt in und um den Feuerturm, damit sie den flammenden Worten der Ingerimmkirche lauschen konnten. Fast ganz Vallusa schien an diesem Tag auf den Beinen, und wie der Widerhall des Hammers, der auf den Amboss trifft, so verbreiteten sich die hämmernden Worte von Ihro Gnaden Simfried bis in die hintersten Winkel des Platzes.

Nach einer knappen Eröffnungsrede kündigte dieser den Tempelvorsteher Grimow Janske an, der sich mit entschlossenem Blick aus der Menge der Geweihten und Tempeldiener löste und vor die große, lodernde Feuerstelle trat. Nur unterbrochen von elf Ambossschlägen zu Ehren des Gottes von Feuer und Handwerk hielt der Meister der Esse eine Rede, mit der die wenigsten Besucher gerechnet hatten.

„Ingerimm, Himmlischer Schmied, Zorniger, wir, Grimow Janske, Hüter der Esse des heiligen Feuerturms zu Vallusa und Bruder des lodernnden Feuers, wurden versucht! Wir deuteten göttliche Zeichen aus den Flam-

men, glaubten die Stimme des Hammers von Alveran zu hören. Wir waren geblendet von den schwarzen Flammen, die wir in deinem Geschenk – dem wärmenden Feuer – zu sehen vermochten. Geblendet vom Schänder der Elemente traten wir die Reise nach Yol-Ghurmak an, in der Hoffnung, unser Schicksal ergründen zu können! (...) Wir sahen die Überreste vom trutzigen Ysilia, doch all dies waren nur unsere Erinnerungen, denn nichts lässt einen noch an die tobrische Stadt von einst denken! Nun hausen Dämonen in leeren Gassen, selbsternannte Priester des sogenannten Feuigen Vaters predigen, und Händler bieten in wiederrum überfüllten Straßen ihr Gut auf einer götterverfluchten Warenmesse an. Dort sahen wir aber nicht nur Schwarzobrier, nein, wir sahen auch Gareth, Tulamiden, Nordländer! (...) Gefangen in meinen Visionen, voller Zorn über Ketzer, in dem Bewusstsein, dass die schwarzen Flammen Täuschung waren und wir dem Wahn anheimfallen würden, suchten wir Zuflucht in den Ruinen von Ysilia tief unter dem niederhöllischen Geschwür, das sich Stadt schimpft. (...) Wir wären gefallen, versucht durch den zwölfmal verfluchten Höllenschmied, hätten nicht die Himmlischen in ihrer ganzen Macht und Weisheit einige tapfere Seelen an unsere Seite gewiesen, die sich den Schrecken des Höllenschlundes stellten und uns aus dem Abgrund rissen, in den wir zu fallen drohten. Ja, sie entfesselten den Willen des Zornigen, und die Ruinen Ysilias selbst erhoben sich daraufhin gegen das schändliche Yol-Ghurmak! (...)

So überlebten wir und unsere Glut wurde neu angefacht. Dies ist unsere Geschichte. Denn, Bürgerinnen und Bürger des tapferen Vallusas, ein Niemand unter uns ist gefeit vor den Unkräften des vielfach verfluchten Fürsten von Yol-Ghurmak! Weder die Schmiedin und der Schneider, noch die Wahrerin der Glut und die Lehrlinge und Gesellen des Ingerimms noch wir, die Meister der Esse! (...) Wir können nicht länger unsere Augen vor diesem Ort verschließen! Meine Brüder und Schwestern im Glauben, wir sahen das Elend und wurden uns der dunklen Zukunft dieses Höllenschlundes bewusst! Dieser schändliche Ort darf nicht weiter ignoriert werden! Diese götterlästige Kerbe in Ingerimms Welt ist greifbar und kann nicht mit einem Male weggeschliffen werden, doch vor allem verschwindet sie nicht, wenn die Kirche unseres Herrn nicht selbst dieses Problems gewahr wird und tatkräftig etwas dagegen unternimmt! (...)

—Auszüge aus der Rede des Hochgeweihten Grimow Janske

So sprach der Geweihte Janske, und wohl in ganz Vallusa und in vielen weiteren Städten wird man seine Worte in den nächsten Monden vernehmen. Die Zukunft wird zeigen, welchen Weg der Ingerimmtempel von Vallusa unter seiner Führung einschlagen wird. Der Aventurische Bote wird rechtzeitig darüber berichten.

Nandurion Valeren (Julian Klippert,
mit Dank an Denny v. Roux,
Josch und Niķo Hoch)

Tobrische Prinzessin gerettet

PERAINEFURTEN. Im Praios des Jahres 1034 BF gelang es einigen Schergen des abtrünnigen Arngrimm von Ehrenstein aus den Reihen der Schwarzen Ritter, unbemerkt die Grenze ins freie Tobrien zu überqueren und bis in die Wälder außerhalb von Tjorbij's Heim vorzudringen. Dort überfielen sie eine Jagdgesellschaft und entführten

Thalea von Dunkelstein, die Nichte des herzoglichen Truchsessens und Barons von Schwürzhofen und Viereichen.

Onkel und Schwertvater zugleich, war Tremal von Dunkelstein außer sich vor Zorn, doch seine Hoheit, Herzog Bernfried von Ehrenstein, konnte den Träger der Saphirlöwin davon überzeugen, dass das Entsenden einer Strafexpedition nach Transysili-

en vielleicht genau der erwarteten Reaktion des Feindes entsprach und in eine Falle führen könnte (der Bote berichtete in einer Sonderausgabe).

Der Herzog selbst entsandte jedoch, wie wir nun wissen, eine kleine Gruppe von Getreuen nach Transysilien, denen es nach einer gefährvollen Reise durch das ehemalige Tobrien schließlich

gelang, Thalea von Dunkelstein aus dem Herzen des besetzten Landes zu befreien. Offensichtlich, so wurde uns zugetragen, sollte die junge Adlige auf dem Höhepunkt der ‚Großen Tobrischen Warenmesse‘ am 5. Tag im Mond der Rondra, mit einem gewissen Junker Brandolph vom Bendromthal nach den Riten der Alten Kulte vermählt werden. Bei dem Bräutigam handelt es sich wahrscheinlich um einen Vertrauten oder einen Parteigänger des Usurpators. Die Nichte des Barons konnte lediglich bestätigen, dass es sich offensichtlich um einen Mann aus der Leibgarde des dunklen Herzogs handelt, welche er selbst „Wulfengarde“ nennt.

Der tapferen Schar des Herzogs Bernfried gelang es unter großem Risiko, sich unbemerkt unter die zahlreichen Fremden zu mischen, die sich zum Zeitpunkt der Warenmesse in der Stadt aufhielten. Offensichtlich folgten mehr Händler, Aussteller und Käufer dem Aufruf des dunklen Herzogs, in die einstige Hauptstadt Tobriens zu reisen, als jemals zuvor. Was dann genau geschah, entzieht sich unserer Kenntnis. Was wir jedoch berichten können ist, dass nicht nur das Gebäude, in dem die Prinzessin gefangen gehalten wurde, plötzlich wankte und begann, sich zu verändern, sondern wohl auch einige der umliegenden Häuser.

„Gerade noch kreuzten wir unsere Klingen mit den Schergen des dunklen Herzogs, um die Prinzessin zu befreien, da ging es plötzlich auf und ab und wir wurden durchgeschüttelt wie in einem kleinen Ruderboot mitten in einem Rondrikan auf dem Meer der Sieben Windel!“

—berichtete einer der Streiter des Herzogs

„Und dann waren da plötzlich Wände, wo vorher keine waren und an anderer Stelle waren keine mehr. Auch der Boden war an einer Stelle von einem Augenblick auf den anderen nicht mehr da!“

—berichtete ein anderer der tapferen Schar

„Ich bin sicher, entweder hat die heptasphärische Präsenz innerhalb der Stadt und die Duratio der Exposition zu einer spontanen Manifestation dämonischen Unlebens innerhalb des Gebäudes geführt oder es handelte sich um die gigantische Variante eines Dämons aus der Domäne des Widersachers der Herrin Travia.“

—versicherte uns ein Experte

Wie uns zugetragen wurde, richtete dieses Gebäude erheblichen Schaden innerhalb der Stadt an und hinterließ eine Schneise der Verwüstung. Letztendlich stürzte es in einen riesigen Krater, der sich im Zentrum des ehemaligen Ysilias befindet. Uns bleibt zu hoffen, dass all jene, die sich mit dämonischen Kräften einlassen, ihre gerechte Strafe ereilt. Auch die Dämonenbuhlen in den Schattenlanden sind nicht

davor gefeit! In dem Tumult und Chaos, die durch die Verwüstung entstanden, gelang es den mutigen Streitern des Herzogs, mit der jungen Adligen zu entkommen, und sie diesseits der Grenze sicher und wohlbehalten ihrem Schwertvater zu übergeben.

Egidius Torfner (Niķo Hoch mit Dank an Daniel Simon Richter, Michael Masberg, Kolja Behrens und die Alveraniare)

Aventurischer Bote, Phex 1035 BF

Historiker Ghisleri vermisst

KUSLIK. Wie uns die Loge der Avesfreunde zu Kuslik mitteilte, ist der berühmte Forscher und Historiker Malura Ghisleri bei einer Expedition in die Tulamidenlande verschollen. Der Experte für die Dunklen Zeiten verfolgte die Spur einer untergegangenen bosparanischen Legion, die in der Gegend um Selem ihr Ende gefunden haben soll. Der Briefkontakt zwischen dem Forscher und seinem Mäzen in der Loge brach unerwartet ab,

allerdings gelangte kurz danach mittels Botenreiter noch ein prachtvolles Fundstück Ghisleris nach Kuslik: Die vollständige Rüstung und Bewaffnung einer bosparanischen Legionärin.

Noch konnte der Bote nicht in Erfahrung bringen, unter welchen Umständen Ghisleri verschwand, noch was es mit der Ausrüstung auf sich hat. Unser Korrespondent in Kuslik wird sich aber dieser Tage mit der Loge treffen und versuchen, die Hintergründe zu klären.

—Dettmar Westfar (Axel Spor)



Albernia sucht eine Braut

HAVENA. Für eine große Überraschung sorgte die Kronverweserin Albernias während der traditionellen Zeremonien zum ersten Tag im Efferd am neuen Tempel des Meerestgottes. Im Anschluss an die Festlichkeit verkündete sie offiziell ihre Absicht, ihren Enkel Finnian ui Bennain noch in diesem Jahr zu verloben. Der zukünftige Fürst der Westlande zählt seit kurzem 14 Sommer und dürfte als eine der besten Parteien des Kontinentes gelten. So verwundert es auch nicht, dass schon kurz nach der Verkündung erste Depeschen mit Werbemännern aus nah und fern, gar dem Bornland und Thorwal die Hafenstadt am Meer der Sieben Winde erreichten. So manch vielversprechende Kandidatin wurde bei Ihrer Erlaucht Idra ni Bennain vorgestellt. So ward es, dass die Kronverweserin die vielversprechendsten von ihnen zum 11. Ingerimm 1035 BF nach Havena einlud, auf das sie sich selbst ein Bild machen könne. Und wer immer ihr dort als geeignetste Kandidatin erscheine, würde sich noch vor Ort alsbald rühmen können, die kommende Fürstin Albernias zu sein. Während Havena so also ein großes Freudenfest erwartet, scheint der zu Verlobende von dieser Idee weit weniger angetan. Gleich nach dem Gottesdienst genoss Ihre Liebden ausgiebig Zeit auf dem neuen und prächtigen Schiff der fürstlichen Familie. Vor kurzem erst aus den vortrefflichen Händen der weithin berühmten Werft Maraiche übergeben, ist das Schiff

eine Augenweide, ein Stolz Albernias. So scheint es auch kein Zufall zu sein, dass dieser schneidige Efferdruhm den klangvollen Namen *Marhada* trägt, wohlgemerkt ein Vorschlag des Prinzen selbst, benannt als Ehrenbezeugung an die Tochter und Nachfolgerin des berühmten Niamad ui Bennain, welche als große Schiffsführerin gerühmt und verehrt war. Und so sprach sich in den Gassen Havenas bald herum, dass Finnian dieses Schiff wohl einst mehr lieben würde als seine zukünftige Braut. Der Prinz zeigte auf der Jungfernfahrt doch ein großes Interesse und allem Anschein nach auch eine besondere Begabung im Umgang mit dem Seefahrerhandwerk.

Ob der zukünftige Fürst Albernias, Ihre Erlaucht oder eine der vielen Bewerberinnen auf diese Gerüchte etwas geben mögen, sei dahingestellt. Doch die Einladung Idras sorgte dafür, dass die Provinz- und Familienräte zusammentrafen. Als einer der ersten Gäste meldete sich der Markgraf des Windhag, Cusimo Garlichgrötz zum Fest an. Ob er dem Prinzen vor Ort seine noch sehr junge Tochter Larona anbieten will, gilt bisher nur als Gerücht, und gerade die unrühmliche Vergangenheit von Prinz Finnians Vater, lässt viele an eine ernsthafte Kandidatur auch nur eines Gastes aus dem lieblichen Felde zweifeln. Doch der Hintergrund dieses Winkelzugs des Herzogs dürfte ein gänzlich anderer sein, denn im Rahmen der Festlichkeit werden mit Sicherheit auch Entscheidungen über

die Westflotte gefällt werden. Redet man über die kaiserliche Westflotte, gibt es nun selten gute Nachrichten zu verkünden. Ein Zustand, an den man sich seit der Zeit Kaiser Hals leidlich gewöhnt hat. Seit dem albernischen Bürgerkrieg aber ist die Flotte gar zweigeteilt. Obliegt die Flotte Harbens eindeutig dem Markgrafen, ist die Führung der in Havena stationierten Schiffe seit Kriegsende derweil nicht eindeutig. Kühnbrecht von Grötz, der betagte Vizeadmiral des Markgrafen Cusimo ist im Travia des Jahres 1035 BF verstorben, ein Nachfolger bisher noch nicht ernannt. Auch die Frage, ob die Ämter des Burggrafen des Windhags und das des Vizeadmirals der Westflotte wieder in einer Hand vereint werden, ist wohl noch offen.

Nun kursieren Vermutungen darüber, dass im Rahmen der Feierlichkeiten auch über jene Posten verhandelt werden soll. Albernias Krone scheint Gerüchten zu Folge daran interessiert, den ehemaligen Admiral Königin Invhers ins Spiel zu bringen. Rateral Bedwyr Sanin hatte sich in den vergangenen Jahren auf seine Besitzungen vor Havenas Küste zurückgezogen. Doch scheint er mittlerweile in den Augen der Kronverweserin rehabilitiert und vor allem der Kronprinz soll sich sehr für den erfahrenen Seemann eingesetzt haben.

So ist das Erscheinen Cusimos vielleicht gar ein wenig als Akt des Misstrauens zu werten. Nicht zuletzt, weil die Entscheidung über diese Angelegenheit beim Markgrafen liegen wird. Wohlmöglich fürchtet der Grangorer bei der Anwesenheit all dieser einflussstarken Persönlichkeiten eine Entmachtung und will dieser durch seine Anwesenheit entgegensteuern. Es soll sowohl im Windhag wie auch in den liebfeldischen Besitzungen der Garlichgrötz aussichtsreiche Bewerber für beide Posten geben, welche Herzog Cusimo sicher gerne einer Sanin-Lösung vorziehen würde. In mehrerlei Hinsicht wird der Blick nach Havena Ende des Jahres somit einer sein, der ganz im Zeichen der Politik stehen wird.

Danyll ui Maecymynn (Daniel Maximini, mit Dank an Marcus Buss)

Aventurischer Bote, Tsa 1035 BF

Expedition nach Thalusa

Khunchom. Wie unlängst bekannt wurde, hat die Drachenei-Akademie eine Expedition ausgesandt, welche nach vergessenen Geheimnissen der Magie suchen soll. Die Gruppe unerschrockener Abenteurer soll Gerüchten zufolge gen Thalusa aufgebrochen sein, was ob der aktuellen politischen Verhältnisse vor Ort bemerkenswert erscheint. Seit der Absetzung von Ras Kasan, dem Va-

ter von Fürstin Shenny, sind die diplomatischen Beziehungen zwischen den beiden früher eng verbundenen Städten weitgehend zum Erliegen gekommen. Es bleibt abzuwarten, inwiefern diese Expedition hier für Annäherung oder gar weitere Spannungen sorgt. Über eine Dauer oder das genaue Ziel der Expedition wurde bisher nichts bekannt.

Veyra Terbinnen (Annelie Dürr)

DER OPTOLITH

TRANSYSSILISCHES TAGESBLATT

Tragödie überschattet die Große Tobrische Warenmesse

YOL-GHURMAK. Es sollte wie in den letzten Jahren das Ereignis für die fleißigen Bürger unserer ertragreichen Handelsstadt sein. Noch mehr Aussteller als jemals zuvor kündigten ihr Kommen an, Händler und Schaulustige aus aller Herren Reiche strömten durch die großen Tore, und die Gastwirte errichteten in geräumigen Zelten zusätzliche Schlafstätten für die vielen Besucher, die wir in unserer Stadt willkommen hießen. Doch nach einem glorreichen Auftakt der diesjährigen Warenmesse wandelten sich das geschäftige Treiben und die ausgelassene Stimmung in nackte Angst und Panik. Zum jetzigen Zeitpunkt herrscht noch immer große Ungewissheit über die genauen Geschehnisse am dritten Tage der Messe. Klar ist jedoch: Viele Bürger gelten als verschollen, zusätzliche Diebstähle wurden gemeldet und Bewohner und Gäste sind weiterhin besorgt, das Unheil möge noch nicht überstanden sein. Was bloß ist geschehen?

„Wir waren gerade am Fuße der Essen und begutachteten die Auslagen, die mit arcanomechanischen Prothesen bestückt waren, als der Boden zu unseren Füßen zu beben begann. Bevor mir aber vor Entsetzen das Bewusstsein entglitt, sah ich es: Mehrere Dutzend Schritt hoch, ein unheilvolles Monstrum aus einem Häuserkonglomerat wütetet rücksichtslos in unserer Stadt ...“

—ein anständiger Händler der Stadt

„Es war in den Mußestunden, als meine ganze Einrichtung zu zittern begann. Bevor ich begreifen konnte, was außerhalb meines Hauses geschehen war, zersprangen Krüge auf dem Boden, und die ersten Gäste schrien angsterfüllt, als die Seitenwand zerbarst und ich auf ein über zwanzig Schritt hohes Unwesen blickte ...“

—Tingralf, Betreiber der Schenke Ogerhöhle

„Was will er von mir? Ja, ja, da war dieses riesige, lebende Haus. Furchtbare Sache das! Wir haben ausgerechnet, dass uns damit ein Gewinn

von 672 Dukaten, 83 Hellern und 44 Kreuzern entgangen ist. Entsetzlich! Und unsere Zeit, die er jetzt vertrödelt, kostet uns weitere ...“

—ein grolmischer Händler

Erschütternde Berichte dieser Art lassen sich an vielen Ecken und in jeder Gaststube der Stadt vernehmen. Noch immer ist die Schneise der Verwüstung, die vermutliche die monströse Abart eines Ghumai-Kal hinterlassen hat, deutlich zu erkennen. Doch beim Sehenden Sohn, was ist nun wirklich an diesem Tag vorgefallen? Könnte es sein, dass es gar einen Zusammenhang mit dem hinterhältigen Raub der Prinzessin und einem Diebstahl in der Akademie gibt?

„Zum jetzigen Zeitpunkt können wir sagen, dass es sich um auswärtige Feinde und Unruhstifter handelt, die versucht haben, mit solch einer abscheulichen Tat den Frieden der Stadt zu gefährden und unseren Ruf zu ruinieren. Wir werden uns dieses Problems annehmen, die Hintergründe aufklären und dafür Sorge tragen, dass die nächste Warenschau von solcherlei schändlichen Attentaten verschont bleibt.“

—Wulfgard, Soldat der Stadtgarde

Die Garde verspricht Aufklärung und auch die einfachen Bürger stehen zusammen! Die Bewohner unserer Stadt helfen ihren Nachbarn und bauen wieder auf, was heute

Kleinanzeigen

Ehrbare Bürger Yol-Ghurmaks! Ich bitte um Eure Mithilfe. Während der erschütternden Ereignisse auf der Warenmesse verlor ich meine kleine Tochter Tuurana (8 Jahre, braune Augen, schulterlanges Haar) aus den Augen. Jegliche hilfreiche Spur werde ich entlohnen. Ich bin jeden Tag während der Fleißstunden über im Tobrischen Landhof zu finden.

Tyadana, eine besorgte Mutter

Höret, höret! Der Rat der Stadt hat beschlossen, die Belohnung auf gebannte lebende Häuser, auch Ghumai-Kalim genannt, zu verdoppeln. Auch Hinweise auf einen Ghumai-Kal werden vergütet.

Der Zunfrat, stellvertretend für den Regenten Leonardo

Ihr Dach hängt schief? Ihre Wand droht einzustürzen? Eine lebende Hütte hat Ihren Empfangsraum eingerissen? Melden Sie sich jetzt bei Moralosch und Söhne. Nur wir bieten beste zwergische Qualität: Stabil und sicher garantiert – ein Zwergenleben lang!

noch in Trümmern liegt. Denn der Feurige Vater wacht über uns und belohnt eines jeden Fleiß!

Xertram Brackfeld (Julian Klippert mit Dank an Denny v. Roux, Josch und Niķo Hoch)

Optolith, Travia 1054

Brautraub auf der Warenmesse!

YOL-GHURMAK. Wie der Optolith zu Beginn des Jahres berichtete, hatte seine Hoheit Arngrimm von Ehrenstein den 5. Rondra, den letzten Tag der ‚Großen Tobrischen Warenmesse‘, zu einem ganz besonderen Festtag erklärt, an dem es eine große Freude zu Feiern gelte. Hüllte sich der herzogliche Hof zunächst noch

in tiefes Schweigen über den Anlass dieser Freude, so wurden die Bewohner Yol-Ghurmaks sowie die vielen angereisten Gäste bei der Eröffnung der Messe mit der Verkündigung einer zu feiernden Vermählung überrascht! Junker Brandolph vom Bendromthal, ein Mitglied der herzoglichen Wulfengarde, sollte den Bund mit Thalea von Dunkelstein

nach den Riten der alten Kulte eingehen. Und auch Garla Gengris, die Hohepriesterin des Feurigen Vaters, sollte ihnen im Agrimothäum ihren Segen geben. Die Vorfreude in der Stadt war groß und wuchs mit jedem verstreichenden Tag, sollte es doch während der Feierlichkeiten Speis und Trank für Je-

dermann geben! Als jedoch das im vorhergehenden Artikel beschriebene Unglück über die Messe hereinbrach, gelang es einigen abtrünnigen Söldnern im daraus resultierenden Chaos, die Braut des Junkers zu entführen! Die Leibgarde der Braut wurde in einem blutigen Gemetzel niedergemacht

und bisher sind jegliche Lösegeldforderungen ausgeblieben. Bleibt zu hoffen, dass der hoffnungsvolle Junker vom Bendromthal sie bald wieder heil und unverseht in seine Arme schließen können wird.

Leomelia Winterbach (Niko Hoch mit Dank an Daniel Simon Richter, Michael Masberg, Rebecca Beyer und die Alveraniare)

Optolith, Nebelmond 1055 BF

Die Tigerin heult mit den Wölfen

YOL-GHURMAK. Es ist ein Name, dessen Klang die Warunker zusammenzucken lässt, als wäre der Schatten löchriger Drachenschwingen auf sie gefallen: Chayka Gramzahn, die Barbarenprinzessin. Je nachdem, wen man fragt, gilt sie als Schülerin, Tochter oder Geliebte des fürchterlichen wie toten Sirion Grim – oder alles zusammen. Die Trollzackerin, stärker als ein Oger und wilder als ein Rudel Zantim, trat Sirions Erbe an, brach jedoch mit dem Nekromantenrat und zieht seitdem marodierend durch die Warunkei.

Wie der Optolith jüngst erfahren hat, soll es Seiner Hochgeboren Morling von Freudenberg bereits vor Monden gelungen sein, die wilde wie schlagfertige Horde für das Herzogtum Tobrien unter Kontrakt zu nehmen. Aus dem Umfeld Seiner Hoheit Angrimm von Ehrenstein ist nichts Näheres dazu zu erfahren, doch zeigt dies wieder einmal nur, wie gut der Herzog und seine Rittsleute es verstehen, die Geheimnisse ihrer strategischen Pläne selbst vor jenen zu verhehlen, die ihnen wohlgesonnen sind.

So bleibt uns nur, zu spekulieren, wohin sich der herzogliche Heerbann mit Chaykas Horde unter seinem Banner wenden mag: Ist es nun endlich an der Zeit, dass der Herzog sich den feigen Usurpator Bernfried in Perainefurten packt und das geteilte Tobrien wieder vereint? Ist das Bündnis mit der Barbarenprinzessin ein Hinweis darauf, dass es gegen ihren Erzfeind, Lucardus von Kémet, geht? Schickt sich Seine Hoheit an, die unruhige Warunkei zu befrieden und unter seinem Schutz zu stellen?

Der Optolith wird berichten!

Stojko Owaz (Michael Masberg)

Optolith, Frostmond 1055 BF

Die Bleichen Krieger von Altzoll

ALTZOLL. Die Garnisonen und Gräfte von Altzoll haben sich geöffnet und der Heerwurm der Bleichen Krieger marschiert wieder! Lucardus von Kémet, Heermeister der Untoten, hat zu den Waffen gerufen, und ob lebendig oder tot, die Waffenknechte der Dunklen Mutter folgen ihm.

Während die herzogliche Offensive scheinbar noch auf sich warten lässt, schreitet der Ordensmann zur Tat. Doch, werter Leser, sei unbesorgt! Sein kriegerisches Treiben gilt nicht der geliebten, transsylvanischen Heimat! Vielmehr wanken seine untoten Krieger in den langen Winternächten nach Westen, um dort die Rabenritter des Seelenfressers Golgari zur Entscheidungsschlacht zu zwingen. Herr von Kémet scheint die jüngsten Auseinandersetzungen in der Wildermark, deren Anarchie längst über die Trollzacken hinaus wirkt und unsere Ordnung bedroht, auszunutzen, um der Rabenmark in die Flanke zu fallen. Ist dies der Anfang vom Ende der Rabenritter? Der Altzoller Heerwurm hat jüngst die Trollpforte passiert, ist dort jedoch auf heftigen Widerstand gestoßen. Drachengarde und Rabenorden ringen Tag wie Nacht um jede Meile Land und keine Seite scheint gewillt aufzugeben, bis nicht die Entscheidung erzwungen wurde.

Dem Optolith ist es gelungen, den Hexenmeister Ceryo, den man auch den Herrn der Krähen nennt, für eine kurze Stellungnahme zu gewinnen: „Wenn die langen Nächten enden, wird die Rabenmark Geschichte sein. Und die abtrünnigen Golgariten werden in das Gefolge ihres einstigen Hochmeisters zurückgekehrt sein. Tot oder lebendig werden sie für ihn streiten.“

Stojko Owaz (Michael Masberg)

Altzoller Kleinanzeigen

Hämmern gehört zum Handwerk! Die besten Erzeugnisse warunkischer Schmiedekunst – in der Altzoller Hammergasse.

Neue Knochen im Sortiment! Frisch eingetroffene Ogerschenkel, Gebeine Beilunker Sonnenjünger und zwei vollständige Skelette alhanischer Gruftwächter! Und für den Kenner: der versteinerte Schädel eines Trollschamanen!! Nur bei Meisterin Basranell in Altzoll – ist es tot, findest du es bei Basranell!

Endlich wieder schlafen – mit den Elixieren von Gorgarik dem Farbenfrohen!

Bahamuth – der Ruferschallt! Bahamuth – die besten Söldner des Perlenmeers!

Selemie und Größenwahn!
Jaakon – Das geheime Tagebuch des Löwen von Warunk
Der neue Enthüllungsroman aus der Feder von Norbeto Sereno!

Lucardus von Kémet sucht:
- gut mumifizierte Leichen
- Reliquien aller Kulte
- sauber abgetrennte Körperteile zwecks Instandhaltung alter Modelle
Fragt in Altzoll nach den Gebeinsammlern – wir zahlen gute Preise.

Sachdienliche Hinweise, die zur Ergreifung des Reliquienschänders von Gareth führen, nimmt die Gareth Tagespostille entgegen – findet die Hand von Rhÿs dem Schnitter!

Tretet der Drachengarde bei! Denn lebend könnt ihr noch Sold verdienen!

