

Aventurischer Bote

AVSGABE 165 ❖ Mai/Juni 2014 ❖ 3,90 €

SPIELHILFE:
DIE SCHLEIER
LICHTEN SICH

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUG



SZENARIO:
GREIFENGLANZ UND
VATERZORN

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:
DIE KAISERLICHE HOCHZEIT





Liebe Leserinnen und Leser!

Es ist soweit, die Beta-Version der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** ist erschienen! Wir sind immer noch ganz begeistert, wie groß der Ansturm auf den Stand auf der Role Play Convention war. Für mich war der Beta-Release doppelt aufregend, denn es ist der erste Editionswechsel mit **Das Schwarze Auge**, den ich mitmache. Anders als meine Kollegen habe ich nämlich erst mit der 4. Edition angefangen zu spielen. Das erste Produkt, das ich mir gekauft habe, war die Box *Götter & Dämonen*. So gesehen ist die Beta für mich also gleich zweimal etwas Neues, Spannendes.

Um euch noch mehr Material an die Hand zu geben, die Beta-Regeln zu testen, wurde das Szenario in diesem Boten, *Greifenglanz und Vaterzorn*, mit doppelten Werten versehen, denen der 4. und der 5. Regeledition. Mit *Greifenglanz und Vaterzorn* bekommen die neuen Regeln außerdem noch einen besonderen Anschluss an die Lebendige Geschichte Aventuriens, spielt das Szenario doch im Vor- und Umfeld der Amtseinführung des neuen Illuminaten von Elenvina. Im Nachgang zum Szenario freuen sich sicher Spieler wie Helden über den Bericht im inneraventurischen Boten über eben jene Amtseinführung.

Alex hat außerdem zusammengefasst, was zwischen **Schleiertanz** und dem bald erscheinenden Band **Schleierfall** in *Aranien* geschieht. Für alle, die noch eines der beiden oder beide Abenteuer spielen wollen, sei von diesem Artikel dringend abgeraten!

In der im letzten Boten begonnenen Reihe der Meisterpersonen des Südens folgt der zweite Teil mit dem sympathischen Draufgänger *Haldur di Nautariani*.

Die inneraventurischen Nachrichten haben natürlich ein zentrales Thema: die Hochzeit von Kaiserin Rohaja und dem Markgrafen Rondrigan von Perricum. Wir haben dazu außerdem eine Spielhilfe verfasst, die bei weitem nicht alles abdeckt, was in der Zeit Gareth bewegt, aber hoffentlich hilfreich ist und Vergnügen bereitet. Diese findet ihr aber selbstverständlich im Farbteil.

Darüber hinaus wirft der inneraventurische Bote Blicke auf die Entwicklungen am Rand der Schattenlande, vor allem auf die



*Zholochai
Häuptling
(Schicksalspfade)*

Grenzmarken, die ein Bündnis schließen, und den Rondrametropolitanen in Warunk. Außerdem nimmt Perricum Abschied von einem der Anführer der Nebachoten. Konflikte gibt es in Paa-vi, während die Brabaker und Al'Anfaner wirtschaftliche Erfolge, die Brabaker darüber hinaus sogar ein Gesetzbuch, vorweisen können. In der Praioskirche gibt es, wie schon erwähnt, einen neuen Illuminaten, der auch im außeraventurischen Teil ausführlich vorgestellt wird.

Das Cover dieses Boten wurde von **Der Schrecken der Schädelbucht** geliehen, einem bald erscheinenden Abenteuer für aventurische Helden, die nach Uthuria fahren wollen und meinen Mitautoren und mir beim Schreiben viel zu viel Spaß gemacht hat, um im Zuge der Beta-Euphorie unterzugehen.

In *Mantel, Hut und Zauberstab* gibt es diesmal die Gewandung einer Efferdgeweihten zu bewundern, und selbstverständlich dürfen auch die Meisterinformationen und die Zeitleiste nicht fehlen.

Ansonsten wünsche ich euch ein passendes Geschenk für die kaiserliche Hochzeit, ausreichend Schicksalspunkte und viel Spaß mit dem Aventurischen Boten Nummer 165!

Für die Redaktion,
Marie Mönkemeyer



Haldur di Nautariani, Kapitän der Wogenreiter	3
Zur Hochzeit in Gareth	5
Die Schleier lichten sich	8
Mantel, Hut und Zauberstab	15
Produktvorschau	16
Greifenglanz und Vaterzorn	18
Godefroy Sigismuth von Ibenburg-Luring, Illuminatus zu Elenvina	25
Start der Beta-Testphase	28
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	33
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Efferd/Travia 1037 BF	Beilage

HALDUR DI NAUTARIANI, KAPITÄN DER WOGEPREITER

EINE SPIELHILFE VON CHRISTIAN BENDER, MIT DANK AN MARTIN SCHMIDT

Persönlichkeiten des Südmeers

Mit dem **Aventurischen Boten 164** begannen wir mit einer Reihe über Meisterpersonen, denen Ihre Helden an den Küsten und Gewässern der südaventurischen und norduthurischen Meere begegnen können. In dieser Ausgabe des Boten stellen wir Ihnen nun Kapitän *Haldur di Nautariani* vor, den ersten von zwei sehr ähnlichen und doch sehr unterschiedlichen Seefahrern.

Eine der umtriebigen Personen des Südmeers ist der horasische Kapitän Haldur di Nautariani. In den Hafenkneipen spricht es sich wie ein Lauffeuer herum, wenn sein Schiff festmacht. Er gilt als unkonventionell und gelegentlich etwas draufgängerisch, aber absolut verlässlich. Er ist der Richtige, wenn es darum geht, einen Kapitän zu finden, der bereit ist, auch einmal ein Auge zuzudrücken.

Äußere Erscheinung

Haldur entspricht genau dem, was man sich unter einem weit gereisten Kapitän vorstellt – und ist so ziemlich das genaue Gegenteil dessen, was man von einem horasischen Adelspross erwartet. Er trägt schwarze Lederhosen, Stiefel, die ihm guten Halt verleihen sollen, und ein weißes Rüschenhemd. An seiner Seite hängen ein Rapier mit schlichtem Griffkorb und eine abgestoßene Halterung für ein Fernrohr samt Inhalt. Die Kleidung wirkt gebraucht und ist teils geflickt. Haldur hat sonnengebräunte, wettergegerbte Haut, graue Augen und lange schwarze, zum Zopf gebundene Haare. Er trägt einen fein gestutzten Oberlippenbart und einen spitzzulaufenden Kinnbart. Seine kräftige, athletische Figur hält er trotz vergleichsweise großem Appetit auf beinahe magische Weise und scheinbar ohne großes Zutun. Er erweckt den durchaus richtigen Eindruck, ein weit reisender und auch selbst zupackender Mann zu sein. Sein gewinnendes Grinsen, sein Hang zum Zynismus mit gelegentlichem Galgenhumor und sein scheinbar niemals versiegender Optimismus machen ihn bei seiner Mannschaft außerordentlich beliebt.

LEBENS LAUF

Haldur wurde als zweites Zwillingsskind einer adligen Familie in Kuslik geboren. Sein Bruder Silem, der kurz vor ihm das Licht der Welt erblickte, war jedoch stets der Mensch, aus dessen Schatten er sich nicht heraus zu bewegen wusste. Sein Vater, ein Horaspatriot reinsten Wassers, fand stets mehr Lob für Silem als für den weniger geliebten jüngeren Bruder. Da dies darin begründet lag, dass seine Mutter bei seiner Geburt verstarb und alleine das Kind gerettet werden konnte, war Haldur auch niemals in der Lage daran etwas zu ändern.

Beide Brüder fühlten sich zum Wasser hingezogen und so mochte es kaum verwundern, dass sie beide die Seekadettenlaufbahn einschlugen. Auch hier war es der diszipliniertere Silem, dessen bessere Ergebnisse die Vermutung des Vaters bestätigten, die dieser selten zu artikulieren müde wurde: Silem würde es weit bringen, Haldur hingegen nur im Ansatz.

Haldur machte als Seekadett durch waghalsige Manöver und gelegentlich impulsive Entscheidungen noch stärker auf sich aufmerksam als durch seinen familiär geprägten Patriotismus. Dennoch zeigte sich hier bereits seine ihm in die Wiege gelegte Fähigkeit, Menschen zu begeistern und durch eigenes Vorbild zu Höchstleistungen zu animieren. Eine Affäre mit der Tochter eines Ausbilders, die zu allem Überfluss auch noch schwanger wurde, sorgte schließlich für das Ende seiner Zeit bei der horaskaiserlichen Flotte, noch bevor seine militärische Karriere richtig begonnen hatte. Die uneh-



renhafte Entlassung akzeptierte er widerspruchslos und verließ im Anschluss das Reich, das er so liebte, und zog in den Süden.

Seitdem heuerte er bei verschiedenen Handelsseglern in unterschiedlichen Funktionen an, ehe Handelshäuser ihm eigene Kommandos antrugen.

Sein Schiff, die *Wogenreiter*, war eine von Piraten gekaperte Karavelle, die ihn während einer Fahrt angriff. Statt den Angriff nur abzuwehren, enterte die kampferfahrene Besatzung unter seiner Führung ihrerseits den Piratensegler, dessen übermütige Mannschaft von dieser unerwarteten Kühnheit überrumpelt wurde.

Seit dem Umbau des Schiffs in der Werft der Familie Zeforika in Brabak nutzt er die *Wogenreiter* um auf eigene Rechnung die Südküste und die Waldinseln Aventuriens, die Nordküste Uthurias und die Inseln und Archipele zwischen den Kontinenten zu befahren.

HALDURS GEHEIMNIS

Eine Organisation, für die Haldur bereits seit seiner Zeit an der Akademie arbeitete, war das *Directorium für besondere Angelegenheiten*. Sein auffällender Horaspatriotismus und sein verzweifelter Streben nach Anerkennung gepaart mit seiner ausgeprägten Menschenkenntnis machten ihn zum perfekten Agenten. In der Marine blieb er stets der Zweite hinter Silem, im Directorium hingegen konnte er ebenfalls seinem Reich dienen – ohne im vermeintlich übergroßen Schatten seines Bruders zu stehen. Vor diesem Hintergrund sind auch seine Affäre und sein unehrenhafter Ausschluss aus der Flotte zu verstehen: Als Agent, der völlig frei die Meere befahren konnte, vermochte er dem Horasreich besser zu dienen – dafür musste er „nur“ aus der Flotte ausscheiden. Nach der Neustrukturierung des DBA stieg er zum Residenten auf und begann, im Südmeer sein eigenes Netz an Agenten und Informanten aufzubauen (**Orden und Bündnisse 60**).

HALDUR AM SPIELTISCH

DARSTELLUNG

Haldur gibt sich als ungebundener Handelskapitän ohne eigene Interessen – von „am Leben bleiben“ und „Geld verdienen“ abgesehen. Für ihn scheint es keine trennenden Grenzen zwischen Reichen oder Kulturen zu geben, er ist ein Pragmatiker, der jede günstige Gelegenheit nutzt. Seinen Nimbus als zupackender Draufgänger und stolzer Horasier hat er kultiviert. Neue Kleidung ramponiert er absichtlich, um verwegener zu erscheinen.

Haldur kann seine militärische Ausbildung nicht gänzlich verbergen, aber seine gelegentlich eher impulsiven Entscheidungen zeugen davon, dass er in der strengen Hierarchie der horasischen Flotte wohl nie völlig angekommen wäre.

ZITATE

„Lass die Schiffe ruhig näher kommen, die bekommen uns nicht. – Was mich so sicher macht? Der Sturm, in den wir dort vorne hinein segeln!“
—während einer Flucht vor Piraten

„Dass du immer noch lebst! Da soll noch einer behaupten, die Zwölfe hätten keinen Humor!“

—zu einem alten Weggefährten

„Ist ja gut, du hattest ja recht! Beim nächsten Mal versuchen wir es auf deine Weise! Ob es ein nächstes Mal gibt, hängt allerdings davon ab, wann du aufhörst zu fluchen und endlich deine Armbrust nachlädst!“

—während ein Plan völlig schief geht

„Mein Bruder hat was?! Ich wette, während des ganzen Gefechts saß seine Uniform zu allem Überfluss auch noch tadellos, nicht wahr?“

—Reaktion auf eine Erzählung über einen militärischen Erfolg seines Bruders

„Nur wer die nötigen Informationen hat, kann die richtigen Entscheidungen treffen. Ich weiß nicht, wie Ihr es haltet, aber ich kann gut darauf verzichten, zwischen die Fronten von Al'Anfa und dem Horasreich zu geraten!“

—auf seine Neugier angesprochen

„Natürlich schaffe ich das. Ich brauche nur noch ein paar Spezialisten.“

—zu potentiellen Auftraggebern

FUNKTIONEN IM SPIEL

◆ **Als Auftraggeber:** Ein Schiff lässt sich genauso wenig allein fahren, wie sich manch angenommener Geheimauftrag mit einer einfachen Schiffsmannschaft durchführen lässt. Auch die Tarnung als Expeditionsschiff lässt sich nicht glaubwürdig mit einer einfachen Besatzung durchführen. Geht es in einem Auftrag sogar darum, einige Geiseln zu befreien, so sind fähige und vertrauenswürdige Spezialisten unumgänglich. Manchmal braucht Haldur auch einfach nur Informationen, die irgendwie beschafft werden müssen.

◆ **Als Gesprächspartner:** Haldur liebt das Gespräch mit alten Bekannten oder weitgereisten und gelehrten Personen. Vor allen Dingen nutzt er solche Gelegenheiten, um Informationen zu erhalten, die er für das Directorium sammelt, weiterleitet und zum Teil auch weiterverfolgt. In so gut wie jedem Hafen des Südens scheint es mindestens einen Menschen zu geben, der ihm persönlich bekannt ist. Auch den Kontakt zu weitgereisten Gelehrten, Gesandten oder Abenteurern pflegt er ausgiebig. Ein Anliegen solcher Bekanntschaften kann für ihn manchmal mehr Informationen zu Tage fördern als langwieriges Beschatten.

Umgekehrt ist Haldur ein Hort an Informationen, von denen er einige bereit ist weiterzugeben – für eine kleine Gegenleistung.

◆ **Als Begegnung auf See und in Häfen:** Ob in Brabak, Port Storerbrandt, Porto Korisande oder Nova Methumisa – überall zwischen den beiden Kontinenten können die Helden auf Haldur stoßen. Dabei kann er die Möglichkeit sein, die Helden von einer Küstenstadt in eine andere zu bringen. Vielleicht braucht er aber auch gerade Hilfe von Helden, die einen Weg finden, die Kette in einem Hafen herunterzulassen, damit er in einer Nacht-und-Nebel-Aktion fliehen kann. Auch besitzt Haldur umfangreiches Kartenmaterial, um stets möglichst gut informiert zu sein. Möglicherweise hat er die Karte, die die Helden gerade benötigen. Gegen einen Gefallen – jetzt oder in Zukunft – lässt er sie unter Umständen einen Blick darauf werfen.

SPIELHILFE

Haldur di Nautariani

Unehrenhaft entlassener Fähnrich zur See, Resident des DBA, freier Kapitän in wechselnden Diensten

Geboren: 1005 BF

Größe: 1,85 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Seelentier: Seeschwalbe

Kurzcharakteristik: brillanter Kapitän, kompetenter Resident, erfahrener Händler

Ziele und Motivation: dem Horasreich dienen; Informationen beschaffen; Geld verdienen und überleben

Wichtige Wesenszüge: weltoffen, humorvoll bis zynisch, optimistisch, bisweilen draufgängerisch

Besonderheiten: Haldur scheint irgendwie immer einen Ausweg aus brenzligen Situationen für sich und seine Mannschaft zu finden; er selbst schreibt dies dem Humor Xeledons zu, dass der ihn, den ewig Zweiten, am Leben erhält um sich an der Scham seines Bruders zu erfreuen, die dieser ob seines Rufs empfinden müsse; an Bord seines Schiffs gibt es mindestens vier Katzen, deren Aufgabe darin besteht, die Ratten zu jagen, vor denen er seit früher Kindheit Angst hat.

MU 15 KL 13 IN 15 CH 14

FF 11 GE 14 KO 14 KK 12

Rapier: INI 13+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK N

LeP 32 AuP 39 WS 7 MR 6 GS 8 RS 1 (feste Kleidung)

Wichtige Vor- und Nachteile: Vom Schicksal begünstigt, Innerer Kompass; Prinzipientreue (handelt nie gegen die Interessen des Directoriums), Angst vor Ratten 8, Neugier 6, Eitelkeit 4, Impulsiv, Verpflichtungen (Directorium für besondere Angelegenheiten)

Wichtige Talente: Fechtwaffen 13, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 10; Etikette 8, Menschenkenntnis 15, Überreden (Mannschaftsführung) 13 (15), Überzeugen 10; Orientierung 12, Wettervorhersage 7; Geographie (Südaventurien) 10 (12), Sternkunde 10, Staatskunst 7, Rechtskunde 7, Heraldik 8, Kriegskunst (Seegefechte) 8 (10); Handel 7, Kartographie 11, Seefahrt 16

Sprachen und Schriften: Muttersprache Garethi (Dialekt Horathi), Tulamidyä 10, Waldmenschen-Sprachen 4, Uthurisch 3, L/S Kusliker Zeichen 8, L/S Tulamidyä 4

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Meer), Kulturkunde (Südaventurien, Horasreich), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Akklimatisierung: Hitze, Standfest; Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Defensiver Kampfstil, Meisterparade, Linkhand, Parierwaffen 1

Ausrüstung: keine Besondere, in einer Truhe in einem Geheimfach seiner Kajüte hat er einige Ausrüstungsgegenstände aus den Magazinen des DBA.

ZUR HOCHZEIT IN GARETH

EINE SPIELHILFE ZUR KAISERLICHEN HOCHZEIT VON EEVIE DEMIRTEL UND MARIE MÖPKEMEYER

Wenn am 12. Travia 1037 BF Kaiserin Rohaja heiratet, ist das ein Ereignis, das sich kaum ein Mittelreicher entgehen lassen will, sodass viele nach Gareth reisen, um die Kaiserin zu sehen – manche das einzige Mal in ihrem Leben. Auch Helden können diesen Wunsch verspüren, vielleicht gehören sie auch zum Gefolge des Adels, der sich bereits Anfang Travia zum Reichstag in der Kaiserstadt trifft, oder zu einer der fremdländischen oder kirchlichen Gesandtschaften, die zur Hochzeit den Kaiserhof aufsuchen. Vielleicht wollen sie auch am Turnier teilnehmen, oder sie hoffen, als Gaukler oder sogar Taschendiebe während der Feierlichkeiten ihr Auskommen zu finden.

Gleich welche Gründe die Helden nach Gareth führen, die größte Stadt Aventuriens ist in dieser Zeit im Ausnahmezustand. Im Folgenden finden Sie einige Hilfestellungen zur Hochzeit und der Kaiserstadt in dieser Zeit.

SCHLAFMÖGLICHKEITEN

Während der Feierlichkeiten spontan einen Schlafplatz in Gareth zu bekommen, ist nahezu unmöglich. Viele Garether haben private Übernachtungsgäste oder vermieten sogar ihre eigenen Betten. Sämtliche Gasthäuser sind ab Mitte Efferd ausgebucht. In allen besseren Häusern kann man natürlich mit einem entsprechenden Sozialstatus (SO 7 und aufwärts) ab Praios Zimmer vorbestellen,

oft auch postalisch. Die Preise sind in jedem Fall um mindestens 20% teurer als der Listenpreis, in sehr kurzfristigen Fällen auch bis zu 40%.

Im Idealfall hat man Freunde oder Verwandte, bei denen man unterkommen kann oder ist Mitglied eines Ordens, einer Kirche oder einer anderen Organisation, die eine Niederlassung in Gareth unterhält. Andere Möglichkeiten einen Schlafplatz zu finden, bieten die Dörfer der Umgebung. Zwar sind es einige Meilen von Silkweisen oder Natzungen in die Stadt, aber dort gibt es noch bis etwa zum 10. Travia die Möglichkeit, eine einfache Schlafstatt zu mieten oder sein Pferd unterzustellen, denn auch sämtliche Pferdeställe in der Kaiserstadt sind komplett überlaufen.

Eine andere Option stellen die zahlreichen Mietskasernen dar, in denen es auch bei einem so bedeutenden Anlass noch freie Wohnungen gibt, allerdings vorwiegend in den zu recht verfallenen Gebäuden. Selbstverständlich gibt es auch die Option, gar nicht zu schlafen, sondern in einer der zahlreichen Schenken durchzufeuern.

Auch kurzfristig besteht immer noch die Möglichkeit, offensichtlich einheimische Passanten anzusprechen und ihnen Geld für einen Schlafplatz anzubieten. Bei ausreichend überzeugendem Auftreten (mindestens 7 TaP* in *Überreden*) wird dem Helden doch eine Schlafmöglichkeit angeboten. Allerdings kann dies eventuell unerwartete Ergebnisse mit sich bringen:

**KURZFRISTIGE
ÜBERNACHTUNGSMÖGLICHKEITEN (IW6)**

1 Hilfe, Verwandtschaft! Der Held landet bei Vetter, Schwipp-schwager, Großmutter oder anderem Verwandten, wo er gleich ins Familienleben integriert wird.

2 An ungewöhnlichem Ort: Der Held wird auf dem Dachboden ein-quartiert, im Stall beim lieben Vieh oder im Keller bei den Rüben.

3 Ich bin nur der Vermittler: Der Held bekommt ein völlig über-teuertes Zimmer in einer Absteige oder zum Brechen vollen Miets-kaserne und muss neben dem Preis noch eine Vermittlungsgebühr in Höhe einer Übernachtung bezahlen.

4 Rahjanische Absichten: Der Held landet im Bett mit seinem Gastgeber oder dessen Ehepartner.

5 Unerwünschter Besuch: Der Übernachtungsgast wird heimlich ins Haus geschmuggelt und am nächsten Morgen unsanft von Ehepartner, Eltern oder Meister des Gastgebers geweckt.

6 Doppelbelegung: Der Held bekommt ein Zimmer, aber die Räumlichkeit wurde doppelt vergeben. Dort residiert eine lokale Unterweltanführerin, ein Ritter, ein Jüngling in Not oder ein Feind der Helden aus der Vergangenheit.

Gerade im Garether Südquartier oder Eschenrod besteht außer-dem die Gefahr, an Kriminelle zu geraten. Das Zimmer gibt es gar nicht, und sein Vermittler hat sich mit der Provision aus dem Staub gemacht. Der Held wird möglicherweise ausgeraubt oder eventuell sogar entführt, sollte er nach einem lohnenden Ziel aussehen. Bei einer entsprechenden *Überreden*-Probe müssen in einem solchen Fall natürlich deutlich weniger Punkte übrig behalten werden, wichtiger ist es, so auszusehen, als habe man Geld.

Das Verzeichnis Gastfreier Häuser

Das *Verzeichnis Gastfreier Häuser* listet auf 8 Seiten Unterbrin-gungsmöglichkeiten auf, diese sind aber in den letzten Tagen direkt vor der Hochzeit sämtlich ausgebucht. Die ebenfalls enthal-tenen Wegbeschreibungen darin sind dann allerdings immer noch sehr nützlich. Es ist an allen Stadttoren Gareths erhältlich, worauf auch mit einem entsprechenden Aushang hingewiesen wird. Ab dem 11. Travia ist es ausverkauft.

ESSEN, TRINKEN, EINKAUFEN

Für das leibliche Wohl zu sorgen, ist dagegen ausgesprochen ein-fach. Zwar ist es in den Gasthäusern und Tavernen recht voll, aber alle Wirte der Stadt haben vorgesorgt. An allen Plätzen, Tempeln und weiteren Sehenswürdigkeiten bevorzugt in der Altstadt sind fliegende Händler unterwegs, die Essen verkaufen. Allerdings sind einige von ihnen Halunken, deren Essen nicht schmeckt, angebrannt ist oder aus zweifelhaften Zutaten wie z.B. den Stadt-ratten besteht.

Alkoholika sind überall zu bekommen, am Abend des 12. Tra-via gibt es in vielen Tavernen und Schenken Lokalrunden, ein Teil der Wirte in Alt-Gareth wird dafür sogar aus der Stadtkasse kompensiert.

Auch der Erwerb von Ausrüstung ist problemlos möglich, anläs-slich der Hochzeit wurden auch ausgesprochen exotische Waren

nach Gareth gebracht. Sollten die Helden allerdings sehr kurzfris-tig wirklich gute Kleidung oder die Reparatur einer Rüstung be-nötigen, müssen sie deutlich mehr Geld ausgeben (ca. 20% mehr), damit der Handwerker ihre Sachen vor denen einer hochgestellten Persönlichkeit oder eines Konkurrenten der Helden erledigt.

SOUVENIRS

Schon Monate vor Beginn der Feierlichkeiten haben die findigen Garether angefangen, Andenken herzustellen. Wimpel in blau, gelb und rot, mit kaiserlichem Wappen oder ohne, zum Winken am Straßenrand, Teller und Krüge mit dem Antlitz des Brautpaa-res, metallene Anhänger mit den Gesichtern der Kaiserin und ihres Gemahls oder wenigstens dem Datum der Hochzeit und für den üppigen Geldbeutel auch die Portraits des Brautpaares auf ein fei-nes Seidentuch gemalt oder in Achat geschnitten. Mit der Qualität der Ausführung und des Materials steigt natürlich der Preis, wobei der vornherein schon überteuert ist.

Preisliste

Wimpel	ab 1 H
Teller	5 S
Krug	8 S
Anhänger mit Datum, Silber	4 S
Anhänger mit Portrait, Silber	10 S
Bemaltes Seidentuch	15 S
Das <i>Verzeichnis Gastfreier Häuser</i>	8 H

PROGRAMMABLAUF

Die Feierlichkeiten umfassen nicht nur die Trauung selbst, son-dern eine ganze Reihe weiterer Ereignisse: Im Vorfeld der Hoch-zeit findet Anfang Travia ein *Reichstag* statt.

Zwischen diesem und der Hochzeit wird ein *Turnier* abgehalten, das allerdings im Vergleich mit der erst kürzlich stattgefunde-nen Zwölfgöttertjoste vor allem von jungen, eher unerfahrenen, adligen wie bürgerlichen Streitern genutzt wird, die eigenen Fähigkeiten zu zeigen. Kämpfe gibt es in den Kategorien Ein-handwaffen, Zweihandwaffen sowie mit Schusswaffen, außer-dem natürlich eine Tjoste und abschließend einen Buhurt. Den Siegern der einzelnen Kategorien winkt ein Platz beim kaiserli-chen Hochzeitsbankett.

Am 13. Travia findet ein *Bardenwettstreit* unter der Leitung der ersten kaiserlichen Hofbardin *Amber Zahrajan* statt. Dieser ist öf-fentlich für alle, die daran teilnehmen (oder zuhören) wollen, und wird aufgrund des großen Andrangs auf dem Zwölfgötterplatz ausgetragen. Die sechs Besten dürfen am Abend vor dem Kaiserhof auftreten und es ist davon auszugehen, dass die Hofbardin sie in Zukunft wohlwollend im Auge behält.

Am nächsten Tag geht der Kaiserhof auf die *Jagd*, die Beute wird mit Hilfe der Traviakirche an verschiedenen Stellen der Stadt an Bedürftige verteilt.

Die Hochzeitsfeierlichkeiten enden offiziell damit, dass der Kai-serhof am 15. Travia die Stadt wieder verlässt.





Programmübersicht

1.-3. **Travia:** Fest der eingebrachten Früchte, viele Gäste aus dem Volk reisen erst danach an

Anfang Travia: Reichstag in Gareth; die Stadt füllt sich immer mehr.

8. **Travia:** Beginn des Turniers, zuvor ein feierlicher Rondradienst.

10. **Travia:** Auch in den Dörfern der Umgebung gibt es keine Zimmer mehr.

11. **Travia:** Das *Verzeichnis Gastfreier Häuser* ist ausverkauft. Abends finden zahlreiche Feiern statt. Ob und wo das Brautpaar möglicherweise seinen Junggesellenabschied feiert, bleibt unbekannt. Letzter Tag des Turniers.

12. **Travia:** Tag der Treue. Ab dem frühen Morgen treffen die ersten Gäste am Traviatempel ein, etwa zwei Stunden vor Mittag trifft der Bräutigam dort ein, kurz darauf die Braut. Nach der feierlichen Vermählung zieht das Paar vom Tempel in prächtiger Prozession über den Zwölfgötterplatz zur Alten Residenz. Nach dem Mittag präsentieren sich Kaiserin und Gemahl auf dem Balkon dem Volk, danach Feiern in der alten Residenz und in der ganzen Stadt.

13. **Travia:** Die ersten Gäste verlassen die Stadt wieder. Bardenvettstreit.

14. **Travia:** kaiserliche Jagd, abends öffentliche Speisung der Armen

15. **Travia:** offizielles Ende der Feierlichkeiten in der Stadt, Auszug des Kaiserhofes aus der Stadt

20. **Travia:** Die meisten Gäste sind abgereist.

30. **Travia:** Die letzten Girlanden werden eingesammelt, Gareth sieht wieder aus wie zuvor.

GÄSTELISTE

Die Gästeliste zum Hochzeitsbankett in der Alten Residenz umfasst den gesamten Hochadel des Mittelreiches, etliche Hochgeweihte zwölfgöttlicher Kirchen und zahlreiche Gesandtschaften. Anwesend sind unter anderem:

◆ Sämtliche Herrscher der Provinzen des Mittelreichs. Lediglich Refardeon II., der Fürstprotector von Höt-Alem, lässt sich vertreten.

◆ Mitglieder der kaiserlichen Familie, z.B. Prinz Storko, die Kaiserin-Schwester Yppolita und Selindian Hals Witwe Tulameth saba Malkillah und sogar Alara Paligan.

◆ Trautmann und Traviata von Rabenmund, das Hohe Paar der Traviakirche. Diese haben die Kaiserin und ihren Gemahl auch getraut.

◆ Jakoon Zirkisnjak von Turjeleff, Meister der Senne Mittellande

◆ Efferdan ui Bennain, Hüter des Zirkels

◆ Nialla ni Telwyn, Pflegerin der Greifenfurter Lande

◆ Sephira Eisenlieb, Matriarchin der Ingerimmkirche

◆ Valnar Ytskok, Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches

◆ Saldor Foslarin, Convocatus Primus der Weißen Gilde

◆ Thorn Eisinger, der Schmied der 1.000 Helden

◆ zahlreiche Gesandtschaften aus verschiedenen Ländern, z.B. dem Bornland und den streitenden Königreichen, die versuchen, sich gegenseitig auszustechen. Andere Länder, z.B. Aranien haben keine eigene Gesandtschaft geschickt, sind sie doch ohnehin ständig am Kaiserhof vertreten.

◆ Stellvertretend für den Horas angereist ist Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana*, der diese Gelegenheit auch nutzt, um öffentlich die Unterstützung im Kampf gegen Haffax zuzusichern und seine Schwester *Lorindya* wiederzusehen, die mit dem Burggrafen der mittelreichischen Sighelmsmark verheiratet ist.

Nicht jeder Adlige und jedes Mitglied einer Gesandtschaft bekommt einen Platz am Tisch der Kaiserin, aber an vielen Stellen der alten Residenz sind lange Tafeln aufgestellt, wo die zahlreichen Gäste nach einem ausgeklügelten System, an dem Hofzeremonienmeister *Eorlariel Zirillion Silbersee* mehrere Wochen getüftelt haben soll, verköstigt werden.

DIE GARDE SCHLÄFT NICHT!

Zum Schlafen haben die Mitglieder der Stadtgarde tatsächlich wenig Zeit, diese fehlt ihnen aber auch für andere Dinge. Sie sind vollauf damit beschäftigt, für die Sicherheit der zahlreichen wichtigen Gäste zu sorgen und den Verkehr auf den Zufahrtsstraßen zur Alten Residenz zu regeln, damit die Lieferanten durchkommen und nicht in der Menge der Schaulustigen stecken bleiben.

Das bedeutet, dass sich die Stadtgarde um kleine Gaunereien und Diebstähle momentan nicht kümmern kann. Bestohlene Helden müssen es also selbst in die Hand nehmen, ihr Eigentum zurückzubekommen. Nur bei wirklich hochgestellten Helden versprechen die Gardisten, zu versuchen, einen Diebstahl aufzuklären, gehen aber nicht von einem Erfolg aus.

Helden könnten auf eigene Faust Diebstähle aufklären, und sich dabei, je nach Opfer, ein paar Münzen, einige Biere, Freunde, Feinde oder sogar einen Schlafplatz verdienen.

TAGE DER DIEBE

Gareth ist während der kaiserlichen Hochzeit vollkommen überfüllt. An allen Sehenswürdigkeiten herrscht Gedränge, am Trauempel ist ab der Nacht vor der Trauung kein Durchkommen mehr. Für Taschendiebe sind das ideale Bedingungen, erst recht da die Garde keine Zeit hat, sich um sie zu kümmern.

Um jemanden im Gedränge zu bestehlen, sind alle Proben auf *Taschendiebstahl* während der Feiertage um 3 Punkte erleichtert. Die Flucht bei Entdeckung kann allerdings aufgrund der überlaufenen Straßen schwierig werden.

Es gibt jedoch nicht nur Beutelschneider in Gareth, sondern auch andere zwielichtige Gestalten wie Hehler, Schmuggler, Glücksspieler, Bettler, Einbrecher und Stadtführer, die ihr Opfer in einen Hinterhalt locken. Sie alle wittern während der Hochzeitsfeierlichkeiten das große Geld, und sind daher eigens zu diesem Anlass in die Kaiserstadt gereist wie die zahllosen Schaulustigen. Aber auch, wenn die Garde anderweitig beschäftigt ist, sollte man als stadtfremder Ganove auf der Hut sein, denn die Unterwelt der Stadt gehört den drei großen Banden, egal ob nun Hochzeit ist oder nicht. Und wo die Alte Gilde einen kleinen, auswärtigen Taschendieb noch verprügelt und aus der Stadt wirft oder formell aufnimmt, wenn er sich sehr geschickt anstellt, gehen Tobrier und Almadaner weitaus weniger zimperlich vor. Und die Stadtgarde ist deutlich zu beschäftigt, um sich mit dem gewaltsamen Tod eines Unbekannten zu beschäftigen, der im Gardelbach schwimmt.

TAGE DER FEIER

Barden, Gaukler und andere Possenreißer sind in der fröhlichen Stimmung der Stadt überall gerne gesehen. Sollten entsprechende Helden sich darum bemühen, Geld zu verdienen, können sie leicht das Doppelte einnehmen.

Insbesondere Exoten wie Schlangenbeschwörer, Fakire oder Mo-has, aber auch Illusionisten können sich schnell besonderer Beliebtheit erfreuen. Zwar haben Garether grundsätzlich alles schonmal gesehen, aber viele der angereisten Gäste stammen nicht aus der Kaiserstadt. Große Popularität kann aber auch schnell negativ werden, wenn man keinen Schritt mehr unbeobachtet machen kann.

Generell ist die ganze Stadt in Feierlaune, sogar im Südquartier sitzen die Messer weniger locker als sonst, was aber auch an der großen Präsenz kaisertreuer Bewaffneter liegen kann, die sich zwischendurch auch ins Südquartier verirren.

DIE SCHLEIER LICHTEN SICH

EINE SPIELHILFE VON ALEX SPOHR

Diese Spielhilfe enthält Meisterinformationen über die Verschwörung **Hinter dem Schleier** und sollte nicht von Spielern gelesen werden, die die Abenteuer **Schleiertanz** oder **Schleierfall** noch spielen wollen. Alle Informationen dieses Artikels ergänzen die in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** 178 nachzulesenden Aussagen und können genutzt werden, um die Zeit zwischen den Abenteuerbänden auszufüllen.

„Wirklich enttäuschend. Ja, du enttäuscht mich, Sarida. Ich bin den Geschmack der Enttäuschung gewöhnt: Man hat mich meines Erbes beraubt. Mich verraten. Mich ermordet. Ich hoffte, wenigstens du würdest mich den Sieg kosten lassen. Und nun muss ich erkennen, dass ich mich erneut irrte.“

—Traumbegegnung zwischen Dimiona und der Meuchlerin Sarida, 1036 BF (nach einem gescheiterten Attentat auf Sybia von Zorgan und kurz vor dem Fund von Saridas Leiche)



WAS BISHER GESCHAH

Viele Jahre herrschte *Dimiona* über die von ihr gegründete Heptarchie Oron. Sie etablierte mit Hilfe des Belkelel-Splitters den Kult der Erzdämonin, führte eine von Dekadenz geprägte Herrschaft ein und plante die Unterwerfung der gesamten Tulamidenlande.

Im Jahr **1028 BF** verbündete sie sich zu diesem Zweck mit *Helme Haffax*, dem Fürstkomtur von Maraskan. Zusammen schickten sie ihre Armeen gegen das freie Araniens und es wäre ihnen bei diesem als *Krieg-der-35-Tage* bekanntgewordenen Feldzug fast gelungen siegreich daraus hervorzugehen. Dimiona rechnete jedoch nicht mit Haffax' Verrat. Als der Krieg durch den Rückzug des Fürstkomturs verlorenging, zog sich die Heptarchin in das Unheiligtum Keshal Taref zurück, wurde dort aber von ihrem Bruder *Arkos* und seiner Frau *Eleonora* gestellt. In dem Moment, wo ihr Bruder ihr den Kopf abschlug, tauschte sie ihre Seele mit der von Eleonora, so dass Arkos an ihrer Stelle seine Frau tötete (siehe **Der Schwur des letzten Sultans und Aventurischer Bote 112-114**).

Jahrelang gelang es Dimiona ihren Bruder, ihre Mutter *Sybia* und das aranische Volk zu täuschen. Sie übernahm die Amtsgeschäfte, verführte den unwissenden Arkos und verstellte sich so gut, dass niemand auch nur den geringsten Zweifel hegte. Mit Hilfe von Zauberei nahm sie in Träumen Kontakt zu ihren Anhängern auf und lenkte deren Schritte.

Dennoch musste die Moghuli Niederlagen einstecken. Im Jahr **1035 BF** verlor sie zwei ihrer wichtigsten Verbündeten: Ihre rechte Hand und Geliebte, *Iphemia von Elburum*, sowie den Rahjageweiheten *Assaban*. Weitaus schlimmer war jedoch Sybias Erkenntnis von Dimionas Überleben.

Zunächst versuchte die Heptarchin die Kontrolle über ihre Mutter zu erlangen: Sie stahl Haare der Mondsilbersultana, um sie durch ein magisches Ritual zu beherrschen. Der Versuch misslang allerdings und Dimiona entschloss sich, Sybia auszuschalten (siehe **Schleiertanz 131/132**).

Sybia entging im Laufe des Jahres **1036 BF** drei Mordanschlägen: Ihre Vorkosterin starb durch eine vergiftete Oronge; in ihr Badewasser wurde eine ätzende Substanz hineingegossen; eine Meuchlerin scheiterte bei einem Besuch Sybias im Pfauenpalast von Elburum.

Durch die Attentate verhärtete sich der Verdacht der Mondsilbersultana nicht nur, sondern sie weiß seitdem, dass sie auf der richtigen Spur ist. Dennoch fehlt ihr bislang der entscheidende Hinweis, wo ihre Tochter sich aufhält.

ENTWICKLUNGEN ZWISCHEN SCHLEIERTANZ UND SCHLEIERFALL

Zwischen dem ersten ernsthaften Hinweis für Dimionas Überleben in **Schleiertanz** (1036 BF) und den Ereignissen in **Schleierfall** (1037 BF) liegt etwa ein aventurisches Jahr. In dieser Zeit lässt Sybia nichts unversucht, die Spur ihrer verlorenen Tochter zu verfolgen. Sie weist alle ihre Spione an, Auffälligkeiten nur ihr persönlich zu melden und zieht ansonsten außer ihren engsten Vertrauten innerhalb der Mada Basari (Siminja und Shalima), nur noch die Helden (aus **Schleiertanz**) ins Vertrauen. Ihren Sohn und

CHRONIK DER VERSCHWÖRUNG

Folgende Abenteuer, Szenarien und Spielhilfen erschienen bislang zur Verschwörung *Hinter dem Schleier*:

Titel	Ort	Zeit
Hochzeit wider Willen – T9	Zorgan, Elburum	ab 1028 BF
Unter Skorpionen (Anthologie Basargeschichten)	Elburum	nach Travia 1028 BF
Begraben unter Staub (Anthologie Grabräuber am Mhanadi)	Fasar	ab 1030 BF
Schriftenhatz, Aventurischer Bote 146	Zorgan, Llanka	Rahja 1033 bis Efferd 1034 BF
Kitab ash Shifa-Kurzgeschichten, Aventurischer Bote 150, 151, 152	Baburin, Zorgan	frühes 1035 BF
Schleiertanz	Zorgan, Elburum	1035 BF
Schleierspiel	Baburin	früher Phex bis Peraine 1035 BF

Licht und Schatten von sechs Jahren (**Aventurischer Bote 145**) und **Pläne hinter dem Schleier** (**Aventurischer Bote 151**) stellen die Situation vor der Kampagne dar. Das Abenteuer **Schleierfall** spielt im Jahr 1037 BF und schließt den Handlungsbogen um die Kampagne ab.

ihre Schwiegertochter will sie nicht mit der Erkenntnis belasten, denn sie sieht es als ihre persönliche Aufgabe an, Dimiona auszuschalten. Allen Mitwissern verbietet sie darüber zu sprechen, da sie befürchtet, dass es in der aranischen Gesellschaft zu großen Unruhen käme, würde das Überleben Dimionas bekannt werden. Der nachfolgende Überblick soll Ihnen zum einen dabei helfen, die Zeit zwischen den beiden *Splitterdämmerungs*-Abenteuern zu füllen, zum anderen sich auf die Situation zu Beginn von **Schleierfall** vorbereiten.

DIE HANDLUNGSTRÄGER DER KAMPAGNE

An dieser Stelle werden Ihnen die wichtigsten Handlungsträger der Kampagne vorgestellt sowie ihre Motivation und Handlungsmöglichkeiten. Im Zentrum von **Schleierfall** steht das Schicksal der königlichen Familie Araniens:

ΔΙΜΙΟΝΑ, ΓΕΦΕΙΜΕ ΜΟΓΗΥΛΙ, ΒΕΛΚΕΛΕΛ-ΡΑΚΤΙΕΡΕΡΙΝ ΙΜ 5. ΚΡΕΙΣ ΔΕΡ ΒΕΡΔΑΜΜΠΙΣ, ΜΗΑΗΑΡΑΠΙ ΣΧΑΗΙ ΑΡΑΠΙΕΠΣ

Motivation: ihr Netzwerk ausbauen, ihr Reich vergrößern, eine Erbin gebären, Sybia und Amaryd töten, sich an Haffax rächen
Ressourcen: ein großer Teil der Schleierschwörung, der Staatshaushalt Araniens, ein Teil des aranischen Militärs, der Belkelel-Splitter

Der Tod ihrer engsten Vertrauten Iphemia setzte Dimiona zu, so dass Monate vergingen, bis sie wieder klare Gedanken fasste. Der

tägliche Blick in den Spiegel lässt sie in das Gesicht einer Frau blicken, die sie abgrundtief hasst. Nichts wäre ihr lieber, als die Tarnung fallen zu lassen und sich einen neuen Körper beschaffen. Ihren Bruder betrachtet sie einerseits als unfähigen Herrscher, andererseits als nützliches Werkzeug ihrer Machterhaltung. Anders hingegen *Amaryd* (*1026 BF, redet wenig, liebt Ausritte auf seinem Pferd Mayra), Eleonoras und Arkos' Sohn. Sie verabscheut das Kind und plant seine Ermordung, sobald sie sich mit ihrer Mutter befasst hat. Im Augenblick wäre der Tod des Erbprinzen zu auffällig und würde ihre Pläne erschweren, also wartet sie eine günstige Gelegenheit ab. In Sybia sieht sie die potenziell größte Bedrohung ihrer Herrschaft und obwohl sie bereits mehrfach ihre Ermordung angeordnet hat, hielt Phex schützend seine Hand über die Mondsilbersultana.

Ein weiteres Augenmerk liegt auf Haffax. Sie empfindet ein so starkes Verlangen nach Rache gegenüber dem Heptarchen, dass sie das Mittelreich in seinen Bemühungen gegen ihn finanziell und militärisch unterstützt.

Trotz all ihres Hasses fühlt sich Dimiona einsam. Selbstzweifel plagen sie und sie will irgendwann ihren Pakt lösen, damit ihre Seele nicht den Niederhöllen anheimfällt. Um ihren sehnlichsten Wunsch, die Herrschaft über die Tulamidenlande, dennoch nicht zu gefährden, ersann sie einen unheilvollen Plan: Da sie durch den Zauber der SEELENWANDERUNG über die Möglichkeit verfügt, einen anderen Körper zu besetzen, will sie ihre Seele mit der ihr nachfolgenden Herrscherin tauschen. So würde sie auch endlich Eleonoras Körper loswerden. Es fehlt ihr bislang nur eine Erbin.

Einsatz: Die Helden sollten der Moghuli noch nicht auf die Schliche kommen, können aber ohne Weiteres weitere Schleierverschwörer stürzen und Hinweise zu Dimionas Traumbotschaften entdecken.

SYBIA VON ΖΟΡΓΑΠ, ΜΟΝΔΣΙΛΒΕΡΣΥΛΤΑΝΑ, ΡΗΕΧΓΕΩΕΙΗΤΕ, ΕΗΕΜΑΛΙΓΕ ΦΥΡΣΤΙΝ ΑΡΑΠΙΕΠΣ

Motivation: Dimiona finden und zur Strecke bringen

Ressourcen: viele Spione, ein Teil der Mada Basari, die Phexkirche, viel Geld, die Helden

Ihr Körper macht der Mondsilbersultana wegen ihres fortgeschrittenen Alters langsam aber sicher zu schaffen, ihr Verstand ist jedoch ungetrübt. Vor einigen Jahren täuschte sie einen Schlaganfall vor und zog sich mehr und mehr aus der Politik zurück, um ihre Gegner in Sicherheit zu wiegen. Sie weiß, dass ihr vermutlich nicht mehr viel Zeit bleibt, deshalb wird sie nur noch von einem Wunsch getrieben: Ihr Erbe soll gesichert sein und ihre Dynastie Aranien in eine glorreiche Zukunft führen. Dem steht jedoch die Gefahr durch ihre wahnsinnige Tochter im Weg. Seitdem Sybia Kenntnis von Dimionas Überleben hat, setzt sie fast alle ihre Bestrebungen daran, sie zu enttarnen. Auf die Mada Basari kann sie sich nicht mehr vollständig verlassen, da die Mondsilberwesire in interne Machtkämpfe verstrickt sind, und so bleiben ihr nur noch wenige treue Verbündete.

Einsatz: Sybia beauftragt Helden, einzelnen Hinweisen nachzugehen. Hin und wieder gelingt ihr ein kleiner Erfolg, beispielsweise das Aufdecken eines Verschwörungszirkels. Helden können darüber hinaus weitere Attentate auf die Mondsilbersultana verhindern, aber die Spur nicht bis zu Dimiona zurückverfolgen.

ΑΡΚΟΣ, ΠΡΙΝΖ ΔΕΡ ΡΟΣΕΠ, ΒΕΖΩΙΠΓΕΡ ΟΡΟΠΣ, ΜΗΑΗΑΡΑΠ ΣΧΑΗ ΑΡΑΠΙΕΠΣ

Motivation: Ehre, Heldenhaftigkeit, Rückeroberung Anchopals

Ressourcen: ein Teil der aranischen Rondrakirche, der Orden der Rose

Der Mhaharan ist seiner Frau vollständig verfallen und hinterfragt keine ihrer Entscheidungen. Von den anstrengenden Amtsgeschäften hält er sich fern und überlässt sie Dimiona. Mittels des Belkelel-Splitters und Rauschkräutern hält die Heptarchin ihn gefügig, ohne dass dies jemand anderem auffällt.

Während seiner kurzweiligen Gefangenschaft in Anchopal schloss er mit Hasrabals Sohn, dem Wesir *Maruban* (*989 BF, fünfter Sohn Hasrabals, allerlei Gerüchte um sein Liebesleben, intelligent), Freundschaft. Durch Dimionas Einflüsterungen setzte er sich in den Kopf, die Stadt militärisch zurück zu erobern, ein Wunsch, den seine Schwester gerne fördert. Seine Freundschaft zu Maruban hindert ihn nicht an diesem Gedanken, vielmehr sieht er den Krieg als rondrianischen Wettstreit, den er gewinnen will. Zwar stört sein Umgang mit Maruban Dimiona, aber selbst ihre Hexenkünste reichen nicht aus, um Arkos' Ehrenhaftigkeit zu unterwandern. Seine Bemühungen richten sich 1036 BF darauf, Unterstützer für dieses Vorhaben zu suchen und einen Angriff vorzubereiten.

Einsatz: Arkos reist wie so oft verkleidet durch sein Land, hält Reden und sucht nach Verbündeten. Dabei kann es sein, dass sein Leben von gorischen Agenten gefährdet wird, die einen Angriff auf Anchopal verhindern wollen.

ΙΜ ΒΛΙΚ ΔΕΡ ΒΕΡΣΧΩΡΥΠΓ

Neben der königlichen Familie konzentriert sich Dimiona auf drei Gruppen, die sie für ihre Zwecke unterwandern und kontrollieren muss: Die Mada Basari, den Adel und die aranische Geweihtenschaft. Sie alle stehen im Fokus ihres Interesses:

ΔΙΕ ΜΑΔΑ ΒΑΣΑΡΙ

In den letzten Jahren entglitt der Mondsilbersultana mehr und mehr die Kontrolle über den Händlerorden der Mada Basari. Dennoch gelang es den Feinden Sybias aus unterschiedlichsten Gründen bislang nicht, sie von ihrer Position zu verdrängen.

◆ Sybias größte Bedrohung innerhalb des Mondkontors, *Shahane ay Zedraqin* (*992 BF, gutaussehend, affektiert, wortgewandt, Schleierverschwörerin), ein ranghohes Mitglied der Schleierverschwörung und Mondsilberwesira von Baburin, wurde gestürzt und musste ihr Domizil verlassen. Ihre Spur verliert sich auf ihrer Flucht nach Südaventurien (siehe **Schleierspiel** und **An fremden Gestaden**).

◆ Seitdem ist *Salamon ibn Dafar* (*984 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, gepflegte Hände) der große Gegenspieler der Mondsilbersultana. Der ehrgeizige Mondsilberwesir von Elburum intrigiert schon seit Jahren gegen die Sultana und versucht mit allen phexgefälligen Mitteln seinen Einfluss auszuweiten. So verwundert es nicht, dass die Schleierverschwörer ihn längst umgarnen, aber bislang widersetzte er sich allen Verführungsversuchen. Trotz dieser Versuche besitzt er keine Erkennt-

nis über die Verschwörung, da die Oronier unauffällig vorgegangen sind. Zusammen mit *Dalilah al'Mhanachi* gelang es ihm das Handelsnetz zwischen Elburum, der Nordküste des Sultanats und den südlich gelegenen Tulamidenlanden auszubauen. Dabei nimmt Salamon zu Recht an, dass die alte Adlige in die eigene Tasche wirtschaftet, von der Unterstützung belkelelgefälliger Zirkel hat er keine Kenntnis. Sybia ist sich der Konkurrenz durch Salamon bewusst. Ihre Aufmerksamkeit gilt aber seit vielen Monaten der Suche nach dem Versteck Dimionas und aus diesem Grund legte sie die Verwaltungsgeschäfte fast vollständig in die Hände ihrer Vertrauten *Siminja*, der Mondsilberwesira und Beyrouna von Barbrück, damit sie sich auf ihre Suche konzentrieren kann. Trotz der Intrigen Salamons schätzt die Mondsilbersultana dessen Intelligenz und



ASSAD

korrespondiert regelmäßig mit ihm. Sie betrachtet ihren Konkurrenten als einen phexgefälligen Gegner und bedauert, ihm nicht mehr Zeit widmen zu können. Aus Respekt vor Salamon bot sie seinem Sohn *Samir* (*1019 BF, abenteuerlustig, verehrt Marbo als Bringerin des Vergessens, interessiert sich nicht für Politik) einen Posten als Page an der Seite ihres Sohnes Arkos an. Salamon vermutet dahinter eine Intrige Sybias, er sah aber keine Möglichkeit, das königliche Angebot abzulehnen.

◆ *Siminja al'Fenneqil* (*997 BF, 1,82 Schritt, füllig, hübsches Gesicht, lange rotschwarze Haare) hingegen verabscheut Salamons Methoden und versucht ihm bei jeder sich bietenden Gelegenheit Steine in den Weg zu legen. Sie hält ihn bestenfalls für einen undankbaren Schurken, wenn nicht gar für einen Anhänger Tasfarels. Die ansonsten gutherzige Wesira reagiert bei Bedrohungen des Reiches äußert gereizt und unterstützt die militärischen Planungen des Mittelreiches gegen Haffax finanziell – noch zu gut erinnert sie sich an die Plünderung von Barbrück durch Haffax.

◆ *Habled ben Cherek* (*985 BF, vornehm-blasses Mondgesicht, 200 Stein schwer, kahlrasierter Schädel, Bärtchen) vergrößerte durch eine politische Heirat seines Sohnes *Djaffar* (*1027 BF, mag Süßigkeiten und Zwerge) mit *Rashpatane*, der Prinzessin von Palmyra-

mis, seinen Einfluss auf die aranische Politik. Bis 1036 BF verweilt *Rashpatane* in Fasar an der Seite *Hableds* und ihres jungen Gemahls, bis sie 1037 BF nach Palmyrabad zurückkehrt. *Hableds* Interesse gilt einzig und allein sich selbst. Aus dem Machtkampf innerhalb der Mada Basari hält er sich weitgehend heraus und versucht sich mit jedem gut zu stellen. Allerdings unterschätzte er *Rashpatanes* Ehrgeiz und behält sie über einen Agenten in Palmyrabad im Auge.

◆ In Anchopal residiert Mondsilberwesir *Sherek ibn Cherdiz* (*998 BF, angenehme Stimme, gepflegtes Äußeres, riecht nach schweren Rosenparfüm), dem eine Beziehung mit dem Wesir der Stadt, *Maruban ben Hasrabal*, nachgesagt wird. Das Gerücht entspricht jedoch nicht der Wahrheit. *Sherek* fühlt sich zwar zu *Maruban* hingezogen, aber der Wesir weiß davon nichts. Ihm ist es zu verdanken, dass es bislang nicht zu einem Blutvergießen kam und er vermittelte unablässig zwischen *Gorien* und den *Araniern*. Obwohl er *Sybia* sehr schätzt, plant er seine politische Zukunft ohne sie und biedert sich *Salamon* als Kontaktperson zu *Hasrabals* Reich an.

◆ Nach dem Sturz *Shahanes* nahm ihre Verwandte *Shealdja* (*1015 BF, frühere Karriere als Diebin und Streunerin) ihren Platz ein. Zusammen mit ihrer Cousine *Arjunna* (*1016 BF, aufbrausend, aber überaus sympathisch) versucht sie das Vertrauen der Bevölkerung zurück zu gewinnen. *Prinz Assad von Baburin* versuchte in den letzten Monaten *Shealdja* zu verführen und für seine Sache zu gewinnen. Da sie sich jedoch nur für Frauen interessiert, scheiterte er kläglich. Was ihm bei *Shealdja* missgönnt blieb, gelang ihm bei *Arjunna*. Die junge Frau liebt den Prinzen aufrichtig und würde fast alles für ihn tun.

◆ Die übrigen Mondsilberwesire spielen keine wichtigeren Rollen während der Kampagne (mehr zur Mada Basari siehe **Aventurischer Bote** 154, Seite 20 ff.).

AMTIERENDE UND BEKANNTE MONDSILBERWESIRE

◆ *Gazalinde saba Neraida*, Mendlicum (*997 BF, dicklich, direkt, mag keine Auswärtigen)

◆ *Habled al'Fessir ben Cherek*, Fasar (*985 BF, vornehm-blasses Mondgesicht, 200 Stein schwer, kahlrasierter Schädel, Bärtchen)

◆ *Salamon ibn Dafar*, Elburum (*984 BF, 1,72 Schritt, braune Haare, sorgsam gestutzter Bart, gepflegte Hände)

◆ *Shalima saba Hesala*, Zorgan (*1002 BF, pechscharzes Haar, trägt viel Schmuck, betörende Stimme)

◆ *Shealdja ay Zedraqin*, Baburin (*1015 BF, frühere Karriere als Diebin und Streunerin), zusammen mit ihrer Cousine *Arjunna ay Zedraqin* (*1016 BF, aufbrausend, aber überaus sympathisch)

◆ *Sherek ibn Cherdiz*, Anchopal, (*998 BF, angenehme Stimme, gepflegtes Äußeres, riecht nach schwerem Rosenparfüm)

◆ *Siminja al'Fenneqil*, Barbrück (*997 BF, 1,82 Schritt, füllig, hübsches Gesicht, lange rotschwarze Haare)

VISIBILISIERTE MONDSILBERWESIRE UND IHRE NACHFOLGER

Die folgenden Mondsilberwesire werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr in Erscheinung treten:

◆ *Asleika al-Sheikafurt*, Zorgan (*1005 BF, 1,58 Schritt, braunhaarig mit früh ergrauten Schläfen und tiefen Falten um Mund und Augen)

Nachfolgerin: Shalima saba Hesala

◆ *Laressia ay Mendlicum*, Dscherhabad, Beyrounat Malqis, Yalaid (*991 BF, 1,73 Schritt, alternde tulamidische Schönheit, gewiefte Händlerin, enge Verbündete von Salamon ibn Dafar)

Nachfolger: keine neue Setzung, Amtsträger kann vom Meister beliebig bestimmt werden

◆ *Shahane ay Zedrakin*, Baburin (*992 BF, gutaussehend, affektiert, wortgewandt, Schleierschwölerin)

Nachfolgerin: Shealdja ay Zedrakin und Arjunna ay Zedrakin

DER ARAPISCHE ADEL

Neben der Mada Basari, die in vielfacher Hinsicht Berührungspunkte mit der Schleierschwörung hat, ist es der Adel, auf dem Dimionas Hauptaugenmerk liegt, stellt er doch den größten Machtfaktor neben dem Mondkontor und den Kirchen dar.

Während Sultana *Rashpatana al'Kira* (*979 BF, fett, alabasterne Haut, palmyrische Schönheit) sich nicht um die Amtsgeschäfte kümmert und die Verwaltung lieber in die Hände ihrer Wesirin *Shubinaï* (*1001 BF, dicklich, Brillenträgerin, nach außen hin zurückhaltend) legt, hegt ihre Tochter *Rashpatane* (*1005 BF, dünn, athletisch, aufbrausend) größere Ziele: Sie will ihrer Mutter beweisen, dass sie eine fähige Herrscherin ist. Als die Prinzessin aus Fasar zurückkehrt, entbrennt zwischen ihr und Shubinaï ein Kampf um den Einfluss auf das Sultanat. Beide Frauen trauen einander nicht über den Weg und versuchen mit kleinen Intrigen, die andere in Missgunst zu stürzen. Die Sultana vertraut beiden Frauen und blickt über deren Machenschaften einfach hinweg.

◆ Trotz *Jashilds* (*1010 BF, vergnügungssüchtig, derb, bevorzugt Reiterkleidung) Eskapaden kann ihre Mutter *Dalilah al'Mhanachi* (*972 BF, verknöchert, bieder, liebt die Phraischafzucht), die eigentliche Machthaberin in der Stadt, die Amtsgeschäfte erfolgreich weiterführen. Dennoch führt das Verhalten der Sultana zum Schwinden ihrer Beliebtheit beim Volk. Tag für Tag lädt sie Ferkinas, Söldner und alte Freunde aus der Skorpiongarde zu ihren Festen ein, betrinkt sich und erweist sich den Elburumern gegenüber als gleichgültig und bisweilen grausam. Zwar ist sie eine der führenden Köpfe der Alt-Oronier in Elburum, aber ihr Treiben dient lediglich ihrer eigenen Befriedigung und sie leitet einen vergleichsweisen harmlosen Zirkel aus Vergnügungssüchtigen, der keine dämonischen Verbindungen hegt. Von der großen Verschwörung weiß sie nichts. Ihre Mutter hingegen erhielt Botschaften von Dimiona und steht ihr zwecks eigenen Machterhalts loyal gegenüber, solange sie dafür weder einen Pakt eingehen, noch an kultischer

Belkelel-Verehrung teilnehmen muss. Sie hält Ausschau nach einem geeigneten Mann für ihre Tochter, denn sie weiß, dass Jashild Führungsstärke an ihrer Seite braucht. Ihre Suche nach einem geeigneten Kandidaten war bislang erfolglos, obwohl ihre Tochter als gute Partie gilt.

◆ In Baburin bereitet Prinz *Assad ibn Merkan* (*1008 BF, gutaussehend, gepflegtes Äußeres, gute Umgangsformen, unterdrückt seinen Jähzorn, Schleierschwörer) alles vor, um seinen Vater zu beerben. Er schaltete lästige Konkurrenz wie Shahane und seine Brüder *Wulfian* und *Erngrimm* aus und giert danach, erst den Thron Baburiens an sich zu reißen und später das ganze Land (siehe **Schleierspiel**). Assads Vater *Merkan von Revennis* (*964 BF, ergraut, militärisch aufrechte Haltung, mittelreichisch geprägt) leidet mittlerweile häufiger an Verwirrungszuständen. Seit der scheinbaren Verwicklung seiner beiden Söhne Wulfian und Erngrimm an einer Verschwörung ist er nicht mehr der Selbe. Seine Amtsgeschäfte werden zunehmend von *Byalabeth saba Turmai* (*998 BF, tulamidischer Kultur zugewandt, intrigant), seiner Palastwesirin, übernommen. Zu ihrem eigenen Schutz hat sie einige Beweise seiner Schandtaten versteckt, die jedoch an die Öffentlichkeit gelangen, sollte ihr etwas zustoßen.

◆ *Shila al'Agrah* (*978 BF, bodenständig, pragmatisch, politisch erfahren), die Hochmeisterin der Therbüniten, bescherte Gorien große Stabilität. Nach dem Krieg-der-35-Tage wurde das Sultanat von größeren Katastrophen verschont. Von oronischen Zirkeln in Gorien ahnt Shila nichts, ihr Interesse gilt ihrem Orden und dem Erhalt des Friedens. Trotz der Inbesitznahme Anchopals durch die Novadis, blieben die Wege zu den Pilgerorten in der Stadt frei. Während Shila sich nicht nur mit diesem Zustand abgefunden hat, sondern sogar Sympathien für Maruban hegt, ist sie sehr besorgt wegen der Pläne des Mhaharans und der Rondrakirche. Ihre eigene Kirche ist zwiegespalten: Einige Geweihte fordern die Befreiung der heiligen Stätte, während andere Shilas Friedensbemühungen unterstützen. Immer häufiger trifft sie sich mit Sherek ibn Cherdiz, der zusammen mit ihr versucht, den Frieden zu bewahren. Fürsprecher eines Angriffs wie der Anchopaler Prediger *Harib al'Kanar* (*1010 BF, wortgewandt, fanatisch, Anhänger der Heiligen Selma von Arimont), legen sich regelmäßig mit Shila an.

◆ In Zorgan herrscht die Mhaharani. Dimiona gelang es in Eleonoras Gestalt das Volk für sich einzunehmen. Sie spendet den Tempeln (auch wenn sie sie nie betritt), lässt die Armen mit Almosen versorgen (mit Geld, dass sie aus dem Menschenhandel gewinnt) und stellt sich als erbitterte Gegnerin von Haffax dar (was völlig richtig ist, denn sie hasst ihn aus tiefster Überzeugung für den Verrat, den er an ihr begangen hat, siehe **Aventurischer Bote** 112-114).

DIE ARAPISCHE GEWEIHTENSCHAFT

Die Mitglieder der Schleierschwörung betrachten die Kirchen als Bedrohung. So verwundert es nicht, dass einige Zirkel versucht haben, die Kirchen zu unterwandern, sie zu schwächen oder in die Irre zu führen. Insbesondere die Rahjakirche ist durch ihre Unwissenheit ein leichtes Opfer für die langsame Verführung durch die Einflüsterungen der Erzdämonin.



SHANYA VMD JASHILD

◆ Die Rahjakirche: Mit *Shanya ash Shaya* (*1111 BF, ausgesprochen sinnlich und hübsch, blondgefärbte Haare) ist in Elburum eine Gegenspielerin für die Schleierverschwörung erwachsen, die zwar noch nichts vom Ausmaß ahnt, dafür aber entschlossen handelt. Jashilds verschwenderischen Lebensstil prangert sie an, da sie nur an die Befriedigung ihrer eigenen Gelüste denkt. Jashild würde sie am liebsten aus der Stadt werfen, Shanyas Beliebtheit im Volk übersteigt aber die der Sultana bei Weitem – und macht sie deswegen zu einer gefährlichen Gegnerin.

Vater *Rassan* (*1000 BF, steigert sich in seinen Predigten, verehrt den Heiligen Badilak), ein Traviageweihter, der einst mit Shanya im Streit lag, hat sich mittlerweile mit ihr angefreundet. Zusammen reisen sie öfters ins elburische Umland, um die letzten Spuren der oronischen Herrschaft zu bekämpfen.

Die übrige Geweihtenschaft hat nichts von der Verschwörung bemerkt, so dass sich in ländlichen Gebieten sich eine urtulamidische Form der Rahjaverehrung breit macht, die ihre Wurzeln im Levthan- oder gar Belkelel-Kult hat.

◆ Die Phexkirche: Die größte Stütze der Phexkirche in Aranien ist der eng mit der Kirche verbundene Orden des Mondkontors.

Die Schleierverschwörung als Ganzes ist der Phexkirche verborgen geblieben, obwohl einige Geweihte auf einzelne Mitglieder und Zirkel des Kultes aufmerksam wurden und dagegen vorgingen.

◆ Die Rondrakirche: Im Fokus des Interesses der aranischen Rondrageweihtenschaft stehen auf der einen Seite die Rückeroberung Anchopals, auf der anderen die Vorbereitung auf den Feldzug gegen Haffax. Von der Schleierverschwörung wissen die Geweihten nichts, jedoch versuchen die Schleierverschwörer den Konflikt mit den Novadis zu verschärfen, um von sich selbst abzulenken.

Bibernell von Hengisford (*969 BF, introvertiert, Meisterin der Prophetie), die Meisterin des Bundes der Senne des Südens, steht dem Rückeroberungswunsch des Mharans kritisch gegenüber, denn sie spürt, dass Haffax eine weitaus größere Bedrohung darstellt als die Novadis.

◆ Die Perainekirche: Während viele Rondrageweihte auf die Rückeroberung Anchopals drängen, steht die Perainekirche dem Thema gespalten gegenüber. Ein Teil der Geweihtenschaft hängt ebenfalls der Idee an, aber viele Priester wollen um jeden Preis Blutvergießen verhindern. Zwischen *Shila al'Agrah* und Fanatikern wie *Harib al'Kantar* kommt es oft zu Wortduellen und handgreiflichen Auseinandersetzungen.

◆ Andere Kirchen: Obwohl die Kirche des Götterfürsten in Aranien nicht sonderlich einflussreich ist, ist *Zorgan* der Sitz von *Gerowin Cassius von Hardenfels-Albenhus* (*970 BF, konservativ und traditionell, Hamsterbacken) des Wahrers der Ordnung. Dessen Aufmerksamkeit lag in den letzten Monaten auf der Verteidigung von Jilaskan und der übrigen maraskanischen Inseln sowie der Quanionsqueste (siehe **Quanionsqueste**). Während *Gerowin* die konservative Richtung der Kirche vertritt, geht der Malqiser *Praiot Arras al'Achami* (*1000 BF, charismatisch, Mystiker) einen volksnahen Weg: Seinen Predigten lässt er tatkräftige Hilfe für die Gläubigen folgen und unterstützt die Bauern auf dem Feld und die Soldaten beim Kampf gegen oronische Überbleibsel. Trotz ihrer unterschiedlichen Sichtweisen des Glaubens gehen *Gerowin* und *Arras* respektvoll miteinander um.

Als der alte Stammsitz der Meisterin der Brandung in Llanka an Oron fiel, floh *Khorena Mondreios* (*976 BF, temperamentvolle Aranierin, Mystikerin) nach *Zorgan*. Seit dem Untergang der Heptarchie wird ihr vorgeworfen, dass sie nichts unternahme, um den Malmer von Llanka zu vertreiben. Ihre größte Kritikerin ist die junge Fischerin *Sylvidija* (*1015 BF, maraskanische Herkunft, arm, exzellente Rednerin), die *Khorena* regelmäßig aufsucht und sie wegen ihrer Untätigkeit anprangert. Hinter der jungen Frau steckt allerdings eine bezahlte Schauspielerin, die *Khorena* nach Llanka locken soll, wo der Kult des Malmers die Meisterin endlich seinem finsternen Götzen opfern will. Noch bleibt *Khorena* stur und geht einer Konfrontation mit *Sylvidija* aus dem Weg.

DIE SCHLEIERVERSCHWÖRUNG

Trotz der Schwächung der Verschwörung in Folge von **Schleiertanz** ist Dimionas Netzwerk gut aufgestellt.

◆ *Belizath saba Ezilbeth* (*980 BF, stark geschminkt, bewegt sich lautlos, Kennerin der Oberschicht von Zorgan) fungiert als ihre wichtigste Handlangerin. Sie sorgt nicht nur für eine Ausbreitung des Kultes in Zorgan, sondern übernimmt außerdem die Aufgabe, unliebsame Mitwisser zu beseitigen. Zudem steht sie in Kontakt mit auswärtigen Schleierschwörern wie *Mellabati* (*985 BF, dicklich, trägt lange Gewänder, aufwendig geschminkt) und *Keidre dai Tarifa* (*977 BF, verlebte Schönheit mit schwarzgefärbten Haaren, reichste Frau Mengbillas). Sie selbst erhofft sich von ihren Diensten einerseits Macht und Reichtum, andererseits empfindet sie ihre Aufträge als Herausforderung und zieht daraus Befriedigung.

◆ In Elburum kann sich Dimiona gleich auf drei mächtige Frauen stützen: Die von ihr ernannte *Jashild* ist zwar ungestüm, ihre Mutter hingegen gut zu kontrollieren. *Jashild* will ausschließlich ihre eigenen Süchte befriedigen, *Dalilah* (ihre Mutter) ist zwar keine gläubige Anhängerin der Belkelel, aber wegen ihres Ehrgeizes ein loyales Mitglied der Verschwörung. *Tanammin* (*1005 BF, gutaussehend, foltert gerne, trägt Iryanlederrüstung) hingegen ist eine Tempelherrin, die nach dem Untergang Orons geschworen hat, Dimiona zu helfen ein neues Reich der Finsternis aufzubauen. Im Untergrund hat sie die Lehren der Erzdämonin verbreitet und junge Frauen und Waisen zu Tempelherrinnen und Meuchlerinnen ausgebildet. Sie ist von Rache und dem wahren Glauben an die Ideale der Belkelel getrieben.

◆ Obwohl seine frühere Meisterin *Shahane* ihn in den Belkelel-Kult einführte, ist Prinz *Assad* kaum für die religiösen Hintergründe zu begeistern. Sein Ziel ist es, die Macht in Baburin in ergreifen, wenn es sein muss, auch mit Unterstützung der Verschwörung, er ist aber kein untätiger Diener und Dimiona hat ihn bislang nicht in ihre Planungen einbezogen.

AKTIVE SCHLEIERVERSCHWÖRER

◆ *Dimiona*: Die Heptarchin musste nach dem Verlust ihrer beiden wichtigsten Verbündeten *Iphemia* und *Assaban* zunächst ihre Wunden lecken und verhielt sich im letzten Jahr ruhig.

◆ *Belizath saba Ezilbeth*, Satrapa von Zorgan (*980 BF, stark geschminkt, bewegt sich lautlos, Kennerin der Oberschicht von Zorgan): Die Meisterin des Badehauses *Hammam Sultani* in Zorgan ist Dimionas wichtigster Kontakt in der Hauptstadt.

◆ *Dalilah al Mhanachi saba Emissa*, Satrapa von Yasirabad und Elburum (*972 BF, verknöchert, bieder, liebt die Phraischafzucht): Sie ist der kluge Kopf hinter ihrer einfältigen Tochter *Jashild*. Belkelelgefällige Praktiken empfindet sie als widerlich, aber sie ist am Erhalt von Macht interessiert und deswegen auf Seiten der Verschwörung.

◆ *Jashild saba Dalilah* (*1010 BF, vergnügungssüchtig, derb, bevorzugt Reiterkleidung): Von Dimiona als neue Sultana von Elburum eingesetzt, verbringt *Jashild* ihre Zeit mit der Jagd und wüsten, ausschweifenden Festen.

◆ *Tanammin* (*1005 BF, gutaussehend, foltert gerne, trägt Iryanlederrüstung): Die mächtigste der verbliebenen Tempelherrinnen steht mit *Dalilah* in Kontakt und erhält durch den Zauber **TRAUMGESTALT** von Dimiona Anweisungen. Sie bildete in den letzten Jahren im Untergrund Elburums eine Gruppe von kampferprobten Priesterinnen aus, die sich als Meuchlerinnen und Foltermeisterinnen eignen.

◆ *Assad ibn Merkan* (*1008 BF, gutaussehend, gepflegtes Äußeres, gute Umgangsformen, unterdrückt seinen Jähzorn, Schleierschwörer): In den letzten Monaten gelang es ihm seine direkte Konkurrentin *Shahane* auszuschalten, sich seiner Brüder zu entledigen und sich für die Nachfolge seines Vaters auf dem Sultansthron ins Spiel zu bringen. Er weiß über die Verschwörung Bescheid, nicht jedoch, wo Dimiona sich aufhält. Ihm ist der Kult der Belkelel gleichgültig.

◆ *Mellabati Bharmasunya* (*985 BF, dicklich, trägt lange Gewänder, aufwendig geschminkt), die Wirtin des thalusianischen Bordells *Pulimantan* und *Keidre dai Tarifa*, die Meisterin der Kurtisanengilde von Mengbilla, haben nur einen losen Kontakt zur Verschwörung. Gelegentlich erhalten sie Nachrichten der *Moghuli*, aber die Pläne Dimionas richten sich auf Aranien, nicht auf Nebenschauplätze.

VISIBILISIERTE SCHLEIERVERSCHWÖRER

◆ *Assaban von Zorgan*, ein Mystiker der Rahjakirche, der in seiner Göttin und der Erzdämonin *Belkelel* zwei Seiten einer einzigen Wesenheit sah (**Schleiertanz**).

◆ *Iphemia von Elburum*, die ehemalige Sultana von Elburum war Dimionas engste Vertraute und mächtigste Handlangerin, die über erhebliche politische Macht verfügte (**Schleiertanz**).

◆ *Khabla ben Khajid*, der Sohn Fürst *Farsid ben Karjid* von Fasar (**Begraben unter Staub**, Anthologie **Grabräuber am Mhanadi**).

◆ *Khalima*, die Geliebte *Khablas ben Khajids*, eine *Sharisad* und oronischen Agentin (**Begraben unter Staub**, Anthologie **Grabräuber am Mhanadi**).

◆ *Shahane ay Zedraqin*, die *Mondsilberwesira* von Baburin fiel durch eine Intrige ihres Konkurrenten *Assad ibn Merkan* (**Schleierspiel in Aventurischen Jahrbuch 1035 BF** und **An fremden Gestaden**).

◆ *Siria Nehoban*, eine *Lamijah*, die als Händlerin in *Llanka* operierte (**Schriftenhatz**, Szenario im **Aventurischen Boten 146**).

MANTEL, HUT UND ZAUBERSTAB

Auf jedem Aventurien-LARP lassen sich grandiose Gewandungen bewundern. Hier sollen einige von ihnen samt Träger vorgestellt werden.

In dieser Ausgabe: *Dorothea Bergermann* als Efferdgeweihte, bei der wir uns sehr herzlich für das Interview bedanken!

Das Schwarze Auge

LARP

Name: Dorothea Bergermann

Alter: Jahrgang 1978 ... macht also nach Hesinderechnung 36 Jahre

Wohnort: Großraum Nürnberg

Beruf: Schriftstellerin und Textilkünstlerin

Rollenspieler seit: 1999

LARP ist für mich ... Eine tolle Gelegenheit, verrückte Kostüme nähen zu können.

Wie kamst du zum LARP?

Ein paar Freunde haben mich breitgeschlagen. Angefangen habe ich gleich mit einem hochmagischen Charakter, einer illegalen Zeitreisenden, die von der Zeitpolizei gejagt wurde. Das war nach DragonSys. Darauf folgten Vampire: The Masquerade und Rokugan-LARP. Beim Tischrollenspiel landete ich erst viel später.

Welchen Charakter von dir können wir hier auf dem Foto bewundern?

Der Charakter auf dem Foto ist im engeren Sinne keiner „meiner“ Charaktere. Der einzige efferdaffine Held, den ich mein Eigen nenne, ist Sotirios aus Putras auf Putras - und der zwölfjährige Junge ist auf seiner winzigen Zyklopeninsel gerade erst Efferdno-vize geworden. In gewisser Weise hat er mich aber zu diesem Kostüm inspiriert.

Hand auf's Herz, warum hast du dich für diesen Charakter entschieden? Liegt dir die Figur besonders, wolltest du den Charakter schon immer mal spielen oder ging es mehr um die schicke Optik?

Aus Mangel an Charakter musste die Optik herhalten. Ich komme gegenwärtig selten zum Nähen jenseits von Aufträgen und zerrissenen Kinderhosen. Nur zur RatCon gönne ich mir jedes Jahr ein neues Kostüm. Auf meiner ersten Ratte war ich mit einem Phexgeweihtenkostüm. Für die Con darauf war ich schwanger, knapp bei Kasse und hatte kaum Zeit, also ließ ich mich bei der Entscheidung von meinem Stoffvorrat leiten: Ich hatte ein paar Reste türkisblauer Seide, dazu jeweils einen halben Meter in Hellgrau und Dunkelblau und eine unendliche Menge weißes Leinen. Phex hatte ich schon einmal zu Markte getragen, also blieb mit dieser Farbstellung nur Efferd übrig.



Foto: Annika Bell

Welches Zitat deines Charakters ist typisch für ihn?

„Wenn ihr unbedingt was kochen wollt, dann frönt halt Travia und macht ein Feuer. Morgen früh bitte ich Efferd für uns Windbeutel um Vergebung und lösche die Glut.“

Soti ist recht pragmatisch. Vor allem, wenn er Hunger hat.

Wie lange hast du für die Fertigung der Gewandung gebraucht?

Die Gesamtarbeitszeit habe ich nicht aufgenommen; ich habe aber zwei Wochen vor der Ratte mit der Arbeit angefangen und war einen Tag vorher mit dem Ergebnis zufrieden.

Gab es dabei besondere Schwierigkeiten oder Hürden?

Und auf welches Detail bist du besonders stolz?

Die Schwierigkeit war hauptsächlich, ein Kostüm zu nähen, das sowohl in der Schwangerschaft als auch danach tragbar war. Dazu kam der Zwang, alle Verzierungen und Stickereien so anzubringen, dass ich das Kostüm jederzeit für fertig erklären konnte. Ich habe jeden Arbeitsschritt so geplant, als müsste er der Letzte sein. Entsprechend habe ich die Gewandung entgegen aller Regeln zuerst tragefertig genäht und die Verzierungen hinterher in mehreren Durchgängen aufgebracht.

Zuerst kamen die Satin- und Samtbänder an die sonst recht langweilige Weste, dann die Perlen am Hosensaum, weil das Stoffgewicht nicht ausreichte und die Seide an den Beinen klebte. Nach der ersten Perlenrunde stimmte zwar das Gewicht, aber es sah alles sehr mager aus. Also kam noch eine zweite, dritte und vierte Runde dazu, bis auch das optische Gewicht passte. Dann purzelten die Meeresfrüchte an einem Abend auf die Weste, und zuletzt habe ich mir die Leinenbluse vorgenommen und sie in Blau, fahlem Violett

und Weiß bestickt. Auch hier wieder Rundenweise, allerdings nicht symmetrisch. Die See ist vieles, aber sie ist mir noch nie in Spiegelperspektive untergekommen. Also habe ich versucht, im ganzen Kostüm eine subtile Asymmetrie einzuhalten.

Es war ein eiliges Projekt, also habe ich mich bei der Stickerei auf altbewährte Techniken beschränkt. Nur bei den Efferdabzeichen, also den Muschelschalen und Seeschnecken habe ich herumexperimentiert. Bis ich den Trick heraus hatte, die Muscheln so mit dem Dremel zu bearbeiten, dass sie nicht auseinanderbrachen, habe ich einige zerstört. Das Kordeln der am Anfang 40 Meter langen Schnüre war auch Neuland; ohne meine schwere Spindel hätte ich es auf keinen Fall geschafft.

Entsprechend freue ich mich, wie gut mir Gürtel, Halskette und Haarschmuck gelungen sind.

Eigentlich gilt all mein Stolz dem Gesamteindruck: Ich denke, dass ich die nicht-zeremonielle Kleidung einer Efferdgeweihten gut getroffen habe: Edel, aber alltagstauglich. Zumindest, wenn man keine Kinder hat, die erwarten, auf den Arm genommen zu werden. Dann sind die Gürtelmuscheln schnell futsch.

Auf welchen LARPs kann man dich treffen?

Ich habe zwei Kleinkinder zu Hause - also liegt mein LARP-Leben gegenwärtig auf Eis. Ich bräuchte eine Vollverpflegungscon mit Kinderbetreuung, um mich wirklich einbringen zu können. Ist das nicht gegeben, so habe ich immer das Gefühl, dass ich sowohl meinen Mitspielern als auch meinen Sprösslingen zu wenig Aufmerksamkeit entgegenbringe. Vielleicht in fünf Jahren mal wieder ...

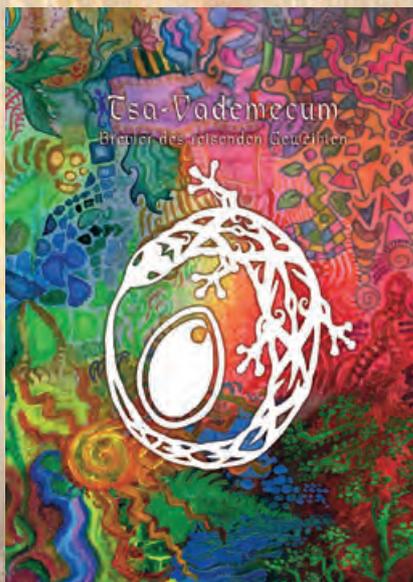
Sonst trifft man sich auf der Ratte oder der FilkCONTinental.

PRODUKTVORSCHAU

VIelfältig wie die Göttin selbst

Das **Tsa-Vademecum** wird schon von außen der jungen Göttin gerecht, ist es doch in allen Farben des Regenbogens gestaltet, der Einband ist auch nicht aus Leder, sondern tsagefällig vegetarisch. Auch innen ist das Büchlein ungeheuer vielfältig, ist der Text doch eine Zusammenstellung des Wissens verschiedenster Diener Tsas. Diese gehören selbstverständlich unterschiedlichsten Strömungen an, so dass die Breite der Meinungen der Tsageweihten gut zur Geltung kommt.

Es zeigt, wie ein Göttinnendienst zu Ehren Tsas ablaufen kann, welche Bedeutung Feen und Kobolde für die junge Göttin haben und ob wirklich alle Tsageweihten Pazifisten oder unsterblich sind. Das Vademecum enthält Gebete, Lieder, Rituale und Flugblätter, geht der Frage nach, ob Tsa ewige Jugend oder Unsterblichkeit verleihen kann und auf welche Heiligen



sich die stets wandelnde Kirche einigt. Und selbstverständlich enthält es für Spieler und Meister Tipps für die Darstellung von und den Umgang mit Tsageweihten am Spieltisch.

IM SÜDEN LAUERT DER SCHRECKEN

Der Schrecken der Schädelbucht führt die Helden nach Uthuria. Aus unterschiedlichen Gründen verlassen sie mit der horasischen Flotte das liebevolle Belhanka und treten die weite Reise über das Südmeer an. Ziel der Expedition ist Nova Methumisa, die Kolonie der Horasier in Uthuria, die sich als das Gegenteil des erwarteten Paradieses herausstellt. In dem Sumpf

der Kolonie gedeihen die lokalen ebenso wie die mitgebrachten Konflikte und Streitereien. Währenddessen wirft der Schrecken der Schädelbucht einen immer größer werdenden Schatten auf Nova Methumisa bis er die kleine Siedlung fest in seinen Krallen hält.

Alle für das Abenteuer notwendigen Informationen sind im Band enthalten, so dass er einen guten Einstieg in das Spiel auf dem Südkontinent liefert.

Der Schrecken der Schädelbucht läuft im Juni in den Erscheinungshafen ein.

AUF DIE PIRSCH!

Das **Firun-Vademecum** ist der ideale Begleiter für Diener des Wintergottes ebenso wie für die Geweihten seiner sanften Tochter. Es zeigt die Unterschiede und Gemeinsamkeiten der beiden Kirchen und deren kaum vorhandene Struktur ebenso auf wie die Fährten von Tieren und den angemessenen Umgang mit der Wildnis. Es erläutert die Ideale des Lebens mit Eis, Schnee, den Tieren und der Jagd auf diese. Es enthält Gebete, Legenden und den Wortlaut von Liturgien, außerdem stellt es selbstverständlich Talismane, Heilige und bedeutende Orte der Kulte vor. Neben detaillierten Hintergrundinformationen enthält es regeltechnische wie rollenspielerische Hinweise zur Ausgestaltung und Darstellung eines Firungeweihten oder einer Ifirngeweihten. Nachdem auf der RPC schon die ersten Exemplare erhältlich waren, wird das **Firun-Vademecum** im Juni im F-Shop und beim Rollenspielhändler deines Vertrauens zu erlegen sein.

DER LETZTE TANZ

In diesem Sommer erscheint **Schleierfall**, eine direkte Fortsetzung des Abenteuerbandes **Schleiertanz**. Wie der Name schon andeutet, geht es erneut um die Verschwörung hinter dem Schleier, den Belkelelsplitter und geheime oronische Umtriebe. Das *Splitterdämmerung*-Abenteuer führt die Helden abermals nach Aranien, wo sie im Auftrag von Sybia, der Mondsilbersultana der Mada Basari, nach den Anführern der Verschwörung suchen. Ihre Reise führt sie kreuz und quer durch das Königreich, von der Weißen Stadt Elburum über das friedliche Palmyramis bis



hin zu verwunschenen Bibliotheken und Unheiligtümern der Erzdämonin Belkelel.

Werden die Helden abermals den oronischen Verlockungen widerstehen und das Geheimnis um die Verschwörung hinter dem Schleier lüften? Oder führen die mannigfaltigen Versuchungen sie direkt in die Niederhöhlen? Wem können die Helden vertrauen und wer spielt ein falsches Spiel mit ihnen? Können die Helden endgültig lüften, was sich hinter dem Schleier verbirgt oder wird sich das Netz der Verschwörung für immer über Aranien legen?

ÄMTER, ÄMTER, ÄMTER

Im **Aventurischen Boten 162** riefen wir euch dazu auf, uns Ideen zu neuen Amtsträgern für folgende Ämter zu schicken: den Wahrer der Ordnung der Tulamidenlande, die Erzwissensbewahrerin des Bornlandes, den Marschall und die Großwesirin von Aranien.

Aus allen Einsendern haben wir die vier Sieger gewählt, die für ihre Mühen jeweils ein Exemplar des raren und nicht käuflich zu erwerbenden Abenteuers **Altes Blut** erhalten. Wir werden die besten Vorschläge in die Entscheidung, wer demnächst diese Ämter einnimmt bedenken.

Die Sieger sind:

- ◆ Heiner Jürgensen
- ◆ Jörg Hagenberg
- ◆ Johanna Wells
- ◆ Rüdiger Martensen

Den Gewinnern viel Spaß mit dem Abenteuer und vielen Dank für eure Mühen und Beiträge. Wir werden uns bei den Siegern noch mal melden, sobald unsere Planungen zu den Amtsträgern abgeschlossen sind.

GREIFENGLANZ UND VATERZORN

Ein SZEPIARIO VON ΤΙΝΑ ΝΑΓΠΕΡ, NACH EINER IDEE VON UND MIT ΔΑΝΚΑΝ MICHAEL WIEGEL

Um weitere Möglichkeiten zu schaffen, die Beta-Regeln der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** zu testen, ist dieses Szenario mit doppelten Werten versehen. Dabei sind an entsprechenden Stellen immer zuerst die Werte nach den Regeln der 4. Edition angegeben und danach nach der 5. Letztere sind in **blau** farbig gekennzeichnet.

Stichworte zum Abenteuer: Ränkespiele im Umfeld um die Investitur des neuen Illuminaten in Elenvina, Vereitelung einer Erpressung und Befreiung einer entführten Familie
Komplexität (Meister/Spieler): mittel/mittel
Erfahrung (Helden): mittel/erfahren
Ort und Zeit: Stadt Elenvina und Umgebung Efferd 1037 BF

„Die Umsetzung von Recht gehört niemals in die Hand eines Erpressers. Und auch nicht in die eines Attentäters!“

—Godefroy von Ibenburg-Luring, Praios 1037 BF

„Gelehrsamkeit, Bücherwissen und Rechtskunde sind schön und gut. Aber auf sich allein gestellt werden die klugen Herren noch in zwölf Jahren sitzen und disputieren, und niemandem ist geholfen. Wer sich sein eigenes Recht nicht erschafft, wird untergehen. Phex ist mit den Tüchtigen – und Rondra ebenso!“

—Oldebor Greifax, im engen Freundeskreis über seinen Schwager Alrik und Vetter Pagol, 1036 BF

DAS ABENTEUER

In Elenvina steht die Amtseinsetzung eines neuen Illuminaten, Nachfolger des verstorbenen *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte* (vgl. **AB 163**), bevor. Aussichtsreichster Kandidat ist der Visitator der Lichtei Elenvina, *Godefroy von Ibenburg-Luring*. Dann werden dessen Geliebte und Kinder entführt und ein Erpresser verlangt, dass Godefroy auf seine Bewerbung verzichte. Hinter diesem steht *Oldebor Greifax*, ein Vetter des Wahrers der Ordnung Mittellande *Pagol Greifax*. Dieser wäre mit Godefroy als Illuminat nicht glücklich und klagte darüber im Familienkreis sein Leid, hat aber mit der Entführung selbst nichts zu schaffen. Godefroy verabscheut die Erpressung, will aber auch seine Kinder nicht gefährden und sucht darum Helfer, die diesen misslichen Fall diskret und schnell lösen können.

Für dieses Szenario geeignet sind alle Helden, die bereit sind, für Geld oder Rechtsempfinden den Praioten zu unterstützen. Wir empfehlen zwölfgöttergläubige Helden mittlerer Erfahrungsstufen, Echsen und sonstige Exoten sind eher unpassend.

WAS BISHER GESCHAH

Die Erzpraetorin der Wehrhalle Elenvinas, *Praluciata von Luring-Zwillenforst*, fühlt sich schon lange mit der Leitung eines der größten Praiostempel überfordert. Als nach Jorgasts Tod ihr auch die Würde des Illuminaten Elenvinas angetragen wird, kommt die Mystikerin zu dem Entschluss, dass dies nicht ihre Aufgabe und nicht ihr Ziel ist. Sie erzählt ihrem Rangoberen *Pagol Greifax* von ihrer Entscheidung, die diesem gar nicht gefällt, war sie doch seine Wunschkandidatin. Nach *Praluciata* steht *Godefroy von Ibenburg-Luring* in der Folge als künftiger Illuminat. Dieser ist ein geschickter Kirchenpolitiker und dem Wahrer der Ordnung in Rechtskunde mindestens ebenbürtig, was künftig viele Spannungen verspricht. Als *Pagol* im Kreis der Familie sein Leid klagt, beschließt sein Vetter *Oldebor Greifax*, dieses Problem für seinen Verwandten zu lösen, ohne ihn jedoch zu informieren und damit in die Sache hineinzuziehen. Da auch *Oldebors* Schwager, der Landgraf *Alrik Custodias-Greifax von Gratenfels*, ungerne seinen damaligen Konkurrenten um den Rang des Reichskronanwaltes als Elenviner Illuminaten sehen will, sieht *Oldebor* mit seiner Aktion gleich zwei Verwandten gedient. Er bittet seinen Freund *Randoald von Zweibrückenburg* um Hilfe, dieser veranlasst die Verschleppung der Geliebten und Kinder *Godefroys* auf sein Gut Stiefelstieg unweit Elenvinas und lässt dem Geweihten ein Erpresserschreiben zukommen.

Dass *Godefroy* eine Geliebte, *Liutgard von Brüllenfels*, hat, ist in den oberen Kirchenrängen durchaus bekannt, wenn es auch nicht in der Öffentlichkeit verbreitet wird. Pikanterweise war *Godefroy* auch verheiratet, allerdings verstarb seine Gemahlin, *Iduberga Hadelin von Fischwachtal*, im Jahr des Feuers. Ein Bekanntwerden seiner Affäre mit *Liutgard von Brüllenfels*, einer Rechtsgelehrten an der Reichskanzlei im Kanzleierviertel bei Elenvina (siehe **Aventurischer Bote 145**) würde dennoch nicht nur sein eigenes Ansehen, sondern auch das seiner verstorbenen Gemahlin schädigen und zudem *Godefroys* Autorität untergraben, so dass *Godefroy* diese Art von Klatsch zu vermeiden sucht.

DER ZEITABLAUF

- T-2: *Randoald* heuert in der Nachtklausur die Entführer an
- T-1,5: In der Nacht werden *Liutgard* und ihre Kinder entführt
- T-1: Der Knecht *Liutgards* informiert *Godefroy*
- T: Die Helden werden beauftragt
- T+1: Ermittlungen
- T+2: *Randoald* versucht am Morgen, per Schiff zu fliehen, Schläger überfallen die Helden, eine von *Oldebor* gemietete Kutsche macht sich nachmittags von Elenvina auf nach Stiefelstieg und wird am frühen Abend mit den Entführten Richtung *Albernia* aufbrechen.
- T+3: Amtseinsetzung des neuen Illuminaten

ΗΙΠΕΙΝ ΙΠΣ ΑΒΕΠΤΕΥΕΡ!

Haben die Helden das Abenteuer **Der Erbe der Nordmarken** (**Aventurischer Bote 163**) gespielt, sich bereits um die Praioskirche verdient gemacht oder sind sonst wie mit Godefroy bekannt und werden von ihm als kompetent eingeschätzt, wird dieser sie kontaktieren und um Hilfe bitten. Ansonsten wird er seinen Bruder **Galeanus** (*996 BF, mittelgroß, feingliedrig, schlank, rotbraunes, kinnlanges Haar, schmaler Oberlippen- und Kinnbart), einen Magier der Elenviner Akademie, bitten, fähige Spezialisten anzuwerben, um die Entführte wieder herbeizuschaffen.

Godefroy empfängt die Helden in seinem Stadthaus in seinem Arbeitszimmer. Er erläutert ihnen den Sachverhalt, bittet sie um ihre Diskretion und um ihre Hilfe. Als Entschädigung für ihre Mühen bietet er ihnen zehn Dukaten pro Kopf an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Diese Nachricht fand mein Diener gestern unter der Eingangstür.“ Der hochgewachsene Geweihte reicht euch einen Brief, der ehemals mit rotem Siegelwachs verschlossen war. Dies ist nun gebrochen, es trägt kein Wappen oder Zeichen. Auf dem Pergament ist zu lesen: „Lehne die Investitur zum Illuminaten ab. Dann bekommst Du Liutgard und die Kinder lebend zurück. Ansonsten werden sie Praios' Licht nimmermehr schauen.“

„Bei Liutgard handelt es sich um meine Geliebte. Sie ist, mit-samt unseren Kindern, seit gestern Nacht verschwunden.“ Godefroy schwankt zwischen Erschütterung ob dieser Tat und hellem Zorn über die plumpe Erpressung. „In drei Tagen soll die Amtseinsetzung stattfinden. Ich bitte euch: helft mir und bringt sie mir wieder.“

Er wird den Helden die Adresse Liutgards mitteilen, ein Haus in der Nähe des Nordmarkentores an der Kaiserallee, und ihnen auch den Brief für eigene Analysen überlassen, sie aber um das Versprechen bitten, diesen keinen Unbeteiligten vor Augen zu führen und die ganze Sache diskret zu behandeln. Mit Liutgard hat er zwei Kinder, die zweieinhalbjährige **Praiobirga** (braune Locken, aufgeweckt, keck) und den zehn Monate alten **Owilmar** (kahlköpfig, pausbäckig, schreit viel). Vom Verschwinden der kleinen Familie hat er vom Knecht des Hauses, **Tsajan**, erfahren.

Befragt nach politischen oder kirchlichen Gegnern kommt Godefroy ins Grübeln. Die Konkurrenz um das Amt des Reichskronanwaltes mit **Alrik Custodias-Greifax von Gratenfels** (*972 BF, braune Augen, braunes Haar, kräftiger Krieger mit stattlichem Schnauzbart) liegt nun schon lange zurück, seitdem hat er einige Zeit mit dem Landgrafen zusammengearbeitet, bis sich die Aufgaben und Wege der beiden Männer irgendwann trennten. Und auch mit dem Währer der Ordnung, **Pagol Greifax** (*980 BF, fast zwei Schritt groß, graumeliertes schwarzes Haar, grau-blaue Augen), hat er bestenfalls mindere Reibungspunkte. Dass er nicht Pagols bevorzugter Kandidat als Illuminat ist, weiß er, doch kann er sich eine Verstrickung des tiefgläubigen, willensstarken Pagol in diese unschöne Geschichte nicht vorstellen. Gleichwohl besitzt das

Familienumfeld der Greifax noch am ehesten einen Grund, ihm solcherart zu schaden.

Seine Base **Praluciata von Luring-Zwillenforst** ist nach seiner Ansicht erpicht darauf, die Würde abzugeben – sie als Drahtzieherin hält Godefroy für ausgeschlossen.

Nutznießer seines Rücktrittes, da der Nächste in der Hierarchie ist, wäre **Bodar von Ibenburg** (*959 BF, hochgewachsen, beleibt, helle Augen, buschige Augenbrauen, schütteres, graues Haar und Warze auf der rechten Wange), der Vorsteher des Hauses der Sonne in Gratenfels und Vertrauter Pagols, der sich jedoch nicht einmal in Elenvina befindet und dessen Beteiligung sich Godefroy ebenfalls nicht vorstellen kann.

Lehne die Investitur zum Illuminaten ab. Dann bekommst Du Liutgard und die Kinder lebend zurück. Ansonsten werden sie Praios' Licht nimmermehr schauen.

UNTERSUCHUNGEN

Der Erpresserbrief

Das Pergament ist von guter Qualität, die Schrift ist sauber und flüssig und offensichtlich mit guter Tinte geschrieben. Auf der Außenseite ist es an Godefroy adressiert, nur mit seinem vollen Namen, ohne jeden Titel. Ein Held mit entsprechendem Hintergrund (z. B. Magier und Gelehrte, eine Adlige oder auch ein Dokumentenfälscher) kann erkennen, dass der Schreiber Zugang zu hochwertigen und damit kostspieligen Schreibmaterialien hatte.

Die Händler und das Bürgertum im Elenviner Umfeld verwenden seit einigen Jahren fast ausschließlich das Büttenpapier der einzigen Elenviner Papiermühle, das deutlich günstiger als das teure Pergament ist. Pergament wird für Nachrichten fast nur noch in den sehr reichen und traditionsbewussten Haushalten genutzt. Diese Information bekommen die Helden überall im Kanzleiviertel, in der Magierakademie, im Praiostempel oder im Marktbereich der Stadt mit einer gelungenen Probe auf *Handel/ Handel +4*.

Wollen die Helden den Gratenfelser Landgrafen oder den Währer der Ordnung befragen, so werden sie sich einiges einfallen lassen müssen, um zu diesen vorzudringen. Zwar befinden sich sowohl **Alrik** als auch **Pagol** zur Investitur, der Amtseinsetzung des Illuminaten, in der Herzogenstadt, aber mit einigen dahergelaufenen Ermittlern zusammenzuarbeiten, ist nicht ihr Plan. Beim Grafen werden sie, wenn sie sich anmelden, an den Haushofmeister **Rondhalm von Winterspitz** (*1002 BF, harsch, bärbeißig, erinnert mehr an einen Offizier als an einen Verwalter) verwiesen, der sie versucht abzuwimmeln.

Schaffen sie es dennoch, irgendwie zum Grafen vorzudringen, wird dieser interessiert der Geschichte lauschen, aber zu Recht erklären, von dieser Sache nichts zu wissen. **Alrik** befindet sich zusammen mit seiner Gemahlin **Isentraud Greifax** (*986 BF, füllig, braune Haare, grüne Augen) und der gemeinsamen fünfzehnjährigen Tochter **Lechmin Alara** (*1022 BF, braunes lockiges Haar, rehbraune Augen, zierlich, intrigant) in der Herzogenstadt. Ange-reist ist er außerdem mit seinem Schwager **Oldebor**, dem gräflichen

Rat für Viktualien und Proviantwesen, sowie dessen Tochter *Praihild Greifax* (*1018 BF, kräftig, Haare geflochten und aufgesteckt, geradlinig, verspricht sich eine bessere Verbindung als den hässlichen Junker Stiefelstiege). Die meisten Familienmitglieder vergnügen sich jedoch auf der Jagd außerhalb der Stadtmauern oder mit Besuchen bei Verwandten und Freunden.

Ähnlich unbefriedigend fällt die Auskunft von *Pagol Greifax* aus, an den noch schwerer als an Alrik heranzukommen ist. Er weiß nichts von der Entführung von Godefroys Geliebter, verurteilt dieses Vorgehen zutiefst und hat dies auch weder befohlen noch gutgeheißen (wobei solche Unterstellungen zum sofortigen Abbruch der Audienz führen werden).

Eine mögliche weitere Spur ist die ehemalige Geliebte Godefroys aus seinen Novizenzeiten, die Wirtstochter des *Gülden Greifen*, *Gezelin Ketterle* (*988 BF, wohlgerundete Figur, schönes Gesicht, lange braune Zöpfe, leuchtend blaue Augen, lebensfroh,), die voll auf damit zufrieden ist, mit ihren Eltern den *Greifen* zu führen, den sie später einmal übernehmen wird. Sie bedauert den Vorfall, hat aber keine Idee, wer darin verwickelt sein könnte.

Hinweise auf Intrigen des Gratenfeler Geweihten *Bodar von Ibenburg* gibt es nicht, der einzige in der Stadt weilende Verwandte, der junge Ritter *Melcher von Ibenburg* (*1008 BF, hochgewachsen, durchtrainiert, schwarzes Haar, hellblaue Augen, Krieger und vorlaut), hat vor drei Tagen ein Duell ausgefochten und hütet seitdem mit einer unschönen Stichwunde das Bett. Auch weiß er nichts von einer Geliebten Godefroys.

LIVTGARDS UMFELD

Das Haus der Rechtsgelehrten Liutgard von Brüllenfels ist ein dreistöckiges Gebäude in Sichtweite des wuchtigen Nordmarkentores, des größten Triumphbogens der Herzogenstadt. Liutgard gehört einer Ritterfamilie aus dem Elenviner Umland an, das Stadthaus, das die Familie seit einer Generation ihr Eigen nennt, besitzt eine schmale, prachtvoll gestaltete Front zur Straße und ist ohne Lücke an die beiden Nachbarhäuser angebaut. Eine schmale Gasse auf der Rückseite führt zum Dienstboteneingang.

Bewohnt wird das Haus von Liutgard, den Kindern *Praiobirga* und *Owilmar*, der Kindermagd *Rotlind* (*1013 BF, rund, resolut, rotgesichtig, dicke braune Zöpfe, Kopftuch und Schürze) und dem Knecht *Tsajan* (*1020 BF, dürr, hellblond, naseweis). Liutgard arbeitet tagsüber im Kanzleiviertel in der Reichskanzlei, um dorthin zu kommen, benutzt sie üblicherweise eine Mietdroschke oder ein Ross aus einem örtlichen Mietstall.

Rotlind erzählt, dass sie in der Nacht von vorgestern auf gestern durch das Gebell *Retos*, des Wachhundes, aufwachte und drei vermummte Gestalten im Haus sah, die sie jedoch mit einem Knüttel niederschlugen. Als sie aus ihrer Ohnmacht erwachte, waren Liutgard und die Kinder verschwunden. Reto lag erschlagen in der Diele und der Nichtsnutz *Tsajan* kam aus dem *Einhorn* (einer Schenke), wo er mit seinen Freunden gezecht hatte, zurück. Immerhin, so erklärt sie mit einigem Grimm, müsse Reto es den Kerlen gezeigt haben – auf dem Boden befand sich Blut und der treue Hund hatte einen Fetzen Stoff und Haut im Maul. Rotlind ist vor allem ob der Kinder verzweifelt, die sie doch sonst jeden Tag betreut – und für die sie das Schlimmste befürchtet.

Tsajan hatte den Abend tatsächlich im *Einhorn*, einer Gaststube im Handwerkerviertel, zugebracht, und wunderte sich, warum die Hintertür offen stand und fand *Rotlind*, die gerade wieder zu sich kam. Die Stadtbüttel habe er nicht gerufen, weil *Rotlind* das verboten habe, das hätte die Herrin nicht gewollt, aber sie hätten anderweitig Meldung gemacht. Erst nach einigem Herumdrucksen oder auf eine direkte Nachfrage rücken die beiden damit heraus, dass sie eine Nachricht über die Entführung an *Godefroy* schickten.

Die Hintertür weist Spuren eines *Dietrichs* auf (*Sinnenschärfe +3* oder *Schlösser knacken +1/Sinnesschärfe+4* oder *Schlösser knacken +4*), der Stoff, den der Hund erbeutet hat und den *Rotlind* den Helden auf Nachfrage sofort zeigt, ist ein grober, zerlumpter und ungefärbter Wollstoff, wie er von den Ärmsten der Stadt getragen wird. Damit weisen diese Spuren hin zu den Wohnstätten der von Göttern weniger gesegneten Elenviner Bürger.

IN DEN GÜLDENSCHATTEN

Die Güldenschatten, nur durch eine Mauer getrennt vom Areal der Wehrhalle, ist das Armenviertel Elenvinas. Hier, eingeklemt zwischen Stadtmauer und einigen Speicherräumen am Fluss, prägen armselige Hütten das Bild. Die einzige Straße durch dieses Viertel ist nicht gepflastert und bei Regen versinken die Fußgänger knöcheltief im stinkenden Morast. Einzige Kaschemme ist die *Nachtklause*, ein düsteres, feuchtes Kabuff, dessen Bier ähnlich aussieht und schmeckt wie das Flusswasser.

Wenn die Helden zu sauber und geschneigelt aussehen, werden sie Schwierigkeiten haben, an Informationen zu gelangen – dafür werden sie aber von manchen Bewohnern als lohnende Beute angesehen. Wenn sie aber entsprechend auftreten, ein paar Lokalrunden springen lassen oder sehr gut für ihre Informationen bezahlen, lässt sich einiges in der Elenviner Unterwelt herausfinden. Aus dramaturgischen Gesichtspunkten ist es hier sinnvoll, wenn die Helden nicht direkt auf die Information stoßen, die sie zu den Tätern führt, sondern dies erst nach einigem Herumfragen erfahren. Dieser Abschnitt des Abenteuers lässt sich aber gut kürzen oder verlängern, je nach gewünschtem Zeitumfang. So kann die Suche der Helden entweder zu weiteren falschen Fährten führen, die in der Unterstadt Elenvinas auch rasch sehr gefährlich werden können, oder aber recht schnell zum Ziel führen.

◆ Die Fäden in den Güldenschatten hat *Aldred Halbacher* (*1001 BF, rothaarig, einäugig, bullig), genannt „die Faust“, in der Hand. Es heißt, er habe schon mehrfach missliebige Konkurrenten mit bloßer Faust erschlagen. Er ist stets in Begleitung zweier Wehrheimer Bluthunde und meist auch in Gesellschaft einiger Bandenmitglieder unterwegs. Fallen ihm die Helden auf die Nerven, wird er ihnen einige Schlagetots (siehe Werte Schläger im Anhang) hinterherschicken, die ihnen mehr als nur eine blutige Nase verschaffen können. Mit der Entführung hat er nichts zu tun – und weiß auch nichts darüber, was dafür spricht, dass die Drahtzieher zumindest nicht aus den Güldenschatten stammen.

◆ Ein ständig aufmerksamer Greis, der Witwer *Follian Kahnhalt* (runzelig, ein paar letzte Strähnen Haupthaar, zahnlos, leuchtend blaue Augen), dessen einzige Beschäftigung es zu sein scheint, von seinem Fenster aus die Straße zu beobachten, weist die Helden auf die drei „Jungs“ aus dem Nachbarhaus hin, die sich vorgestern

SZENARIO

Nacht, wie häufig im letzten Monat, aus dem Haus schlichen und erst im Morgengrauen wiedergekommen wären. Die drei, *Alrik* (dürr, schlacksig, braunes Stoppelhaar), *Bedrich* (muskulös, braunes Stoppelhaar, stottert) und *Joran* (mittelgroß, grüne Augen, gewaltig breite Schultern), 19, 22, und 23 Jahre alt, erweisen sich aber als „ehrenwerte“ Schmuggler, die vergangene Nacht einen Ausflug in den Windhag unternahmen und dort von einem Gewährsmann Waren übernommen haben.

◆ In der *Nachtklause* sind zwei Männer und eine Frau aufgefallen, die am vergangenen Abend mit Geld regelrecht um sich geworfen und mehrere Lokalrunden bezahlt haben. Die drei, *Utsinde* (lang, dürr, schnell, blondes Haar, raue Stimme), *Albin* (kräftig, hinkt nach dem Hundebiss, Ohrringe, brauner Pferdeschwanz) und *Malzan* (mittelgroß, drahtig, eingerissenes Ohrläppchen, schwarzbrauner Vollbart), hatten aber noch nie so viel Geld wie gestern. Einige der Gäste können sich auch erinnern, dass Albin hinkte.

Mit etwas Mühe lassen sich die drei in den Güldenschatten aufreiben – und mit noch etwas mehr Überredungskunst (oder einer ordentlichen Tracht Prügel, einer charmanten Streuerin oder einem galanten Streuner) berichten sie, dass sie ein sehr wohlhabender Mann beauftragt habe, seine davongelaufene Frau mit ihren beiden Bälgern aus ihrem Haus zu holen und ihm am Hafen zu übergeben, was sie vorletzte Nacht auch taten. Dafür bekamen sie 20 Silbertaler pro Person. Am Hafen hätten sie die Entführten in ein wartendes Ruderboot verladen, das daraufhin abgelegt habe.

Der Auftraggeber war in einen schwarzen Kapuzenumhang gekleidet, eher klein und hatte eine außergewöhnlich schöne, tiefe Stimme, woran sich zumindest Utsinde erinnert.

Der Wirt der *Nachtklause*, *Dragowin* (*997 BF, zahnlos, ein blaues und ein braunes Auge, faltiges Gesicht), weiß – nach einer entsprechenden Gegenleistung – grinsend, dass er zwar den Kleinen

nicht kenne, dass der aber nicht sehr vorsichtig gewesen wäre: er sei nämlich in einer Kutsche gekommen, die er ein paar Häuser weiter, an der Brückenstraße, geparkt hätte. Zwar weiß Dragowin nicht, um wen es sich dabei handele, aber das Wappen an der Kutsche, einen blauen Stiefel auf Weiß, habe er sich gemerkt.

IN DEN HÖHEREN KREISEN

In den gehobenen Kreisen der Stadt ist es einfach, beispielsweise über den Herold, die Wirtsfamilie des *Greifen* oder Godefroy, den Besitzer des Wappens zu ermitteln: *Randoald von Zweibrückenburg*, der Edle von Stiefelstieg, hat ein Gut zwei Wegstunden außerhalb der Stadt. Können die Helden Kontakt zur Oberschicht knüpfen (oder kontaktieren sie beispielsweise *Gezelin Ketterle*, die sich als Wirtstochter in einem der besten Restaurants der Stadt mit vielen adligen Gästen besser in diesen Kreisen auskennt, als denen gewahr wird), so erfahren sie Folgendes:

GERÜCHTE ZU RANDOALD VON ZWEIBRÜCKENBURG

- ◆ Der untersetzte, kahlköpfige Mann gilt als exzellenter Sänger und großer Freund von Weib, Wein und Gesang. (+)
- ◆ Der ehemalige Stadtvogt *Elenvinas*, *Quendan von Zweibrückenburg*, war sein Onkel. (+)
- ◆ Randoald war vor drei Jahren verlobt (+), aber die Frau lief ihm davon. (-)
- ◆ Randoalds Verlobte war eine vom Berg, die bei einem Duell ums Leben kam. (+)
- ◆ Seitdem ist er hinter allem her, was einen Rock trägt. (+/-)
- ◆ Er ist seit fünf Jahren Edler von Stiefelstieg, nachdem sein Amtsvorgänger im Krieg gegen *Albernia* fiel. Das Gut hat einen weithin sichtbaren Wachturm mit Leuchtfeuer und ist ein Teil der Sicherungskette am Großen Fluss, die vor Piratenüberfällen warnt. (+)



IN DEN GÜLDENSCHATTEN

- ◆ Er hat beste Kontakte zu den Mächtigen der Stadt. (+)
- ◆ Der Bruder des Grafen von Gratenfels, Oldebor Greifax, ist sein Saufkumpan – die beiden sind häufig zusammen unterwegs. (+)
- ◆ Für heute hat sich Randoald eine Schiffspassage nach Havena besorgt – seltsam, denn beim Investiturgottesdienst trifft sich doch alles, was Rang und Namen hat – man will schließlich gesehen werden. (+)
- ◆ Randoald will wieder heiraten – er buhlt seit einiger Zeit um die neunzehnjährige Prahild Greifax, die Tochter von Oldebor Greifax. (+)

AUF DEM FLUSS

Kümmern sich die Helden rasch um die Reiseabsichten Randoalds, können sie beispielsweise bei der Hafenkommantur vorstellig werden, um die heute auslaufenden Schiffe und deren Passagierregister zu ermitteln (was sie unter anderem mit einer *Überreden-Probe* +2/*Überreden* +4 herausfinden werden – ein Bestechungsversuch könnte sie hier aber rasch in Konflikt mit der Stadtgarde bringen (um diese Situation zu umgehen, bietet sich eine *Menschenkenntnis-Probe* an). Randoald hat sich auf der *Miros Treu*, einem typischen Flusssegler (vgl. *Der Alchemyst* 45), für eine Reise flussabwärts eingebucht, ihm wurde der Boden in Elenvina zu heiß.

Die Helden erreichen das Schiff, als es gerade abgelegt hat. Sie können es allenfalls noch durch einen waghalsigen Sprung auf die Planken (*Körperbeherrschungs-Probe* +2/*Körperbeherrschung*) auf das Schiff gelangen. Der Kapitän *Donngrim Aslivson* und seine Mannschaft reagieren wütend auf dieses „Entermanöver“ und lassen sich nur mühsam wieder beruhigen (leichter geht es, wenn z. B. einer der Helden dem Kapitän persönlich bekannt ist, sie sich durch Stand oder Geleitschreiben ausweisen können oder zumindest glaubhaft versichern kann (mindestens 5 TaP* *Überreden/Überreden* +4), in wichtiger Mission unterwegs zu sein). Randoald wird bei der Aktion der Helden kreidebleich – er wähnte sich schon auf dem sicheren Weg flussabwärts. Währenddessen fährt das Schiff auf den Fluss hinaus. Der Kapitän wird bei der nächsten Landemöglichkeit, knapp außerhalb der Stadt, die Gruppe wieder an Land entlassen.

Besuchen die Helden den Hafen zu spät oder gar nicht, wird Randoald glücklich seine Flussreise fortsetzen. Dann bleibt der Gruppe die Untersuchung des Gutes Stiefelstieg.

RANDOALD KONFRONTIEREN

Wenn die Helden Randoald konfrontieren, egal wo, wird er erst einmal jede Beteiligung an irgendeiner Entführung abstreiten. Allerdings tut er dies nicht sonderlich überzeugend (*Menschenkenntnis-Probe* um 3 erleichtert/*Menschenkenntnis* +6). Je nachdem, wie sich die Helden anstellen, können sie ihn mehr oder weniger freundlich überreden oder zwingen, sie zu begleiten, sei es nur an Land, zur Stadtgarde oder direkt zu Godefroy. Randoald wird sich, wenn ihm die Ausweglosigkeit seiner Lage klar wird, zuerst auf Bestechen (er verspricht bis 15 Dukaten pro Person) und, wenn ihm dies nichts nützt, auf Bitten verlegen. Sollte er auch damit auf taube Ohren stoßen, erzählt er den Helden alles, was sie wissen wollen, nennt Oldebor als Kontakt und sein Gut als Versteck der Entführten. Dabei ist er bemüht, die Hauptlast der Schuld auf Oldebor abzuwälzen.

Kämpfen wird er nicht.

VERFOLGT

Sind die Helden nicht sehr vorsichtig bei ihren Ermittlungen, werden ihre Aktionen Oldebor bekannt. Er wird einige falsche Steckbriefe mit den Portraits der Helden in der Stadt aushängen, so dass diese auf einmal auch die Aufmerksamkeit der Büttel auf sich ziehen. Beschuldigt werden die Helden des Diebstahls und Einbruchs – und wenn sie erst einmal in die Hände der Büttel gelangt sind, werden sie sich, sofern sie nicht einen hohen SO (von 10 oder mehr) besitzen (in diesem Fall wird sie spätestens die zuständige Weibelin unter vielen Verbeugungen und Entschuldigungen ziehen lassen), nur mit Mühe und vor allem viel Zeitaufwand wieder rehabilitieren können. Bei einem Verweis auf Godefroy werden die Büttel sie zuerst auslachen. Gefährlich für die Helden sollte die Angelegenheit nur werden, wenn sie aus anderen Unternehmungen noch gesucht werden, ansonsten bedeutet es vor allem eines: Zeitverlust.

Schaffen die Helden es, den Bütteln zu entgehen oder von diesen ob ihres Standes nicht aufgegriffen, werden sie in einer Seitengasse von ein paar Schlägern, die Oldebor angeheuert hat, angegriffen. Diese treten zwar in Überzahl auf, sollten aber bezwingbar sein und nach ernsthaftem Widerstand ihr Heil in der Flucht suchen.

ENTSCHEIDUNG AUF GUT STIEFELSTIEG

Auf einem Hügel in Sichtweite des Großen Flusses, etwa 20 Meilen flussabwärts der Stadt, befindet sich das kleine Gut Stiefelstieg. Das von einer anderthalb Schritt hohen Mauer umschlossene Gutshaus steht neben einem alten, aus Buckelquadern gefertigten Wachturm, auf dessen Spitze ein Scheiterhaufen für ein Alarmfeuer aufgehäuft ist. Für viele Generationen war sein Dienst vergessen und wurde erst nach der jüngsten Kaperfahrt einiger Thorwaler wieder aufgenommen. Außerhalb der Mauer erstreckt sich ein kleines Dorf mit zehn Fachwerkhäusern und großen Gärten.

Stiefelstieg für den eiligen Leser

Einwohner: 130

Tempel: Peraine, Rondra (Schrein)

Stadtherr: Randoald von Zweibruckenburg

Wappen: blauer Stiefel auf weißem Schild

Besonderheit: 20 Meilen flussabwärts der Stadt an der Reichsstraße III, am Fluss gelegen, besitzt einen hohen, gemauerten Wachturm, auf dem ein Warnfeuer angezündet werden kann, Teil der alten Sicherungskette gegen Piraten- und Albernierüberfälle. Daran angebaut ein altes, kleines Gutshaus hinter hohen Mauern, Wehrdorf, Weingärten, Äcker und Obstgärten, ein Gasthaus *Lastkahn* an der Reichsstraße, vereinzelt Gehöfte.

Auf dem Weg nach Stiefelstieg befindet sich ab nachmittags eine zweispännige Kutsche mit verhängten Fenstern aus einem Elenviner Kutschenverleih. Sie wird von *Gero* (*100 BF, 1,78 Schritt, muskulös, Glatzkopf, Narbe über die Wange, braune Lederkleidung, Schwert an der Seite), einem der Schergen Oldebors, gefahren. Mit ihr will Oldebor seine Geiseln vom Gutshof bringen. Er plant, sie nach der Investitur, wenn Godefroy nicht zurücktritt, über die Klinge springen zu lassen und im Fluss zu versenken. Bewacht wird das Gut von drei Schergen Oldebors, zusätzlich können noch

Oldebor und Gero mit der Kutsche vor Ort sein, je nachdem, wann die Helden in Stiefelstieg ankommen.

Die Dörfler können berichten, dass in den letzten Tagen mehrere Bewaffnete sich im Gutshaus aufhielten. Um wen es sich dabei handelte, wissen die Stiefelstieger jedoch nicht, nur, dass sie zum Junker gehören. Die Geiseln haben sie nicht gesehen.

Liutgard und die Kinder sind im Keller des Hauses eingesperrt. Nach zwei Tagen Haft sind sie vollkommen verängstigt und am Ende ihrer Kräfte.

Schwere Sicherheitsvorkehrungen wurden nicht getroffen, da Oldebor davon ausging, dass eine Suche sich nicht bis Stiefelstieg ausweiten würde. Beobachten die Helden das Gut einige Zeit, werden sie herausfinden, dass zumeist einer der Wächter schläft, während sich die restlichen im Speiseraum oder der Küche mit Würfel- und Kartenspielen vergnügen. Wenn Sie als Meister die Sicherheitsvorkehrungen verstärken wollen, können auch noch zwei scharfe Hunde oder eine aufmerksame Gänseherde, welche die Helden frühzeitig ankündigen, als Steine in den Weg werfen.

Die Schergen werden sich lieber ergeben als sterben, und Oldebor wird, wenn er keine Möglichkeit sieht, die Helden zu besiegen, zu fliehen versuchen. Er vertraut auf seine Beziehungen und Verwandten, um sich später irgendwie aus dem Schlamassel herauszuwinden. Wie die Helden es schaffen, die Gefangenen zu befreien, ob sie vielleicht im Schutze der Nacht in das Gutshaus eindringen, das Gutshaus stürmen, abwarten, bis die Gefangenen in die Kutsche verladen werden und diese dann überfallen, magische Mittel einsetzen oder sich sonstige Lösungen einfallen lassen, hängt an ihrem Einfallsreichtum – und liegt in der Hand des Meisters.

DER MÜHE LOHN UND EIN STRAHLENDES FEST

Bringen die Helden Liutgard und die Kinder zu Godefroy zurück, wird ihnen dieser überaus dankbar sein und ihnen neben der versprochenen Entlohnung auch seine Gastfreundschaft anbieten, sollten sie wieder in Elenvina weilen. Mit Gastfreundschaft ist zwar nicht die Nächtigung in seinem Haus gemeint (außer bei Helden mit SO 10+), aber freie Kost und Logis in einem ordentlichen Elenviner Gasthaus, meistens im *Gülden Greifen*.

Haben sie es darüber hinaus noch geschafft, das Aufsehen gering zu halten und bringen sie ihm noch dazu die gefangenen oder erschlagenen Entführer, wird er der Gruppe nochmals göttergefällige 24 Dukaten zusätzlich für ihre Leistung zahlen. Außerdem lädt er sie ein, bei der Amtseinführungszereemonie anwesend zu sein.

Zusätzlich bekommen die Helden **200 Abenteuerpunkte/20 Abenteuerpunkte**.

Godefroy wird Oldebor dem Reichskronanwalt überstellen und ihn später, einige Zeit nach seiner Investitur, wegen Entführung einer Reichskanzleibediensteten anklagen. Für Oldebors Schergen wird die Verhandlung mit dem Todesurteil am Strang enden, Oldebor selbst kommt mit einer lebenslänglichen Verbannung auf sein Gut vergleichsweise glimpflich davon. Der Edle Randoald wird seines Lehens verlustig gehen und in Schimpf und Schande aus den Nordmarken gejagt werden.

Alrik Custodias indes schäumt ob der Eigenmächtigkeiten seines Schwagers und lässt diesen in den folgenden Jahren seinen Fehltritt noch oft spüren.

DRAMATIS PERSONAE

GODEFROY VON IBENBURG-LVRING

Der 989 BF geborene Kirchenrechtler ist 1,84 Schritt groß, schlank, bartlos, hat dunkelblonde, graumelierte Haare, die er mittellang trägt, und eisgraue, durchdringende Augen. Godefroy ist im Grunde seines Herzens zutiefst rechtschaffen, was mit seiner politischen Ader kollidiert, ihn aber auch sehr offen auf die Helden zugehen lässt. Näheres zu Godefroy ab Seite 25.

RANDOALD VON ZWEIBRUCKENBURG, EDLER VON STIEFELSTIEG

Randoald von Zweibruckenburg (*990 BF, unersetzt, Glatze, sehr angenehme, tiefe Stimme) zögerte nicht lange, als ihn Oldebor „unter Freunden“ um Unterstützung bei der Entführung bat. Er hat mit Oldebor schon viele Stunden in Schenken verbracht und wurde von diesem schon mehrfach aus schwierigen Situationen gerettet (die meistens etwas damit zu tun hatten, dass Randoald seit dem Tod seiner Verlobten fast jeder Frau hinterhersteigt). Außerdem hofft er, so seine Chance zu verbessern, Oldebors Schwiegersohn zu werden.

LIVTGARD VON BRÜLLENFELS, GODEFROYS GELIEBTE

Die attraktive Frau (*1011 BF, mittelgroß, gutaussehend, schwarze Haare, braune Augen, Rechtsgelehrte) arbeitet an der Reichskanzlei. Die Angehörige eines Elenviner Rittergeschlechts liebt ihre Arbeit, hat aber auch an dem charmanten Priester Godefroy Gefallen gefunden (und mit diesem zwei Kinder). Für darüber hinausgehende Ambitionen bleibt ihr wenig Zeit, so dass sie ihr Vergnügen an verzwickten, fordernden Rätseln weiterhin an den Fällen in der Reichskanzlei auslebt.

Praiobirga

Das ältere der beiden Kinder (*Ingerimm 1034 BF) von Godefroy und Liutgard ist ein aufgewecktes Mädchen mit üppigem, braunem Lockenschopf, das gerne Fragen stellt.

Owilmar

Praiobirgas Bruder (*Boron 1036 BF) hat im Gegensatz zu seiner Schwester momentan so gut wie keine Haare, ist empfindlich und reagiert schnell unleidlich.

PAGOL GREIFAX, WAHRER DER ORDNUNG MITTELLANDE

Geb. 980 BF, Bruder von Baldur Greifax und Wahrer der Ordnung Mittellande. Pagol gilt als einer der einflussreichsten Praiosgeweihten nach dem Boten des Lichts. Fast zwei Schritt groß, mit schwarzem, graumeliertem Haar und graublauen Augen ist er eine beeindruckende Gestalt. Er stand lange Zeit im Widerstreit mit dem Elenviner Illuminaten, eine Tradition, die sich mit Godefroys Amtseinsetzung fortzusetzen scheint.

SZENARIÖ

OLDEBOR GREIFAX, JÜNGER VON PEUKRASHOF

Der Vetter des Landgrafen von Gratenfels (*980 BF, hochgewachsen, schlank, dunkelbraune Haare in rasselkurzem Bürstenschneid, Geheimratsecken, Kinnbart, braune Augen), ein scharfsichtiger Kriegsmann, ist der Mann des Landgrafen für Aktionen, die hartes Durchgreifen erfordern – und scheut auch vor Eigeninitiative keinesfalls zurück.

Oldebor Greifax

Langschwert: INI 10+IW6 AT 18 PA 17 TP IW6+4 DK N

Dolch: INI 10+IW6 AT 16 PA 16 TP IW6+1 DK H

Eisenwalder Armbrust:

FK 17 Reichweiten 5/10/15/20/40 TP IW6+3* Laden 3 (20)

LeP 32 AuP 37 WS 7 MR 2 RS 3 BE 2 GS 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Wuchtschlag,

Ausrüstung: Kettenhemd, erfahrenes Streitross (Elenviner), allgemein gute Ausrüstung

Schläger aus den Güldenschatten

Gewöhnliche Schläger

Dolch: INI 10+IW6 AT 12 PA 10 TP IW6+1 DK H

Streitkolben: INI 10+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+4 DK N

LeP 32 RS I (dicke Kleidung)

AuP 34 WS 6 MR 3 BE 0 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Ausrüstung: nichts Besonderes

Büttel/Oldebors Schergen

Langschwert: INI 10+IW6 AT 15 PA 15 TP IW6+4 DK N

Dolch: INI 10+IW6 AT 12 PA 12 TP IW6+1 DK H

Eisenwalder Armbrust:

FK 19 Reichweiten 5/10/15/20/40 TP IW6+3* Laden 3 (20)

LeP 30 AuP 35 WS 7 MR 3 RS 3 BE 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Reiterkampf (nur Schergen), Rüstungsgewöhnung I (kurzes Kettenhemd), Wuchtschlag

Ausrüstung: Kettenhemd 1/2Arm, Helm, Armbrust; Wappenrock der Stadtgarde und Signalpfeife (nur Büttel)

OLDEBOR GREIFAX

MU 14	KL 12	IN 14	CH 11
FF 10	GE 11	KO 15	KK 13
LeP 30	INI 14		
MR 4	GS 8	WS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Langschwert	16	16	IW6+4	mittel
Dolch	14	14	IW6+1	kurz
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Eisenwalder	14	3/20	IW6+3	5/10/20/40/80

RS/BE 4/1 (Kettenhemd)
Aktionen: I
Vorteil: Adlig

Nachteile: Arroganz 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Behinderungsgewöhnung I, Finte, Meisterparade, Reiterkampf, Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Reiten 10, Überreden 7, Willenskraft 7
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Oldebor kämpft nur, wenn er gewinnen kann oder keine andere Möglichkeit sieht.
Flucht: Oldebor flieht, sollte er feststellen, dass er nicht gewinnen kann.

SCHLÄGER AUS DEN GÜLDENSCHATTEN

MU 12	KL 10	IN 12	CH 11
FF 11	GE 13	KO 13	KK 13
LeP 28	INI 12		
MR 2	GS 10	WS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Streitkolben	13	11	IW6+4	mittel
Dolch	12	10	IW6+1	kurz

RS/BE 1/1 (dicke Kleidung)
Aktionen: I
Vorteil: Eisern I
Nachteile: Goldgier 8, Unterschicht
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Einschüchtern 7, Verbergen 2
Anzahl: 3-7, je nach Anzahl der Helden
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Die Schläger werden versuchen, den Helden einen Hinterhalt zu legen und ihnen Angst zu machen, bevor sie sie angreifen. Sie greifen unterlegene Gegner gerne auch zu mehreren an und schlagen auch auf Bewusstlose ein.
Flucht: nach dem Verlust von 50% der LeP

BÜTTEL/OLDEBORS SCHERGEN

MU 13	KL 11	IN 14	CH 11
FF 12	GE 12	KO 13	KK 12
LeP 28	INI 13		
MR 3	GS 9	WS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Langschwert	14	14	IW6+4	mittel
Dolch	10	10	IW6+1	kurz
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Eisenwalder	15	3/20	IW6+3	5/10/20/40/80

RS/BE 4/1 (Kettenhemd)
Aktionen: I
Vorteil: Eisern I, Zäher Hund
Nachteile: Goldgier 5 (nur Schergen), Verpflichtungen I (nur Büttel)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Behinderungsgewöhnung I, Finte, Meisterparade, Wuchtschlag
Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4, Einschüchtern 4, Willenskraft 2
Anzahl: unterschiedlich
Größenkategorie: mittel
Kampfverhalten: Büttel wollen eigentlich nicht kämpfen, sie nutzen ihre Waffen eher zum Drohen. Oldebors Schergen gehen im Kampf möglichst effektiv vor, nehmen sich auch zu zweit einen Gegner vor, sind sich aber im Zweifelsfall selbst der nächste.
Flucht: nach dem Verlust von 50% der LeP

GODEFROY SIGISMUTH VON IBENBURG-LURING, ILLUMINATUS ZU ELENVINA

„Folge dem Weg der Gerechtigkeit, über alle Widerstände hinweg. Beuge dich nicht und weiche nicht, gleich, was sich dir in den Weg stellt, denn der Herr Praios will, dass die Wahrheit ans Licht gelange. So sagen es die Worte der Heiligen Lechmin von Weiseprein. Und ich sage euch: Benutzt dazu die Werkzeuge, die euch Recht und Gesetz geben, um auf dem Wege der Gerechtigkeit zu bleiben, denn allzu leicht lässt es sich straucheln. Herr Praios gab uns das Gesetz und die Ordnung, auf dass mit Seiner Hilfe Sein Licht leuchte über uns allen. Wo keine Ordnung herrscht, werden die Feinde der Zwölfe obsiegen, wo kein Recht gilt, haben sie ihre ersten Schritte bereits getan.

Des Fürsten Pflicht ist, Gesetze zu geben, die dem Recht und der Ordnung dienen, des Volkes, diesen Gesetzen zu folgen, dem Herrn Praios zur Ehr' und den Zwölfen zum Wohlgefallen!“

Der neue Illuminatus der Lichtei Elenvina ist der geistige Ziehsohn seines Amtsvorgängers *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte*. Doch zugleich ist er ein enger Freund des Nordmärker Herzogs *Hartuwal vom Großen Fluss* - eine Freundschaft, die sich noch aus ihren Jugendentagen herleitet. Godefroy war bis zu seiner Amtseinstellung als Visitor der Lichtei Elenvina tätig und damit für interne Ermittlungen und die meisten kirchenrechtlichen Belange der Lichtei zuständig. Daneben war er Errechtswahrer der Abtei Wallbronn, einem Praioskloster in der Nordmärker Baronie Ludgenfels. Er übte in diesem Zusammenhang die Rechtsprechung im Kloster und die Beratung in Rechtsdingen für die umliegenden Adelshöfe aus.

Innerhalb der Kirche fühlt er sich der Strömung der Legalisten zugehörig, die sich weltlicher Ordnung und weltlichem Recht verschrieben haben. Der exzellente Rechtskundige ist klug, machtbewusst und zielstrebig, was gelegentlich auch zu Rechthaberei werden kann. Der Illuminat ist tief gläubig, doch kein Eiferer. Sein Mentor lehrte ihn, auch nach den verborgenen Aspekten der Dinge zu forschen und in großen Zusammenhängen zu denken, was dem Illuminaten sehr gut gelingt. Verbunden mit Godefroys Realitätssinn führt dies zu rechtlich und moralisch einwandfreien Taten, die ihn allerdings innerhalb der Kirche mitunter zu einem umstrittenen Mann machen.

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Schlank und hochgewachsen, mit markanten Zügen und eisgrauen Augen zieht der Illuminat schon durch sein Auftreten die Blicke auf sich. Godefroy trägt sein dunkelblondes, inzwischen graumeliertes Haar mittellang und stets korrekt geschnitten. Üblicherweise kleidet er sich in seine Amtstracht, eine Robe aus Goldbrokat mit einer roten Schärpe, dazu einen Gürtel mit vier Sphärenkugeln. Der Illuminat weiß um die Wirkung einer guten Inszenierung und setzt darum Prunk und Pomp großzügig ein.

LEBENS LAUF

Geboren wurde Godefroy am 17. Praios 989 BF als Sohn des damaligen Errechtswahrers der Abtei Wallbronn, *Praiostan Gerebern von Ibenburg*, und dessen Gemahlin aus dem garetischen Haus Luring. Er wuchs in der Abgeschiedenheit der Abtei Wallbronn auf und begann früh mit dem Studium gelehrter Schriften. Ab seinem vierzehnten Lebensjahr begleitete er seinen Vater als Novize auf dessen Reisen durch

die Grafschaft Gratenfels, wobei er an verschiedenen Adelshöfen die praktische Anwendung des Rechts mitverfolgen konnte.

Godefroy war ein gelehriger Schüler und überraschte seine Lehrer bald mit weitreichender Kenntnis auch seltener Gesetzestexte. Im letzten Jahr vor seiner Weihe schickte ihn sein Vater in die Herzogenstadt Elenvina, ins geistliche Zentrum der Lichtei Elenvina. Hier lernte er einen begnadeten Prediger kennen, dessen Reden großen Einfluss auf ihn ausüben sollten: *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte*, den späteren Illuminaten Elenvinas. Auch der aufstrebende Geweihte zeigte sich angetan vom eifrigen und klugen Novizen, mit dem er künftig steten Kontakt hielt, und den er am Hofe einführte.

Godefroy fand rasch Gefallen an der Herzogenstadt. Das höfische Leben, das im starken Gegensatz zum bisherigen kargen Klosterleben stand, faszinierte den jungen Geweihten. Hier lernte er auch die Kinder des Nordmärker Herzogs kennen, wobei ihn besonders *Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss*, Erbprinz der Nordmarken, durch seine Rhetorik und gute Kenntnis der staatspolitischen Geschäfte beeindruckte, was über die Zeit zu einer gegenseitigen Freundschaft führte. Auch die Freundschaft mit dessen Bruder *Frankward* stammt aus dieser Zeit. So verbrachte der junge Godefroy manchen Abend mit den herzoglichen Prinzen in den nobleren Gasthäusern der Stadt. Aus dieser Zeit in Elenvina stammen auch zwei anerkannte Bastardkinder mit der Wirtstochter des *Gülden Greifen*, die inzwischen als Hauptfrau der Elenviner Glefenträger und als Kanzleirätin in der Handelskanzlei des Reiches im Elenviner Kanzleiviertel ihr Auskommen haben.

Nach seiner Weihe 1009 BF bereiste Godefroy als Rechtswahrer die Grafschaft Gratenfels, knüpfte erste Kontakte, beriet verschiedene Adlige und führte sein Studium der Rechtswissenschaften fort. Auf diesen Reisen lernte er auch seine spätere Gemahlin *Iduberga Hadelin von Fischwachtal* kennen, mit der er 1010 BF den Traviabund einging, aus dem insgesamt vier Kinder entstammen.

Durch die Berufung Jorgasts von Bollharsch-Schleiffenröchte zum Illuminaten der Lichtei Elenvina änderte sich auch das Leben Godefroys schlagartig, wurde er doch zum ersten Sekretär des emsigen Machtpolitikers ernannt. Zur Zeit der Kirchenspaltung (1014-1018 BF) stand Godefroy, wie die meisten Priester der Lichtei Elenvina, auf Seiten Hilberians und tat sich vor allem durch rhetorisch ausgefeilte Flugschriften hervor.

1020 BF, einige Jahre nach dem Ende der Kirchenspaltung, wurde *Rapherian von Eslamshagen*, der damalige Großinquisitor, auf den jungen Rechtsgelehrten mit dem inzwischen exzellenten Ruf aufmerksam. Mit der Ladung, der Inquisition beizutreten, schien der zukünftige Lebensweg des jungen Priesters klar vorgezeichnet.

Dies änderte sich 1023 BF mit dem Tod seines Vaters, nachdem er den vakant gewordenen Posten des Errechtswahrers der Abtei Wallbronn antrat. Sein geistiger Ziehvater Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte hatte einen nicht unwesentlichen Anteil an dieser Entwicklung, wollte er den vielversprechenden jungen Priester doch unter seinen Fittichen wissen, anstatt im fernen Gareth. Kurze Zeit später, 1024 BF, stieg Godefroy zum Visitor der Lichtei Elenvina im Rang eines Hochgeweihten auf. In dieser Funktion bereiste er die Tempel der



Lichte und vertrat den Illuminaten vor Ort. Ebenfalls nahm er seine Kontakte zur herzoglichen Familie wieder auf, so dass er mehrfach die Ehre hatte, die Messe bei Hofe zu halten.

Am **29. Peraine 1027 BF** in der *Schlacht in den Wolken*, kam Godefroys Ehefrau ums Leben, was den Geweihten fast noch mehr erschütterte als der Verlust des Ewigen Lichts.

1032 BF wurde er auf Wirken des Herzogs Jast Gorsam beim Hoftag zu Kaiserlich Weidleth als Kandidat für die Wahl des Reichskronanwaltes vorgeschlagen. Er unterlag in der Wahl jedoch gegen *Alrik Custodias-Greifax von Gratenfels*, den Kandidaten der Kaiserin. Den immer noch trauernden Godefroy traf die Niederlage hart und ihn plagten in der Folgezeit schwere Selbstzweifel, schien es ihm doch nicht deutlich, was Praios' Wille für ihn war. Er war angetreten, dem Reich zu dienen, hatte aber durch seine Kandidatur Unfrieden hervorgerufen. Dennoch unterstützte er in der Folgezeit den Landgrafen, um die aufkommenden Wogen zu glätten. So ruhig er selbst zu dieser Zeit nach außen wirkte, so sehr brodelte es in seinem Inneren. Darum kehrte er **1033 BF** wieder nach Wallbronn zurück, um in Meditation und innerer Einkehr wieder zur Ruhe zu finden und zu ergünden, welchen Weg der Götterfürst für ihn vorgesehen habe. Nach und nach nahm er wieder seine Pflichten als Erzrechtsbewahrer und Visitor auf und bereiste die Nordmarken. Bis zum Ende der Quanionsqueste folgte Godefroy dem Vorbild seines Lehrers Jorgast, Praios' Licht und Wahrheit auch in den dunklen Stunden zu verkünden und die Verwaltung der Kirche und des Reichs stark und einig zu halten.

GODEFROYS ZIELE

1. Aufklärung der Umstände der Morde an Herzog Jast Gorsam und Jorgast von Schleiffenröchte

Die Umstände des Todes des Herzogs haben den Illuminaten nachdenklich gemacht. Handelt es sich wirklich nur um die Tat eines Einzelnen oder liegt etwas grundsätzlich im Argen mit den Nordmarken? Ebenso wundert er sich über die Umstände des Mordfalls an seinem geistigen Ziehvater. Wie weit reichen die Fäden in die obersten Adelsränge des Herzogtums – und ist es eine Verkettung unglücklicher Zufälle, dass der Wahrer der Ordnung Mittellande, der Halbbruder des Grafen Alrik, Jorgast auf die verhängnisvolle Pilgerreise schickte? Was wissen der Graf und der Wahrer der Ordnung tatsächlich? Ist sein Freund Hartuwal in die Sache involviert?

Godefroy wird daran arbeiten, seine Position zu stärken und zum jetzigen Zeitpunkt eine voreilige Konfrontation vermeiden. Jetzt gilt es Informationen zu sammeln, wozu er sich auch der Dienste Außenstehender bedienen wird, um die informierten Kreise möglichst klein zu halten. Er hofft, dass sich seine Befürchtungen als unbegründet herausstellen werden und fürchtet den Moment, an dem er sie als Wahrheit anerkennen muss.

2. Bekämpfung magischer Umtriebe

Beeinflusst durch seinen Bruder Galeanus und die Erkenntnis, dass auch Magier rechtschaffene Personen sein können, propagiert Godefroy keine kategorische Ablehnung von Magie. Er ist sich bewusst, dass er die Magie nicht ausmerzen, sondern nur in geordnete Bahnen lenken kann und ist fest entschlossen, dies im Sinne Praios zu tun. Im Fokus seiner Aufmerksamkeit steht dabei die Bekämpfung des Druidentums und des Hexenunwesens. Dabei geht er zielstrebig vor, denkt aber in sehr langen Zeiträumen. Statt Hexenverfolgungen zu initiieren, plant er die Stärkung der Elenviner Magierakademie, damit diese insbesondere im einfachen Volk mehr Eleven rekrutiert, um so den Hexen und Druiden den Nachwuchs abzugraben. Darum wird er baldmöglichst ein Gespräch mit Ruane von Elenvina, der Spektabilität der örtlichen Magierakademie, suchen.

3. Güter für die Praioskirche

Durch die jüngsten Belehungen der Kirchen im Osten ist kirchlicher Grundbesitz von kaiserlicher Stelle als rechtmäßig autorisiert worden. Die Belehnung des Herzogs von Grangor nach dem Frieden von Weidleth mit im Unabhängigkeitskrieg verlorenen Gütern zeigt, dass rechtmäßige Ansprüche dem Gesetze nach nicht verjähren. Beides bildet für Godefroy einen deutlichen Präzedenzfall: Nach dem Ende der Priesterkaiserzeit wurde ehemaliger Kirchenbesitz durch den Kaiser als Lehen vergeben. Dies ist mit damaligen Umständen erklärbar, doch wenn das Kaiserreich die Ansprüche eines fremdländischen Adligen anerkennt, wäre es ein Affront diesbezügliche Ansprüche der Praioskirche zu ignorieren. Dementsprechend sammelt Godefroy entsprechende Dokumente aus damaliger Zeit, die die alten Ansprüche seiner Kirche beweisen, und wartet auf den rechten Moment.

Die Nachricht vom Tode Jorgasts 1037 BF erschütterte Godefroy zutiefst. Doch in dieser dunklen Stunde sah er Praios' Wille umso heller leuchten – war es doch nun an ihm, das Werk seines geistigen Ziehvaters fortzuführen. Praios' Wille schien also doch keine weltliche, sondern eine kirchliche Karriere für ihn zu sein. Seine Investitur als neuer Illuminat Elenvinas im **Efferd 1037 BF** bestätigte dies. Diesen Weg gedenkt Godefroy weiter zu beschreiten, was oder wer sich auch immer ihm in den Weg stellen wird.

GODEFROY AM SPIELTISCH

DARSTELLUNG

Godefroy ist ein in sich ruhender, Gewissheit und Gläubigkeit ausstrahlender Diener des Götterfürsten. Er ist zwar in seinen Ansichten zutiefst konservativ, aber pragmatisch genug, um ungewöhnliche Wege zu gehen. Der Illuminat glaubt an Praios' Gebote, vor allem Wahrhaftigkeit und Gerechtigkeit, handelt nach diesen, fordert sie aber auch von seiner Umgebung ein. Entsprechend gradlinig und strikt sind auch seine Handlungen, doch betrachtet er stets auch den Rahmen, in dem er agiert und aus dem die Handlung und Motivation seiner Gegenüber entsteht.

Auf phexisches Taktieren würde er sie nie einlassen, was manchmal zu einem Spagat zwischen seinem Anspruch, seinen Idealen und der Wirklichkeit um ihn herum gerät. Nach mehreren Glaubenskrisen besitzt Godefroy inzwischen genug innere Stärke und Zuversicht, um auch in einer scheinbar ausweglosen Situation dem wahrhaften und rechten Weg zu folgen – selbst wenn der Preis dafür, auch für ihn persönlich, hoch ist.

Er ist sich nicht zu schade, Dinge selbst in Augenschein zu nehmen und sich nicht nur auf die Berichte seiner Berater zu verlassen, so dass er bei dem Verhör eines Ketzers ebenso anzutreffen sein kann wie in einer Vermittlung zwischen Tempelvorstehern. Wer sich in seinen Augen bewährt hat, auf dessen Dienste wird er gerne wieder zurückgreifen. Wer sich jedoch an den Gesetzen des Götterfürsten und der Menschen vergeht, der hat in ihm einen unerbittlichen Gegner.

ZITATE

„Reines Verdammn ist selten zielführend, Taten sind es, die folgen müssen. Ein gütiges und belehrendes Wort, wo es möglich ist, Feuer und Schwert, wo es nötig ist.“

„Dies hättest du vorher bedenken müssen. Unwissenheit entschuldigt keinen Rechtsbruch.“

„Irrsinn ist eine Erklärung, aber keine Entschuldigung.“

FUNKTION IM SPIEL

◆ **Antagonist:** Wer innerhalb der Lichtei Elenvina gegen Kirchenrecht frevelt, sich anmaßt, innerhalb der Stadtmauern Elenvinas ohne Dispens Magie zu wirken oder der Schadzauberei überführt wird, der wird über kurz oder lang mit den Leuten des Illuminaten aneinandergeraten, seien es die Tempelgarden, die Inquisition oder die Bannstrahler, mit denen die Zusammenarbeit in Elenvina äußerst eng ist.

◆ **Auftraggeber:** Manche der Pläne Godefroys, wie die Ermittlungen im Todesfall Jorgasts von Bollharsch-Schleiffenröchte oder die Bekämpfung des Hexenwesens, erfordern vor allem Informationen, die oft nur von Ermittlern vor Ort gewonnen werden können. Auf Leute,

die Godefroy bereits persönlich bekannt sind oder ihm von seinen Beratern empfohlen wurden, geht er darum manchmal auch persönlich zu, eine Beauftragung von seinem Adlatus oder seinen Schreibern dürfte aber der üblichere Weg sein.

◆ **Mentor:** Ein besonders fleißiger Novize oder auch ein sehr integrierter, verdienter Recke kann Godefroys Aufmerksamkeit erlangen. Er wird diesen danach einige Zeit beobachten, dann aber in seine Umgebung rufen und mit verschiedenen Aufgaben prüfen. Durch seine Verbindungen kann der Illuminat gute Positionen in der kirchlichen, aber auch derischen Verwaltung der Lichtei und des Herzogtums besetzen oder Kandidaten für diese vorschlagen. Godefroys Bestreben ist es, sich einen Stab aus äußerst fähigen, ihm loyalen Spezialisten aufzubauen – Ämter, die auch verdienten Helden offen stehen können. So wird er anregen, einen geweihten Rechtskundigen als Lehrer in die Elenviner Akademie zu bringen, doch auch viele Berater an den Baronshöfen innerhalb des Herzogtums werden auf seine Empfehlung hin ernannt.

Godefroy Sigismuth von Ibenburg-Luring, Illuminat der Lichtei Elenvina und Erzrechtswahrer der Abtei Wallbronn

Geboren: 17. Praios 989 BF

Größe: 1,84 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond, graumeliert

Augenfarbe: eisgrau

Kurzcharakteristik: vollendeter Rechtskundler, tiefgläubiger Praiosgeweihter und umfassend gebildeter Kirchenpolitiker

Ziele und Motivation: Erhalt und Mehrung des Einflusses der Praioskirche innerhalb der Nordmarken, Aufklärung des Todes seines Amtsvorgängers Jorgast, Bekämpfung magischer Umtriebe, Gewinn von Gütern für die Praioskirche

Wichtige Wesenszüge: Klug und durchsetzungsfähig, vertraut auf sein Rechtsverständnis, tiefgläubig, neigt mitunter zur Besserwisserei, wenig Berührungsängste gegenüber Magiern, denkt in großen Maßstäben, ist pragmatisch, aber liebt das Spiel mit der Macht, hat ein Privatleben neben seinem Rang als Illuminat.

Seelentier: Sonnenluchs

Besonderheiten: Sein jüngerer Bruder Galeanus absolvierte eine Ausbildung an der Elenviner Magierakademie und dient ihm seitdem als Berater in Magiebelangen. Hat seit einigen Jahren eine Geliebte, die Kanzleiangestellte Liutgard von Brüllenfels und mit dieser zwei Kinder. Details zu Liutgard und den Kindern finden Sie im Szenario **Greifenglanz und Vaterzorn** in diesem Aventurischen Boten auf Seite 18.

Verwendung im Spiel: Gegner, Auftraggeber oder Förderer

Wichtige Eigenschaften: KL 17, CH 16, IN 16

Wichtige Vor- und Nachteile: Moralkodex (Praioskirche), Geweiht, Begabung Rechtskunde

Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: Götter & Kulte (Praios) 16 (18), Rechtskunde (Kirchenrecht, Staatsrecht) 18 (20), Staatskunst 16, Selbstbeherrschung 14, Geschichtswissen (Mittelreich) 14 (16), Menschenkenntnis 13, Schriftlicher Ausdruck 14, Überzeugen (Öffentliche Rede/Predigt) 16 (18)

Wichtige Zauberfertigkeiten, Flüche und Rituale: Liturgien der Praioskirche bis Grad V

Wichtige Ausrüstung: Garafan-Tiara, Insignien des Elenviner Illuminaten

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens (als Illuminierter der Lichtei Elenvina), groß (als Privatperson)

START DER BETA-TESTPHASE

Liebe Botenleserinnen und Botenleser!

Die RPC 2014 liegt schon ein paar Tage zurück, dennoch ist sie von großer Bedeutung, denn dort konntet ihr zum ersten Mal das Beta-Regelwerk in euren Händen halten und an unserem gigantischen Stand an den Testrunden unseres fantastischen Demoteams teilnehmen, einige neue Regelelemente von **Das Schwarze Auge 5** ausprobieren und uns mit Fragen zur 5. Edition löchern.

Aus diesem Grund berichten wir auf diesen Seiten über die RPC und den Release des Beta-Regelwerks. Ihr erfahrt,

was alles in den Hallen der Koelnmesse passiert ist, welche Workshops angeboten wurden und wie das erste Feedback zum Beta-Regelwerk war.

Ab dem nächsten Boten werden wir euch zu den weiteren Arbeiten an der endgültigen Version des DSA5-Regelwerks auf dem Laufenden halten: Welches Feedback kam über das Formular herein, was hat euch gefallen und wo müssen wir noch Verbesserungen erzielen, was sind die ersten Meinungen zu den Beta-Abenteuern und wie setzen wir eure Anmerkungen um.

Außerdem möchten wir euch nicht die Ergebnisse unserer letzten kleinen Umfrage zum Thema *Heldenerschaffung* vorenthalten. Es kamen dabei einige interessante Ergebnisse heraus, die wir bei der Erstellung des Beta-Regelwerks berücksichtigten und die uns bei einigen Entscheidungen des Regeldesigns gute Dienste leisteten. Andere Ergebnisse zeigten dafür deutlich, dass es Themen gibt, die nicht so einfach zu klären sind und wo die Wünsche innerhalb der Spielerschaft weit auseinanderlagen.

Bleibt noch einmal darauf hinzuweisen, dass nach der RPC nun die Beta-Testphase begonnen hat. Bitte schickt uns alle Anmerkungen die ihr habt an das Feedback-Formular auf der Ulisses-Website (www.feedback.dsa5.de)

Ein Rückblick auf die RPC

Auch in diesem Jahr waren wir wieder mit einem Stand auf der **Roleplay Convention** in Köln vertreten – und zwar gleich mit dem größten Stand, den wir je hatten. Auf satten 120 Quadratmetern gab es alles, was das Spielerherz begehrt: Demorunden zu unseren Tabletops, Rollen-, Karten- und Abenteuerspielen. Aber natürlich drehte sich alles auf dem gigantischen grünen Ulisses-Stand nur um eines: die Veröffentlichung des DSA5-Beta-Regelwerks.

An acht Tischen konntet ihr bei unseren Alveraniern mit vorge-

fertigten Archetypen direkt ins Abenteuer starten oder sogar einen eigenen Helden generieren.

Ein Ausflug in die Vergangenheit: 30 Jahre Das Schwarze Auge

1984 erblickte das **Schwarze Auge** das Licht der Welt. Um unser rundes Jubiläum angemessen zu feiern, gab es im DSA-

Museum in acht gläsernen Vitrinen Publikationen und Kurioses aus 30 Jahren **Das Schwarze Auge** zu bewundern. Neben der legendären Maske des Meisters, die übrigens *Florian Don-Schauen* gehört,

konnten wir unter anderem mit ledergebundenen Prachtausgaben des Liber Cantiones aufwarten, dem Infundibulum der Allweisen, mehreren LARP-Kostümen, einem Vorab-Manuskript von *Ulrich Kiesows* Klassiker *Das zerbrochene Rad*, einem Sparkassenprospekt von 1986 auf dessen Coverbild stolze Werbung für **Das Schwarze Auge** prangte und vielerlei mehr.

Wer es nicht auf die RPC geschafft hat, kann die Ausstellung auch noch im August auf der RatCon besuchen. Selbst der DSA-Redaktion waren einige der Sammelstücke kaum bekannt – im Laufe von 30 Jahren DSA gab es einige höchsteltene Publikationen und sogar einzigartige Ausstellungsstücke.

Brandaktuell: Die Workshops

Auf den Workshops konnten alle Fans des **Schwarzes Auges** den einstündigen Vorträgen der Redaktion lauschen und ihnen Fragen bezüglich des Beta-Regelwerks stellen. An beiden Tagen plauderten *Jens Ulrich* und *Alex Spohr* über die Neuerungen der 5. Edition und über die schnellere Heldenerschaffung, während *Daniel Simon Richter* einen Einblick in die Planungen der neuen Regionalspielhilfen und aventurischer Entwicklungen gab.

In unserem großen DSA5-Workshop hatte sich die gesamte anwesende Redaktion versammelt und stellte sich den Fra-

gen des Publikums, berichtete über die Entscheidungsfindung für die Regeln des Beta-Regelwerks und was sie persönlich an der neuen Edition besonders schätzen (Stichwörter wie Schicksalspunkte, heldenhafte Aktionen und „endlich farbige Bilder“ fielen dabei).

Wer einen der Workshops verpasst hatte oder sich nur zu einem kurzen Plausch mit einem der Redakteure treffen wollte, konnte dies am Meeting-Point tun. Hier konnte man von *Eevie Demirtel* mehr über zukünftige Romanprojekte und DSA5-Bücher erfahren oder Nachfragen zu den Themen der Workshops stellen.



In der Abschlussrunde am späten Sonntagnachmittag berichtete die Redaktion noch über die weiteren Publikationen der nächsten Monate und so erfuhr man mehr über das DSA-Puzzle, ein Schülerprojekt zu den Dunklen Zeiten und den Skizzenblock für angehenden Illustratoren, aber auch über die restlichen Teile der Splitterdämmerung, die Vademecum-Reihe und den dritten und letzten Meisterpersonenband, der dieses Mal den Leser nach Nordaventurien führt.

**PROBIEREN GEHT ÜBER STUDIEREN:
DIE DEMORUNDEN**

Wer sich einen kurzen Eindruck von den grundlegenden Neuerungen der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** machen wollte, konnte an einem der Demotische ein kleines Abenteuer mit Mitspielern und Alveraniaren erleben. Das kleine Demoabenteuer bzw. ein Auszug daraus entstammte der Feder von *Daniel Simon Richter*, der es im Laufe der letztjährigen Spielmesse in Essen unter dem Projekt *Schreibwerkstatt* live geschrieben hatte – mit Ideen und Wünschen eurerseits. So viel können wir schon verraten – es führte die Helden nach Tobrien und Amazonen spielen darin eine größere Rolle.

Für die Demos standen die fertigen Archetypen aus dem Beta-Regelwerk parat, als Schicksalspunkte kamen Pokerchips zum Einsatz (die sich bei den Teilnehmern der Demorunden großer Beliebtheit erfreuten, trotz manch anfänglicher Skepsis) und Gerüchten zu Folge existierte eine Energy-Drink-Dose, die nach dem Austrinken während der Demo den Spielern eine besondere Form der Belohnung gewährte.

Wer noch nichts von Schicksalspunkten gehört hat: Sie sind eines der neuen Spielelemente von **Das Schwarze Auge 5** und erlauben es den Spielern für eine Probe die Fertigkeitwerte zu erhöhen, einen Würfel noch mal zu rollen oder Golgaris Schwingen im letzten Moment zu enteilen.

UND WAS ES SONST NOCH GAB

Auf der RPC konntet ihr auch viele DSA-Autoren und –Illustratoren treffen, mit denen ihr über ihre Abenteuer sprechen oder von denen ihr euch ein Bild eures Helden anfertigen lassen konntet. An unserem Verkaufstand hattet ihr Gelegenheit neben den Beta-Werken andere unserer Systeme wie Pathfinder, Iron Kingdoms, Battletech oder die neuen Narrativa-Abenteuerspiele zu bewundern.

**DAS MULTIPARALLELE ABENTEUER
AUF DER RAT-CON 2014 IN УППА**

**WAS IST EIGENTLICH EIN MPA?
DAZU EIN WENIG GESCHICHTE.**

Das *Multiparallele Abenteuer* (kurz MPA) ist letztlich ein großes Abenteuer in dem sich mehrere Spielgruppen parallel bewegen und die Möglichkeit haben, immer wieder auf einander zu treffen und miteinander zu agieren, um bestimmte Teilaspekte des großen Erzählbogens kooperativ oder auch kompetitiv oder sogar konfrontativ anzugehen. Dabei hat jede Gruppe einen eigenen Meister, der

WER ODER WAS IST DIE RATCON?

Die RatCon ist die Hauscon von Ulisses Spiele und ganz besonders von **Das Schwarze Auge**. Sie ist eine Convention, eine Veranstaltung für Rollenspieler mit Workshops zu verschiedensten Themen, Ausstellern, Zeichnern und zahlreichen Spielrunden. Die RatCon wird von Ulisses Spiele selbst veranstaltet, findet jedes Jahr, meistens im August, statt und bietet 48 Stunden ununterbrochen Rollenspiel und Spaß.

Die RatCon bietet die Möglichkeit, in Workshops mit der Redaktion zu diskutieren, Zeichnern bei der Arbeit zuzusehen und sich vielleicht sogar einen Charakter skizzieren zu lassen, am B-Ware-Stand aufregende Schnäppchen zu erstehen und rund um die Uhr zu spielen. Einer der Höhepunkte ist in jedem Jahr das große MPA.

Außerdem gibt vor Ort die Möglichkeit, sich zu verpflegen, seinen Schlafsack auszurollen oder zu zelten, falls man doch nicht die ganze Nacht durchspielen möchte.

Die RatCon findet in diesem Jahr vom **1.-3. August 2014** in der Stadthalle in Unna statt.

jeweils seinen Teil des Abenteuers leitet. Die Meister werden dabei von einem Hauptquartier koordiniert und gebrieft, so dass sie wissen wann sie in die Nähe einer anderen Gruppe kommen und so auch das Aufeinandertreffen von zwei, drei oder auch allen Runden ausgestalten können. Ab und zu bilden sich aus den Gruppen des Anfangs dann neue Gruppen, in denen sich Spezialisten versammeln, die eine Aufgabe besonders effektiv lösen können, oder die als Stellvertreter Streitigkeiten zwischen den Gruppen angehen. Damit besteht das MPA also letztlich aus einem Hauptplot und diversen Subplots, die ineinander verschränkt sind und eine gemeinsame Geschichte mit allen Beteiligten erzählen.

2014 markiert dabei nicht nur das Jubiläum für 30 Jahre **Das Schwarze Auge**. Es gibt noch ein zweites Jubiläum zu feiern: Seit



Am Ende des MPA erhalten die Spieler von Zeit zu Zeit kleine Geschenke, die im MPA den Helden als Dank überreicht wurden. Hier sind abgebildet: ein Stein mit dem Signet des *Odüns Wolf* (2004), eine Steinmünze mit Feuerrand und dem Angram-Symbol *Amboss* (2005) und eine Ikone des *Bogumil von Arivor* (2013).

DIE MPAs AUF DEN BISHERIGEN RAT-CONS

1999: In Sokramors Klauen	2004: Moore, Mammuts, öde Höhen	2009: Narrenglas und Knochenblei
2000: Jenseits des Wolfskopfes	2005: Der Plan des Väterchens	2010: Feuertauf
2001: Durch Wüste, Wind und Widrigkeiten	2006: Das Lied vom Werden und Vergehen	2011: In der Esse des Feurigen Vaters
2002: Segel, Seemost und Zyklopen	2007: Spiele der Macht	2012: Gilden, Glaube und Gebote
2003: Waldmensch, Sumpf und dichter Dschungel	2008: Wetterleuchten	2013: Der Heiligengang

15 Jahren findet auf dem Rat-Con das *Multiparallele Abenteuer* für **Das Schwarze Auge** statt, seit 10 Jahren mit den Regeln für DSA4. 1999 wurde das erste MPA auf einem Rat-Con angeboten. Damals führten Uli Kneiphof und Daniel Simon Richter im MPA **In Sokramors Klauen** vier weitere Meister und jeweils 20 Spieler in die Schwarze Sichel, in die Region um die mächtige Feste Tobelstein. Seit dem MPA **Moore, Mammuts, öde Höhen** im Jahr 2004 wurde das MPA von den Alveraniaren geleitet und nach den Regeln von DSA4 gespielt und führt mit 6 Meistern insgesamt 36 Spieler in das Abenteuer.

DAS MPA 2014: ALLYMOS ARCHIPEL

Im Jahr 2014 entführt das Multiparallele Abenteuer die Helden in den tiefen Süden. Und zwar nicht in die dampfenden Dschungel, sondern auf die glitzernden Meere, die den Süden Aventuriens spielerisch umschmeicheln und deren Oberfläche mal von Sargassotang bedeckt und mal vom Wüten des Kauca aufgepeitscht wird. Alte Tempel, kostbare Gewürze, edle Steine und das Gold, das die wilden Piraten und Bukanier gesammelt haben, locken immer wieder Expeditionen in die Region.

Für die einen gilt es große Schätze zu gewinnen, andere streben nach Erkenntnis und Gewissheit. Wieder andere suchen nach Vergeltung und noch andere schlicht einander im Rennen nach dem Süden auszustechen, um die besten Routen für sich zu beanspruchen.

Nur wenig ist bekannt über die Region, die jenseits von Kap Sannin in der Charyptik liegt. Von der Insel der Risso wird in südländischen Hafenkneipen geredet, von den geheimnisvollen Jaguarinseln, der Sargassosee und dem mythischen Archipel der Efferdtochter Allymo, die spielerisch die Seefahrer neckt und nur von Efferds Delphin Raistymo zur Räson gerufen wird.

Und wäre die See samt ihren Stürmen nicht schon gefährlich genug, fürchten die Seefahrer Brabaks besonders die Piraten, gehören sie nun dem Bund der Schwarzen Schlange an oder stammen sie aus Ghurenia. Und manchen Reisenden, der dorthin aufbrach, mag sogar die Rose der Unsterblichkeit im fernen Uthuria gelockt haben. Kurz Es ist eine Region für echte Helden, die sich den Herausforderungen des Südmeers stellen müssen.

PEVERUNG 2014 – DSA5

Im Mai ist auf der RPC 2014 in Köln das **DSA5-Betaregelwerk** erschienen – und wir wollen das diesjährige MPA mit den Betaregeln spielen.

Gerade ein Multiparalleles Abenteuer ist hervorragend dazu geeignet, ein Regelsystem auf Herz und Nieren zu testen, Fehler aufzuspüren und Stellen zu finden, an denen das es noch nicht ganz rund läuft. Es gibt wohl keine bessere Gelegenheit, um eine derartige große Gruppe von Spielern zu versammeln, deren Charaktere die unterschiedlichsten Professionen haben und die nach individuellen Vorlieben mit Abenteuerelementen ausgestaltet worden sind.

Zudem bietet ein MPA immer auch Extrembedingungen, die ein Regelsystem bis an seine Grenzen führt.

Daher wollen wir euch einladen, gemeinsam mit uns den Betaregeln von **DSA5** auf den Zahn zu fühlen und in einem großartigen Abenteuer viel Spaß damit zu haben. So können wir Dank eurer Hilfe erfahren, was man noch verbessern kann oder muss und in welche Mechanismen noch Arbeit fließen sollte.

Damit auch wirklich jeder die Chance hat am MPA teilzunehmen (so die Würfel ihr oder ihm gewogen sind, denn die Teilnahme wird wie stets ausgewürfelt werden), bieten wir im Vorfeld auf den anderen Conventions, und natürlich auch auf dem Rat-Con selbst, Workshops an, in denen ihr neue DSA5-Charaktere generieren oder eure Lieblingscharaktere nachbauen könnt. Auch die Charaktere, die ihr zu Hause mit dem Betaregelwerk erstellt habt, sind uns selbstverständlich willkommen. Zudem werden eine Auswahl an Helden aus dem Lebendigen Aventurien sowie Archetypen aus dem Betaregelwerk für euch bereithalten, sodass garantiert niemand ohne eine DSA5-Figur ins MPA starten muss.

Wir freuen uns auf euch und darauf gemeinsam mit euch ein spannendes Abenteuer zu erleben, und spannend wird es ganz sicher werden, wenn eure Helden sich in den tiefen Süden vorwagen!

UMFRAGE ZUR HELDENPERSCHAFFUNG

Im **Aventurischen Boten 162** informierten wir euch über eine kleine Umfrage zum Thema **Heldenerschaffung**. Vielen Dank für eure Teilnahme und Entschuldigung dafür, dass ihr so lange auf die Ergebnisse warten musstet.

Nun ist es endlich so weit und wir wollen euch gerne die Zusammenfassung präsentieren. Einige Ergebnisse der Umfrage ergaben für uns ein deutlicheres Bild im Bezug auf die Regelgestaltung des Beta-Regelwerks, andere hingegen machten es uns eher schwer, da es keine klare Tendenz gab. Auffällig ist, dass es keine klaren Mehrheiten von 70 bis 90% bei den Antworten gibt. Wir haben die Ergebnisse zwar nicht bindend für unsere Entscheidungen angesehen – schließlich mussten wir noch andere Quellen einbeziehen und die Gesamtkonzeption im Auge behalten –, aber sie halfen uns bei der Entscheidungsfindung. An der Umfrage nahmen 1235 Befragte teil, darunter 125 Frauen und 1110 Männer, sodass wir eine gute Grundlage hatten.

EIGENSCHAFTSWERTE UND WERTESPANNEN

Bei der Frage nach dem Höchstwert einer Eigenschaft zu Spielbeginn gibt es einen klaren Trend. Die Gewichtung der Werte von 8 bis 14 konnte den größten Zuspruch für sich verbuchen. Allerdings klickte etwa die Hälfte der Befragten auf eine andere Antwort. Wir haben mit der neuen Edition versucht einen guten Kompromiss durch die

Wahl des Erfahrungsgrades hinzubekommen, indem jede Runde und jeder Spieler für sich die Mächtigkeit seines Helden und damit den maximalen Startwert seiner Eigenschaften festlegen kann.

Die Frage nach dem endgültigen Maximum einer Eigenschaft ergab eine ähnliche Verteilung. Die Mehrheit wollte eine Begrenzung einer Eigenschaft von Anderthalb des Startwertes, die andere Hälfte der Befragten verteilte sich auf die anderen Antwortmöglichkeiten. Wir haben uns für die Beta-Version für eine andere Begrenzung entschieden, da wir schlussendlich für die Kategorisierung der Eigenschafts- und Fertigkeitswerte eine Mechanik entworfen hatten, wo eine Limitierung auf 18 am sinnvollsten war.

Schlussendlich wollten wir bei dem Fragenkomplex zu den Eigenschaften noch etwas über die Eigenschaftsboni von Elfen, Zwergen, Thorwalern, Waldmenschen usw. wissen.

Eine klare Mehrheit von etwa 90 % wollte Modifikatoren haben. Wie sie jedoch genau funktionieren, war weniger eindeutig. Auch hier haben wir versucht zusammen mit dem restlichen Feedback einen guten Kompromiss hinzubekommen. Die Kosten, die die Nichtmenschen zu tragen haben – insbesondere die höheren Eigenschaften – müssen sie ohne Verbilligungen oder Rabatt zahlen, dafür erhalten sie automatisch die Möglichkeit, höhere Werte zu erlangen. Diese Regelung ist zwar nicht mehr mit einem automatischen Bonus verbunden, aber dennoch zeigt sie, dass Elfen im Durchschnitt geschickter und Zwerge stärker sind als Menschen.

Wie soll die Höhe von Eigenschaftswerten begrenzt werden?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Anderthalbfache des Startwertes (wie bisher)	617	49,96%
Feste Begrenzung von 18	103	8,34%
Feste Begrenzung von 20	212	17,17%
Begrenzung von über 20 Punkten	130	10,53%
Egal	173	14,01%

Wie groß soll die Eigenschaftswertespanne zu Beginn des Spiels sein (ohne Berücksichtigung von Vor- und Nachteilen)?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
8-14	526	42,59%
8-15	283	22,91%
9-14	147	11,90%
8 bis maximal Höchstwert	196	15,87%
Egal	83	6,72%

Sollen bestimmte Spezies (Elfen, Zwerge) Eigenschaftsmodifikatoren bekommen?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Ja, so wie bisher	309	25,02%
Ja, aber es sollte keine Spezies geben, die mehr Boni bekommen als andere	279	22,59%
Ja, aber die Spezies sollte dann auch entsprechend teurer sein	510	41,30%
Modifikatoren sollen abgeschafft werden	116	9,39%
Egal	21	1,70%

Sozialstatus und Heldenalter

Die Frage nach dem Sozialstatus und seinen Auswirkungen ergaben kein eindeutiges Ergebnis. An dieser Stelle teilte sich die Gruppe der Befragten in zwei bis drei größere Lager.

In der neuen Regelung des Sozialstatus' ist es einerseits das Startkapital enthalten, andererseits auch das Ansehen innerhalb der eigenen Kultur (wobei dies noch nicht im stärkeren Maße in Regeln gefasst ist). Jedoch war bei der Auswertung gut zu erkennen, dass hier keine klare Tendenz herrscht.

Bei dem Alter eines Helden gab es eine Mehrheit für „keine Auswirkungen“. Im Beta-Regelwerk ist zwar eine Alterungstabelle mit Auswirkungen vorhanden, diese spielt aber für die meisten Helden zunächst keine Rolle (sie starten meist ihre Karriere in jungen Jahren). Über den Erfahrungsgrad haben wir zudem die Menge der Abenteurpunkte mit dem potenziellen Alter eines Helden verknüpft, sodass wir hier auf den Wunsch nach einer Abhängigkeit zwischen Alter, Erfahrung und Abenteurpunkten eingehen konnten. Wer allerdings nicht viel damit anfangen kann, kann dennoch mit den neuen Regeln gut spielen, denn es ganz einfach, das Alter eines Helden mit der Wahl eines durchschnittlichen Erfahrungsgrades nicht in den Fokus zu stellen. Und wie erwähnt: Die meisten Helden haben zu Beginn ihrer Karriere noch nicht so viele Jahre auf dem Buckel.

Was soll der soziale Stand unbedingt beeinflussen?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Startgeld	150	12,15%
Proben auf Gesellschaftliche Talente	382	30,93%
Dauerhaft zur Verfügung stehende Ressourcen (Landbesitz, Leibrente, Handgeld)	383	31,01%
Keine regeltechnischen Auswirkungen, nur für den Hintergrund des Helden wichtig	280	22,67%
Egal	40	3,24%

Welchen Einfluss soll das Alter eines Helden bei der Heldenerschaffung haben?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Keinen Einfluss	560	45,34%
Das Alter soll die Zahl der Abenteurpunkte festlegen, mit dem man einen Helden zu Beginn generieren kann (älter = mehr AP weil mehr Lebenserfahrung)	228	18,46%
Das Alter soll die Höchstwerte bei Eigenschaften, Talenten, Zaubern etc. beschränken (älter = körperliche Fitness lässt nach)	70	5,67%
Das Alter soll sowohl auf Höchstwerte als auch die zu Beginn zu Verfügung stehenden Abenteurpunkte einen Einfluss haben	318	25,75%
Egal	59	4,78%

WIE EXOTISCH DARF'S DEPP SEIN?

Uns interessierte außerdem, ob es wichtig für die Spieler ist, dass neben den Menschen noch weitere Spezies spielbar sind. Ein ganz eindeutiges Ergebnis gab es nicht. Etwa ein Drittel der Befragten wollte neben den Klassikern (Menschen, Elfen, Zwerge) noch die bei DSA4 spielbaren Völker der Goblins, Orks und Achaz generieren können. Fast vierzig Prozent hingegen brauchten diese Exoten eher nicht. Über ein Fünftel wollte sogar noch mehr spielbare Völker beschrieben haben.

Im Beta-Regelwerk sind die Klassiker der Elfen, Zwerge und Halbelfen enthalten, da wir der festen Überzeugung sind, dass diese von vielen Spielern gespielt werden. Die Exoten haben sicherlich ihre Daseinsberechtigung, werden aber von weniger Spielern als Held gewählt, sodass wir sie erst später nachreichen. Zu den weiteren spielbaren Völkern werden wir uns zu gegebener Zeit noch Gedanken machen, denn selbst diese Exotengruppe hat ihre Anhängerschaft.

Sind euch exotische Spezies wie Orks, Goblins und Achaz als spielbare Völker wichtig?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Mir reichen Menschen, Elfen und Zwerge	474	38,38%
Ja, Orks, Goblins und Achaz gehören auch dazu	399	32,31%
Ja, aber ich will noch weitere exotische Völker spielen können	273	22,11%
Egal	89	7,21%

MAGIERESISTENZ UND WUNDSCHWELLE

Ein deutliches Ergebnis lag bei der Frage nach der Wundschwelle vor – zumindest ob es sie geben soll oder nicht. Eine deutliche Mehrheit der Umfrageteilnehmer wollte die Wundschwelle als Spielwert behalten und darunter waren die meisten recht glücklich mit der bisherigen Höhe. In der neuen Edition wurde daran auch nichts geändert. Die Wundschwelle bleibt so wie sie ist.

Ähnliches gilt für die Magieresistenz. Ihr wolltet sie größtenteils als passive Eigenschaft behalten und wir haben diesen Wunsch berücksichtigt. Zwar existierte mal der Gedanke, sie zu einer aktiven Eigenschaft zu machen (oder einer Eigenschaft, auf die man würfelt), allerdings hätte das das gesamte Zaubersystem geändert – und da sich hierfür keine große Mehrheit gefunden hat, ließen wir diese Idee schnell wieder fallen.

Wie soll die Magieresistenz schützen?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Eine passive Eigenschaft, die die Zauberprobe erschwert	537	43,48%
Eine aktive Eigenschaft, auf die eine Probe abgelegt werden kann	259	20,97%
Eine passive Eigenschaft, die nur durch eine Sonderfertigkeit/Vorteile/Zauber/Liturgien/etc. auch aktiv genutzt werden kann	274	22,19%
Keine Eigenschaft mehr, sondern nur noch ein reiner Vorteil (ähnlich wie der jetzige Vorteil Schwer zu verzaubern)	130	10,53%
Egal	35	2,83%

Soll es weiterhin eine Wundschwelle geben (unabhängig wie ein eventuelles Wunden System aussieht)?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Ja (so wie bisher)	735	59,51%
Ja, aber niedriger	90	7,29%
Ja, aber höher	115	9,31%
Wundschwelle bitte streichen	183	14,82%
Egal	112	9,07%

KARMAENERGIE UND VOR- UND NACHTEILE

Es war uns und euch wichtig, dass wir die Karmaenergie getrennt lassen von der Astralenergie, um damit einen innerweltlichen Unterschied aufzuzeigen. Und wir haben euren Wunsch bezüglich unterschiedlicher Stufen der Sonderfertigkeit *Geweiht* aufgegriffen und in das Beta-Regelwerk aufgenommen. Dazu kommt noch, dass die Karmaenergie zusätzlich einen berechenbaren Grundwert erhält.

Bei den Vor- und Nachteilen haben wir an der Anzahl der wählbaren Optionen wenig geändert, aber es gab editionsbedingt ein paar Änderungen der Regelmechanik, einige Vor- und Nachteile wurden gestrichen, andere kamen hinzu. Außerdem haben wir versucht aus so gut wie allen Professionen feste Vor- und Nachteile zu entfernen und gaben nur an, welche typisch oder untypisch sind.

Wie soll sich die Karmaenergie zusammensetzen?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Ein Geweihter bekommt einen festen Wert von 12 oder 24 Punkten (wie bisher)	120	9,72%
Ein Geweihter bekommt einen festen Wert, der aber über 12 bzw. 24 Punkten liegt	54	4,37%
Die Karmapunkte sollten sich aus der Stufe der Sonderfertigkeit Geweiht I / II / III usw. ergeben	553	44,78%
Der Wert sollte sich wie auch Lebens- und Astralenergie aus Eigenschaften errechnen (+Vor- und Nachteile)	436	35,30%
Egal	72	5,83%

Soll die Zahl der zu Beginn erwerbbarer Vor- und Nachteile größer oder kleiner sein?

Antwort	Zahl der Befragten	Prozent
Mein Held braucht noch mehr Vor- und Nachteile	177	14,33%
Die Zahl bislang war gut, keine Änderung	418	33,85%
Bitte weniger Vor- und Nachteile für einen Helden zulassen	172	13,93%
Bitte nehmt die Vor- und Nachteile aus den Professionen raus, damit man es frei entscheiden kann	428	34,66%
Egal	40	3,24%

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 165



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»PERRICUM VERLIERT EINEN GROßEN MAPPE«

(♠ 5) Die Figur des Simold von Pfiffenstock war die Briefspielerfigur von Stefan Trautmann, der sich vor allem durch die Ausgestaltung der Baburen und Nebachoten auszeichnete. Stefan Trautman verstarb im Juli 2009 bei einem Verkehrsunfall auf Kreta (ein Nachruf auf ihn befindet sich im *Aventurischen Boten* 137).

Mit den Ereignissen, die in diesem Artikel geschildert werden, möchten sich die Perricumer Briefspieler noch einmal von Stefan verabschieden und für die Ideen und Ausgestaltungen der Nebachoten und Baburen bedanken – sie werden in seinem Sinne weitergeführt.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»MARKEN BESCHLIEßEN PAKT VON AL'ZUL« UND »EINE NEUE MACHT IM OSTEN? – DER PAKT VON AL'ZUL UND SEINE AUSWIRKUNGEN«

(♠ 6) Der Pakt von Al'Zul (*Aventurisches Jahrbuch* 1035 BF 118) wird für die weitere Entwicklung der östlichen Markgrafschaften noch von einiger Bedeutung sein. Dabei wird insbesondere die Absprache Swantjes und Gernots Früchte tragen. Tatsächlich stärkt der Pakt die beteiligten Herrscher, die zwar nicht mit einer Stimme sprechen, nun jedoch deutlich geeinter auftreten können. Dem steht die im Kommentar anklingende Kritik aus anderen Provinzen gegenüber, die um Einfluss fürchten. So mancher empfindet das Vorgehen als zu forsich, andere fühlen sich außen vorgelassen. Die Bündnispartner können zukünftig auch als Auftraggeber im Sinne des Paktes verwendet werden und zugleich Verbindungen herstellen.

Der Name des Paktes geht auf einen Vorschlag Gernot von Mersingens zurück, der in ihm ein klares Zeichen des letztendlichen Triumphes gegen Lucardus von Kémet sieht. Ein Vorschlag der für alle tragbar war. Für die Fürst-Illuminierte steht Al'Zul vor allem für den ersten großen Sieg Jel-Horas über die Kulte des Ostens und dessen Eroberung. Sumudan hingegen sieht in dem Erd-Heiligtum eine wichtige Quelle zur perainegefälligen Wiederherstellung der geschundenen Lande. Rondrigan und Swantje verbinden mit der Namensgebung vor allem ein deutliches Zeichen. Zuletzt bedeutet das tulamidische Al'Zul aber auch „Urblut“ oder „Blut der Erde“, was von den selbstbewussten Herrschern als Bekräftigung ihres Anspruches auf das Land verstanden wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»SCHWARZES GOLD FÜR DIE SCHWARZE PERLE«

(♠ 9) Der Uthuriahandel bescherte dem Imperium in den letzten Monaten große Gewinne. Zum einen hat Al'Anfa aufgrund der geographischen Lage Vorteile (die Reisedauer nach Uthuria ist relativ kurz, viele neu eingeführte Pflanzenarten wachsen nur im meridianischen Klima), zum anderen existiert mit Porto Velvenya seit mehreren Jahren ein vergleichsweise sicherer Kolonialhafen für die alanfanischen Handelsschiffe.

Es gelang Oderin durch Zölle und Steuern auf uthurische Waren den Staatshaushalt des Imperiums zu stabilisieren und die Schatzkammern wieder aufzufüllen. Geschickt ließ er nicht nur die Granden am Aufschwung teilhaben, sondern ebenso die Fana. Gewürz- und Sklavenhändler bieten ihren Kunden neue, exotische Waren an, Alchimisten und Schiffsbauer können sich vor Aufträgen kaum retten und noch nie benötigte Al'Anfa so viele Hilfskräfte zum Be- und Entladen von Schiffen.

Oderin setzt die zusätzlichen Gewinne ein, um seine Soldaten aus-zuzahlen und die Ausrüstung der alanfanischen Truppen instand zu halten. Er lässt neue Waffen herstellen oder kauft sie in anderen Ländern über heimliche Mittelsmänner ein, wirbt Söldner aus dem Horasreich an und lässt die Alchimisten der Stadt Vorräte von Alchemica anlegen.

Zudem nutzt er die Einnahmen für den Bau modernerer Schiffstypen. Die alten Galeeren bleiben jedoch erhalten, werden aber nur in küstennahen Gewässern, von einigen Sklavenhändlern und bei Prozessionen der Boronkirche eingesetzt.

Der Reichtum zieht allerdings Neider an. Piraten und Kaperfahrer aus Brabak, dem Bornland oder dem Horasreich versuchen zwischen Aventurien und Uthuria die alanfanischen Schiffe zu überfallen, um an deren wertvolle Fracht zu gelangen.

Für Helden gibt es genug zu tun, entweder auf Seiten der Al'Anfaner, um beispielsweise Uthuria weiter zu erkunden und neue Einnahmequellen für das Imperium zu erschließen, oder bei ihren Gegenspielern, um Schiffe zu überfallen und den Al'Anfanern ihre Beute streitig zu machen.

MEISTERINFORMATION ZU

»KRIEG IN PAAVI«

(♠ 10) Die Errichtung des Freibund-Kontores hat die Machtverhältnisse der Händler in Paavi verändert. Tatsächlich hat ein Händler vom Herzogin *Geldana II* angefangen, die Handelshäuser gegeneinander auszuspielen, aber nicht damit gerechnet, dass sich die kleinen Streitigkeiten derartig verselbstständigen. Wirtschaftlich wie politisch profitiert die Herzogin am Ende dennoch, kann sie doch im bevorstehenden Hungerwinter das Getreide ihrer Speicher für gutes Geld an die Bevölkerung verkaufen, dabei gleichzeitig noch die Schuld für die Notlage auf die Handelshäuser schieben und sich als treusorgende Herrscherin darstellen.

Der Mord am Wirt des *Würfelpechs*, *Colljew Tollinow*, hat tatsächlich wenig mit dem Handelskrieg zu tun, dieser bot nur die günstige Gelegenheit. Auftraggeber des Mörders ist *Albrin Sjerensen*, ebenfalls Wirt und mit seiner Taverne *Golddrausch* direkter Konkurrent Tollinows.

Der genaue Verlauf des Handelskrieges lässt sich in *Erben des Schwarzen Eises II – Feuerbringer* bespielen und bestimmen.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»GÜLDENLANDWAREN IN BRABAK!«**

(♥ 10) Neben den im Text genannten Waren steht es Ihnen als Meister frei, Ihrer Gruppe nach Ihrem Ermessen Waren aus Myranor, dem Güldenland, zu verkaufen. Die Preise entsprechen dabei in etwa denen, die Helden in Städten wie Grangor, Kuslik oder Havena auch bezahlen müssten.

Was die Truhe, die in die Halle der Geister verbracht wurde, genau enthält, wird an dieser Stelle nicht enthüllt. Es steht Ihnen frei, einige ihrer Inhalte selbstständig festzulegen, vermeiden Sie nur eine vollständige Inhaltsliste.

Dass die BVOC im Shindrabarischen Archipel einen Handelsstützpunkt gegründet hat, der den Namen *Porto Mizirion* trägt, entspricht der Wahrheit – hier ist auch das dritte der 1035 BF aufgebrochenen Schiffe verblieben. Jedoch handelt es sich, was geheim gehalten wird, eher um einen Ausgangshafen für Kaperfahrten, was eine etwas eigenwillige Auslegung des Begriffs „Handelsstützpunkt“ seitens der Compagnie verrät. Ob es Brabak auf diese Weise aber gelingt, das ganze Güldenland als Handelsplatz zu erschließen und andere güldenlandfahrende Städte zu überflügeln, darf getrost bezweifelt werden.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»CODIX MIZIRION WIRD GELTENDES RECHT«**

(♥ 11) Der Codex Mizirion findet, nach dem Willen von Königspalast und Hofgericht, Gültigkeit im ganzen Königreich Brabak sowie in den zu ihm gehörigen Kolonien, wie dem Archipel der Risso und dem König-Mizirion-Archipel zwischen Aventurien und Uthuria. Offiziell gilt er auch in von der BVOC verwalteten Niederlassungen jenseits der Meere.

Die Einführung des Codex kann auf mehrere Faktoren zurückgeführt werden. Einerseits ist es der Wille Mizirions, die Rechtsprechung und damit Durchsetzung der Ordnung stärker an das Königshaus zu binden und sich vor dem verbündeten Horasreich zu profilieren. Andererseits ist es aber auch der Druck der horasischen Verbündeten, die in Nagra ein Kontor errichtet haben und mit diesem einige Landsleute in Brabak wohnhaft wissen, für die man sich langfristig eine geregelte Rechtsgrundlage wünscht. Aber es ist sicher auch eine Geste des Königs an den inzwischen recht betagten Kanzler, dessen Traum in Erfüllung gehen zu lassen. Die Einführung des Codex wird dabei keineswegs mit den alten Brabaker Rechtsgebräuchen aufräumen. Im Gegenteil, es wird künftig bei Streitfällen zu allem Überfluss häufig zu Konflikten über die Grundlage zu deren Beurteilung und/oder Beilegung kommen.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»SCHATTEN ÜBER UNDEPWACHT«**

(♥ 12) Dieser Artikel thematisiert die Ereignisse auf dem LARP Silbergroschen IV – Quanionen.

**MEISTERINFORMATION ZU »ÜBERRASCHUNGS-
SIEGER BEI ZWIEBELZUCHTWETTBEWERB«**

(♥ 12) Tatsächlich blieb es für *Itsadora Alrikshuber* nicht ohne Folgen, einen aus dubiosen Quellen aufgebauchten Artikel über den vermeintlichen Junggesellenabschied des Markgrafen am Schriftleiter vorbei in den *Aventurischen Boten 164* zu schmuggeln. Nun muss sie ausgerechnet während der kaiserlichen Hochzeit von einem Erntefestwettbewerb in Almada berichten, eine schlimme Strafe für die stets an Klatsch interessierte Reporterin.

CHRONOLOGIE DER IMPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 165

Herbst 1037 BF: In Paavi tobt ein nie dagewesener Handelskrieg, der mit Preistreibern beginnt und mit Straßenschlachten endet.

Herbst 1037 BF: In Warunk verleiht *Jakon von Turjeleff*, der Metropolit der Senne Mittellande, seiner Unzufriedenheit ob der zögerlichen Haltung von Reich und Rondrakirche mit ungewöhnlich scharfen Worten Ausdruck.

Herbst 1037 BF: In Al'Anfa macht sich der wirtschaftliche Aufschwung durch den Uthuriahandel bemerkbar.

Travia 1037 BF: Zwei von der Schiffen kehren aus dem Güldenland nach Brabak zurück.

17. Efferd 1037 BF: Amtseinsetzung des neuen Illuminaten Godefroy von Ibenburg-Luring in Elenvina. Praluciata von Luring-Zwillenforst tritt als Tempelvorsterherin des Elenviner Praiostempels zurück.

Tag der Treue, 12. Travia 1037 BF: Die Kaiserin des Mittelreiches, Rohja von Gareth, und der Markgraf von Perricum, Rondriگان Paligan, schließen im Traviatempel zu Gareth den Traviabund.

12. Travia 1037 BF: Auf dem Erntefest in Jurios gibt es einen Überraschungssieger beim Zwiebelzuchtwettbewerb.

Boron 1037 BF: Nach zähen Verhandlungen mit Markgraf Gernot von Mersingen schließen die Markgrafschaften Beilunk,

Perricum, Rabenmark, Rommilyser Mark und Warunk den Pakt von Al'Zul auf Burg Mersingen (*Aventurisches Jahrbuch 1035 BF*, Seite 118).

Boron 1037 BF: Die Golgariten starten eine neue Offensive in der östlichen Rabenmark. **Hesinde 1037 BF:** Die Golgariten müssen sich aus Sichlingen zurückziehen.

1. Hesinde 1037 BF: Ab sofort gilt in Brabak und seinen Kolonien ein neues Gesetzeswerk: der Codex Mizirion.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

Ulisses Spiele GmbH
– Abo-Service –
Industriestrasse 11
65529 Waldems Steinfischbach

Tel.: 06087/9887025

Fax: 06087/9887008

feedback@ulisses-spiele.de

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.)

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an
Eevie Demirtel
Marie Mönkemeyer
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), Marie Mönkemeyer (MM), Britta Neigel (BN),
Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS)

Lektorat: Britta Neigel, Tobias Rafael Junge

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Björn Berghausen, Jan Charzinski, Anni Dürr, Tina Hagner,
Niko Hoch, David Lukaßen, Daniel Maximini, Nils Mehl, Katja Reinwald, Janina und Marcus Robben

Illustrationen: Hannah Böving, Miriam Cavalli, Tristan Denecke, Richard Hanuschek, Diana Rahfoth,
Verena Schneider, Patrick Soeder, Anna Wedler, Karin Wittig

Cover: Nele Klumpe

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die
Inhalte. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von
Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schrift-
licher 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:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

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,

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 Basis-Lastschrift:

Ich ermächtige die Ulisses Spiele GmbH, Zahlungen von meinem Konto mittels
Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der
Ulisses Spiele GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen.

Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungs-
datum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit
meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

(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)

IBAN: _____

BIC: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB
und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht
ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach
Vertragsabschluss.

Den Widerruf können Sie schriftlich und
ohne Angabe von Gründen an **Ulisses
Spiele GmbH; Industriestrasse 11;
65529 Waldems Steinfischbach** senden.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzei-
tige Absendung des Widerrufs (Datum des
Poststempels).

(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
Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach ohne Angabe von Gründen widerrufen
kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Aventurischer Bote

Aventurischer Bote, Travia 1037 BF

Die Kaiserliche Hochzeit

Rohaja von Gareth und Rondrikan Paligan gehen zu Gareth den Traviabund ein.



DARETH. Viele Jahre mussten vergehen, bis in der Metropole Gareth wieder solcher Glanz herrschen durfte. Bei vielen Bürgern weckte das, was in diesem Traviamond des Jahres 1037 BF in der Stadt vor sich ging, die Erinnerung an die alten Tage von Macht und Größe. Die Kaiserin hatte die Capitale des Mittelreiches als Ort für die Schließung ihres Traviabundes mit dem Markgrafen von Perricum gewählt, und wahrlich niemand wollte sich dieses Spektakel entgehen lassen. Unzählige reisten von nah und fern zu dieser Gelegenheit in die Kaiserstadt. Zahllos waren

die Flaggen und Banner der Adelsfamilien, die in den Straßen zu sehen waren, Händler boten seltenste und exotischste Waren feil, die ausschließlich für das große Ereignis nach Gareth geschafft worden waren, Gardisten polierten ihre Rüstungen auf Hochglanz, Bürgerinnen und Stadtritter trugen die besten Kleider und den teuersten Schmuck. Kaum ein Platz Gareths ließ sich finden, keine Straße oder Statue, die nicht mit Blumen oder ähnlicher Zier geschmückt worden war. Die angehenden Tage würden sicher für lange Zeit das großartigste Ereignis sein, das Gareth erleben durfte, und niemand – wer

will es ihnen auch verdanken – wollte sich die Blöße geben, diesem denkwürdigen Ereignis nicht beizuwohnen.

Vom Reichstag

Dabei stand der Anfang des Traviamondes noch im Zeichen der Politik. Die Kaiserin hatte nicht nur zu ihrem Traviabund geladen, im Zuge eines Reichstages galt es, Fragen der Reichspolitik zu klären. Der Schwerpunkt lag dabei vor allem auf den Reichserzämtern, die es nach längerer Vakanz neu zu vergeben galt. Am bedeutendsten darunter das Amt des *Reichsbannerherrn* und des *Reichsmundschenks*.

Die Segenswünsche der zwölf Kirchen

„Hütet den Frieden. Euer Volk möge euch Heim und Familie sein.“

—das Hohe Paar Trautmann und Traviata von Rabenmund für die Traviakirche

„Mögen das Recht und das Streben nach Ordnung stets euer Handeln bestimmen.“

—die Fürst-Illuminierte Gwidähenna von Faldahon für die Praioskirche

„Bedenket, dass auch euer Leben enden wird.“

—Miradora von Punin, die Stimme des Raben, für die Boronkirche

„Möge euer Handeln ein Segen sein für die, die nach euch kommen werden.“

—der Geweihte Elias Simian von Tiefenfurt für die Tsakirche

„Eure Aufgabe ist es, aufrecht vor den Schwachen zu stehen und sie zu beschützen.“

—der Sennemeister der Mittellande, Jakoon Zirkisnjak von Turjeff für die Rondrakirche

„Um aufrecht zu stehen, müsst ihr hart gegen euch selbst sein können. Um der Gefahr entgegen zu treten, müsst ihr die eigene Furcht besiegen.“

—der Gevatter des Hauses der Eisigen Steilen zu Trallop, Ailgrimm aus dem grimmen Norden, für die Firunkirche

„Vertraut der Sprache eures Herzens. Hemmt nicht den Lauf eurer Gefühle, denn sie weisen euch den rechten Weg wie das strömende Wasser.“

—der Hüter des Zirkels Efferdan ui Benain für die Efferdkirche

„Lasst diese Wasser Leben und Wachstum auf euren Feldern verströmen, auf dass eure Saat aufgehe.“

—die Pflegerin der Greifenfurter Lande, Nialla ni Telwyn, für die Perainekirche

„Wenn andere euch folgen sollen, müsst ihr euch selbst vertrauen. Bedenket auch, was ihr

gebt und was ihr zurückhaltet, auf dass ihr nicht mit leeren Händen dastehen möget.“

—die Vogtvikarin Neetya Triffon des Tempels der Sterne zu Gareth für die Phexkirche

„Teilt eure Freude und auch euer Leid mit einander und mit anderen, denn aus dem Teilen erwächst die Gemeinschaft.“

—die Hüterin der Göttlichen Gaben vom Tempel des Rebenblutes zu Punin, Madalena Galandi, für die Rahjakirche

„Die Flamme steht für das Licht eurer Schöpferkraft. Erfreut euch am Werk eurer Hände und fördert die, an deren Werken ihr teilhabt.“

—die Matriachin Sephira Eisenlieb für die Ingerimmkirche

„Seht das Licht der Erkenntnis. Möget ihr stets von weisen Ratgebern umgeben sein und in Besonnenheit urteilen.“

—der Erzwissensbewahrer des Neuen Reiches, Valnar Yitskok, für die Hesindekirche

Doch auch in Reichs- und Hofverwaltung mussten der Reichsherold und zwei neue Reichsrichter bestellt werden. Dazu kamen die obligatorischen Bitten und Klagen aus den Provinzen, unter anderem von der Albernischen Krone, deren Gesandte die Kaiserin anflehten, den Prinzen *Finnian ui Bennain* bereits mit Erreichen seines 16. Lebensjahres zum Fürsten salben zu dürfen.

Die Hauptstadt des Reiches war für Tage das Spielfeld von Diplomaten, Intriganten und Adelsleuten. Der Traviabund der Kaiserin hätte dabei wohl in Vergessenheit geraten können, wäre Kaiserin Rohaja nicht immer wieder bei den Gesandtschaften der Provinzen zugegen gewesen, um dort das Gespräch mit ihren Vasallen oder Gästen aus anderen Reichen zu suchen.

Der Traviabund

Mit dem *Tag der Treue* am 12. Travia jedoch schienen all diese Fragen der hohen Politik nebensächlich. Ein jeder von Rang und Namen fand sich im Garether Schlossviertel ein, vor dem Traviatempel, der üblicherweise als Heimstatt für Bedürftige und Bettler dient. Als sich die doppelflügelige Tür des schlichten Holzbaus öffnete, waren es jedoch nicht Mutter Wallgrid und Vater Ganstreu,

welche die wartenden Gäste begrüßten, sondern das Heilige Paar höchstselbst. Die Hohe Mutter Traviata und der Hohe Vater Trautmann von Rabenmund ließen es sich nicht nehmen, diese Ehe höchstpersönlich unter Travias Segen zu stellen. Nur die Höchsten des Reiches erhielten Eintritt in die einfachen Räumlichkeiten des Tempels, doch vor den Toren warteten Tausende, um einen Blick auf das zu erhaschen, was folgen würde.

Es war *Rondrigan Paligan*, der mit langsamen Schritten und feierlicher, beinahe ernster Miene, den langen Weg zum Altar beschritt. Allein Schaulustige in der ersten Reihe hatten Gelegenheiten, einen genaueren Blick auf das Antlitz des Markgrafen zu erhaschen, und konnten erahnen, wie ungeheuerlich dieser Moment auf den Reichsgroßgeheimrat wirken musste. Hier erfüllte sich ein Traum, und es wirkte fast, als schimmerten seine Augen feucht, als er die letzten Schritte auf die geöffnete Pforte zutrat. Ein ähnliches Bild sah man auch, als Ihre Kaiserliche Majestät *Rohaja von Gareth* den Tempel betrat. In einem wunderschönen, makellos weißen Kleid, angetan mit dem blauen und hermelinbesetzten Krönungsumhang trat sie vor die Versammelten. Mit weit ausgebreiteten Armen stand sie da, als wollte sie ihr

ganzes Reich umarmen, und ihr Lächeln strahlte noch heller als die Raulskrone auf ihrem Haupt. Ein Gefühl des Glückes übermannte einen jeden, und schon hier kullerten manche Tränen der Rührung über die eine oder andere Wange.

Mit wenigen herzengewarmten Worten hieß der Hohe Vater Trautmann die beiden am Altar willkommen, während die Hohe Mutter Traviata einen kurzen Segen sprach und damit die Zeremonie eröffnete. Mit der Weihe der Ehetalmane wurde an Vergehen und Werden von Generationen erinnert. Dazu hatten Prinz Storko von Gareth sowie der junge tobriische Prinz Jarlak von Ehrenstein, Knappe der Kaiserin, einige Worte vorbereitet. Es war an den Trauzeugen Walpurga von Löwenhaupt und Rimiona Paligan, den Brautleuten ihre Trautalmane anzulegen, kostbare Amulette mit dem Abbild des kaiserlichen Paares, während Braut und Bräutigam davon sprachen, wie sie ihre Liebe zueinander fanden.

Es folgte die Besiegelung des Bundes, zu dem Kaiserin und Markgraf auf einem goldsamtenen Kissen niederknieten und Mutter Traviata mit der gesegneten Stola die Hände der beiden zusammen band. Der Schwur des Bundes kam den beiden aus tiefstem Herzen:

Die Rede der Kaiserin

„Getreue, Freunde und Gesandte naher und ferner Herrscher!

Wir wollen euch danken für eure freundlichen Worte und die edlen Gaben, die Uns diesen Tag, den allertraviagefälligsten Tag, den man sich vorstellen kann, ganz besonders in Erinnerung halten werden. Daher sei euch allen Unser kaiserlicher Dank gewiss und Unser Wohlwollen sicher. Doch auch wenn Wir nun mit Unserem Gemahl eine Familie bilden, wird Unsere Verbundenheit mit Thron und Reich und damit auch mit euch allen niemals geschmälert werden.

Und wo wir alle nun von Traviias Gastfreundschaft kosten dürfen, soll die heitere Göttin Rahja unsere Herzen leicht machen an diesem Tage, auf dass es der schönste Tag nicht nur in Unserem Leben sondern auch ein herausragender in eurem sein soll. Mit Tsa wagen Wir nun etwas Neues, denn Wir führen das Reich nun als Familienhaupt, Unser Gemahl wird Uns mit Weisheit raten, und Wir hoffen, dass Wir bald auch das Reich in mütterlicher Sorge lenken können. Dies würde Unser Herz über die Maßen erfreuen, da wir alle in den vergangenen Jahren derart viele schmerzliche Verluste

haben hinnehmen müssen. Auch Unser hohes Haus hat seinen Zoll in Blut entrichtet in jüngerer Vergangenheit: Vater, Mutter als auch Bruder haben Golgaris Schwingen übers Nirgendmeer getragen, und Unsere Schwester musste in die Verbannung gehen. Nun aber heilen Wir auch Unsere Familie und mit Traviias und Tsas Segen wird unsere Linie auf ewig fortbestehen.

Und so werden Wir nun beginnen, jenen Feldzug zu planen, der auch eure Herzen schon lange erfüllt. Wir sind bereit, dem Erzverräter gegenüberzutreten, der sich in Mendena verkrochen hält! Sein Ultimatum ist verstrichen und nichts ist geschehen, vielleicht ist der selbsternannte Fürstkomtur müde geworden. Sicher kann er sich aber keinesfalls fühlen! Wir jedenfalls waren gerüstet und auch wenn Wir nicht gezogen sind, wie einige von euch erhofft haben, haben Wir nicht gesäumt, die Unseren zu schützen und wehrhaft zu sein. Sobald es die Kassen des Reiches erlauben, wollen Wir einen Schwertzug gen Tobrien führen, um Haffax zu stellen, damit Herzog Bernfried und Graf Litprand wieder zu ihrem angestammten Recht kommen und

dieses schwarze Geschwür, dass immer noch in Unserem Herzogtum Tobrien wuchert, endgültig ausbrennen. Seid bereit, Getreue, denn im nächsten Jahr bereits wollen Wir unsere Garden sammeln und den Heerbann ausrufen!

Von daher wollen Wir euch, den Adel des Reiches, zur Einigkeit anhalten. Lasst uns an einem Strang ziehen, um dem Feind den vernichtenden Schlag beizubringen – mit Rondras Segen! Und Wir wollen die Kirchen der Zwölfe bitten, ihren Segen zu spenden. Unseren Bruder, den Horas, wollen Wir bitten, Uns ebenfalls seine Unterstützung zu gewähren. Genauso wie die Mhaharani von Aranien, die auch noch eine Rechnung mit dem Verräter offen hat. Denn Wir werden uns den Feinden der Zwölfgöttlichkeit und aller aufrechten Menschen stellen – und Wir gedenken, dabei siegreich zu bleiben!

Doch für heute sei es genug von Schlachten. Lasst uns feiern und fröhlich sein. Für heute soll der einzige Lärm Gelächter und das Klingeln der Lauten und Becher sein.

Es lebe das Raulsche Reich! Es lebe der getreue Adel des Reiches! Vivat!“

„Ich, Rondrigan Paligan von Perricum, gelobe dir, Rohaja von Gareth, die Treue zu halten auf unserem gemeinsamen Wege, für dich Sorge zu tragen, dich zu behüten und dir mein Herz zu schenken, in Traviias Namen.“

„Ich, Rohaja von Gareth, gelobe dir, Rondrigan Paligan, die Treue zu halten auf unserem gemeinsamen Wege, für dich Sorge zu tragen, dich zu behüten und dir mein Herz zu schenken, in Traviias Namen.“

Ein inniger Kuss besiegelte diesen Schwur, begleitet durch Worte Vater Trautmanns, der Heimat, Familie und Verbundenheit beschwor. Dem Ehepaar wurden sodann Messer gereicht, um das Traviensbrot zu schneiden und es, zusammen mit einem Segensspruch Mutter Traviatas, an die Gäste zu verteilen. Doch auch Geweihte der anderen Elf waren anwesend und schenkten dem Paar den Segen aller Götter.

Von der Feier in der Alten Residenz

Mit diesen Segenssprüchen wurde das Herdfeuer vorbereitet

und dem frisch vermählten Paar hinterher getragen, das nun – begleitet von einer eigens von der renommierten Gareth Komponistin Yonatha Rabenstein für diesen Anlass verfassten Hymne – den Tempel verließ und sich dem wartenden Volk präsentierte. Dann führte der Weg Brautleute wie Festgesellschaft zur Alten Residenz, wo sich das kaiserliche Paar am Nachmittag noch einmal auf dem Balkon dem Volk präsentierte und auf die geladenen Gäste ein großes Bankett wartete. Extravagante Gerichte wurden aufgetragen und einem jeden mundete es so sehr, dass er wohl am liebsten mehr davon gegessen hätte, als der Magen fasste.

Dann traten die Großen des Reiches vor, um dem Hochzeitspaar die Brautgeschenke zu überreichen. So mancher Provinzherr schien seine Schwestern und Brüder übertrumpfen zu wollen und es wurden kaum Kosten gescheut, um dem Paar Ehrerbietung zu erweisen. Prinz Finnian avisierte dem Paar ein eigenes Schiff neuer Bauart, die Garetier hatten ein Lustschloss errichten lassen und Fürst Cusimo gleich einen ganzen Park zum Lustwan-

deln an der Windhager Steilküste. Da nahmen sich Pferde, Betten, edle Klingen oder Tropfen sowie neu aufgestellte Garden aus den restlichen Provinzen beinahe ärmlich aus. Dem Paar bereitete jedes Geschenk wahre Freude, und Kaiserin wie Reichsgrößgeheimrat zeigten sich huldvoll und fanden stets die richtigen Dankesworte.

Zum Anschluss erinnerte Kaiserin Rohaja die Anwesenden daran, dass sie nicht nur als Braut, sondern auch als Kaiserin vor ihnen stand und dankte ihren treuen Vasallen mit einer flammenden Rede.

Für ihre Worte erntete sie tosenden Applaus, ein ganzes Reich stieß lauthals Vivat-Rufe aus. Kaum, dass diese verklungen waren, zeigte die Kaiserin ihren Dank durch die Proklamation der neuen Reichserzämter und mit ihrer Entscheidung über die Wünsche der unterschiedlichen Provinzen.

So ward der Fürst Almadras, *Gwain von Harmamund* zum neuen Reichsbannerherrn ernannt, die Rolle des Reichsmundschens fiel – unter großem Applaus –

dem Koscher Fürsten, *Blasius von Eberstamm*, zu. Neuer Reichsherold wurde der Kronprinz der Nordmarken, *Hagrobald, Graf vom großen Fluss*.

Zu neuen Reichsrichtern bestellt wurden Baron *Borckhart von Brauningen-Binsböckel* aus Weiden und Gräfin *Franka Salva Galahan* aus Albernien. Den Posten der Reichstruchsessin wurde *Argiope Paligan* zugesprochen, die als Kämmerin der Kaiserin diese Aufgaben bisher ohnehin kommissarisch ausgeübt hatte.

Große Freude herrschte unter den Albernern, als die Kaiserin, ausdrücklich als Ausnahme und mit Dispens der Kirche des Götterfürsten, dem Prinzen *Finnian* gestattete, die Fürstenkrone bereits mit Erreichen seines 16. Lebensjahres annehmen zu dürfen. Eine Tatsache, die – gerade im konservativen Adel *Garetiens*, *Weidens* und der *Nordmarken* – durchaus kontrovers aufgenommen wurde.

Letztlich aber kannte der Abend keine un-

zufriedenen Gesichter: Es war der Kaiserin nach all dem Unbill der vergangenen Zeit gelungen, einen *Traviabund* ohne Zwischenfälle feiern zu können. Und so redete man in der Stadt nicht davon, was alles Schlimmes hätte passieren können, sondern vergnügte sich mit Geschichten vom Hofe, vor allem vom abendlichen Tanze.

Seine Hoheit *Cusimo von Garlichgrötz* leitete höchstselbst die Tanzgesellschaft, mit dem kaiserlichen Paar in erster Reihe. Nach diesem ersten Tanz überließ der Bräutigam seine Gattin ihren Untertanen, auf dass auch der Adel mit der Kaiserin tanzen konnte. Als Erster nutzte die Gelegenheit der *Comto Protector* des *Horasreiches*, *Ralman von Firdayon-Bethana*, nur um sich kurze Zeit danach – angeblich absichtlich – die Kaiserin vom bis dahin unbekanntem einfachen Ritter *Babriq von Ceres* aus dem Tanz stehlen zu lassen. So konnte er sein Geschenk an die Braut vorbereiten, neben dem Ei eines wahrhaftigen

Drachen, die Zusage, dass auch das *Horasreich* den Nachbarn im Kampf gegen den Verräter *Haffax* unterstützen werde.

Wie einst mit dem *Zug der Edlen* sollen auch dieses Mal beide Reiche Seite an Seite gegen den Feind in den Schattenlanden ziehen. Und beeindruckt vom Mute des Ritters von *Ceres* schlug er diesen auch gleich als ersten Freiwilligen vor, um diesem Zug ein Gesicht zu geben. Doch bis dahin sollten noch viele Tänze folgen und bis in die tiefe Nacht feierte man einen *Traviabund*, der einer Kaiserin mehr als würdig war.

Elida Altschulz

(Daniel Maximini, für die Orga des All-Aventurischen Konvents

Mit herzlichem Dank an alle Teilnehmer 2013 auf Burg Bilstein, vor allem aber an Uta Enners, die wieder eine unvergleichliche und bezaubernde Kaiserin Rohaja war)

Stimmen zur kaiserlichen Hochzeit

„Ich wünsche meiner Schwester selbstverständlich Glück, sie hat es verdient. Und ich wünsche ihr Erkenntnis! Denn Erkenntnis öffnet zwei Wege: Einen, der das eigene Wesen beruhigt, und einen, der die äußere Erscheinung festigt. Beides Dinge die eine wahrhaftige Kaiserin im Überfluss benötigt.“

—*Yppolita von Gareth*

„Ich gratuliere meiner Großnichte und meinem Großneffen zur Hochzeit und bin erfreut zu sehen, dass das Haus *Paligan* sogar im fernen Mittelreich regiert.“

—*Goldo Paligan*

„Ich habe selten eine glücklichere Braut und eine prächtigere Hochzeit gesehen. Zu schade, dass es nicht meine ist. Was? Die Hochzeit natürlich!“

—*Gendahar von Streitzig*

„Meine aufrichtigsten Glückwünsche zur Vermählung und diesen sprechenden Papageien zum Pläsier an ihre kaiserliche Majestät. Sie hat mit dem Markgrafen von *Perricum* gewiss eine weise Wahl getroffen. Eine solche ist wahrhaftig wichtiger, als man gemeinhin meint - glaubt mir!“

—*Peleiston de Sylphur, Kronprinz von Brabak*

„Wir beglückwünschen Ihre Kaiserliche Majestät zu Ihrer Hochzeit und der Wahl Ihres Gemahls. Möge Ihre Ehe so verlaufen wie unsere eigene und Markgraf *Rondrigan Paligan* von

Perricum sie so glücklich machen, wie mein Ehemann mich.“

—*Mhaharani Schahi Eleonora von Zorgan*

„*Rohaja brai Brin* schließt einen *Herzensbund*? Großartig! Wir schicken ihr als Geschenk für ihr *Haerad* ein *Wollnashorn*.“

—*Rastar Ogerschreck, Freund von Rohajas Vater Brin*

„Im Namen meines großmächtigen *Effendis*, des Fürsten von *Khunchom*, möge er lange und glücklich herrschen, und seiner Familie überbringe ich, sein untertänigster Diener, die allerbesten Glückwünsche zur Hochzeit.“

—*Beruddin ben Tabbleh, Gesandter des Fürsten von Khunchom*

„Geheiratet? Aha.“

—*Oswyn Puschinske*

„Wie kann sie nur! Diesen ... Trotzdem: Der Kaiserin viel Glück und ein langes Leben – ihrem Gemahl natürlich ebenso.“

—*Hagrobald vom Großen Fluss, Erbprinz der Nordmarken*

„Ich gratuliere der Kaiserin des fernen Mittelreiches und ihrem Gemahl auf das herzlichste. Und sollten sie einmal an der Großen Lotterie teilnehmen, verspreche ich ihnen einen ganz besonderen Gewinn.“

—*Melyssa di Zeforika*

Nur noch Restbestände erhältlich:

Zierteller mit dem Antlitz der Kaiserin und des Markgrafen

Zierkrüge mit dem Antlitz der Kaiserin und des Markgrafen

Das Original einzig und allein bei

Lispenerweiler – Tongut

und mehr

in *Gareth* auf dem *Scherbenmarkt*

• • • • •

Fremd in *Gareth*? Zur kaiserlichen Hochzeit noch ohne Unterkunft? Auf der Suche nach einer neuen Bleibe?

Das

Verzeichnis Gastfreier Häuser präsentiert auf 8 Seiten in übersichtlicher Form die Unterbringungsmöglichkeiten der Kaiserstadt. Komplett mit Unterküften für den großen oder kleinen Geldbeutel und mit Wegbeschreibungen.

Erhältlich an allen Stadttoren für nur 8 Heller!

Urischar sei gepriesen!

Ein neuer Illuminat für die Lichtei Elenvina!

ELENVINA. Gelobt sei Urischar, Wächter der Ordnung! Gelobt sei Praios, der Herr des Rechts! Sein Segen liegt wieder auf der Herzogenstadt am Großen Fluss!

Am 15. Efferd 1037 BF wurde Seine Exzellenz Godefroy Sigismuth von Ibenburg-Luring von Seiner Eminenz Pagol Greifax von Gratenfels, dem Wahrer der Ordnung Mittellande, mit den Insignien des Illuminaten der Lichtei Elenvina bedacht.

Prachtvoll war der Investiturgötterdienst! Mitten auf dem Greifenplatz, unter strahlendem Sonnenschein, erscholl aus vielen hundert Kehlen der Choral *Es fährt ein Flammenwagen*. Daraufhin wurden einige der Reliquien präsentiert, welche in der Einkleidungszeremonie genutzt wurden. Darunter waren solch kostbare Dinge wie das Pilgergewand der Heiligen Lechmin, das Gesangsbuch Gurvan Praioburs I. und die Garafan-Tiara, in die eine Greifenfeder verwoben ist, und die zum Ornat des Illuminaten der Lichtei Elenvina gehört. Ein Gebet zu allen Alveraniaren des Götterfürsten folgte, auf dass diese die

Zeremonie segneten, woraufhin der künftige Illuminat in seinem Rang gebührende Gewänder gekleidet und mit den vier Sphärenkugeln gegürtet wurde.

Seit dem Tode Seiner Exzellenz Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, Boron habe ihn selig, der im Praios diesen Jahres so schmachlich aus dem Kreis der Lebenden gerissen wurde (der Bote berichtete in Ausgabe 163), war die Illuminatenwürde der Lichtei Elenvina ohne Träger geblieben.

Doch nicht nur dies: Die Erzpraetorin der Wehrhalle, Praluciata von Luring-Zwilenforst, entschied sich, von ihrem Amte zurückzutreten, so dass ihr Großneffe Godefroy nun wieder, wie es alter Brauch und gutes Recht innerhalb der Kirche des Sonnenfürsten ist, beide Würden in einer Person vereint.

Seine Exzellenz Godefroy diente dem Götterfürsten zuvor als Visitator der Lichtei Elenvina und stand in dieser Position, wie auch in Glaubensdingen, dem bisherigen Illuminaten Jorgast sehr nahe. Er gilt als exzellenter Rechtskundiger, höchst versierter Kirchenrechtler und ist

dem Herzogenhaus der Nordmarken in Freundschaft verbunden.

Der Erleuchtete Elenvinas besitzt eine weitreichende Familie. Als pikantes Detail am Rande sei erwähnt, dass sein jüngerer Bruder, ein Berater des Elenviner Grafen Frankwart, magisch begabt und ein Abgänger der Akademie der Herrschaft ist. Zugleich gilt seine Exzellenz jedoch als entschiedener Gegner jeglicher wilder Magie, und es wird erwartet, dass einige seiner ersten Amtshandlungen die Überprüfung und vielleicht gar Ausweitung des Elenviner Magieedikts sein werden. Reichsweit bekannt wurde der Erleuchtete Godefroy im Jahre 1032 BF, als er auf einem Hoftag im Wettstreit um das Amt des Reichskronanwalts gegen Seine Hochwohlgeboren Alrik Custodias-Greifex antrat, diesem jedoch knapp unterlag. Nicht nur in den Rängen der Praioskirche wird aufmerksam beobachtet, wie die neue Politik Seiner Exzellenz gestalten wird, der als äußerst zielstrebigem Arbeiter zu des Götterfürsten Ehre gilt.

Hesindiago Wagenknecht (Tina Hagner)

Perricum verliert einen großen Mann

HASELHAIN, PERRICUM. Baron Simold von Pfiffenstock, der *Al'Hatim* (weltlicher Führer) der Nebachoten und Stammesherr der Ammayin, ist tot.

Er starb auf einer abenteuerlichen Quest in den Trollzacken unter Umständen, die sich schon jetzt so legendenhaft wie vielgestaltig verbreiten.

Die Nebachoten kennen drei Anführer: den *Al'Haresh*, der ihnen spirituelle Führung gibt, den *Al'Shuar*, der das Heer anführt, und den *Al'Hatim*, der die irdischen Geschicke der Stämme führen soll. Simold von Pfiffenstock war der bedeutendste *Al'Hatim* der Neuzeit: Es war ihm 1028 BF gelungen, die vier Stämme erstmals seit 1.900 Jahren

zu einen und diese vereinte Kraft in den aranischen Krieg der 35 Tage zu werfen. Simold, der zugleich Baron von Haselhain und in die Hierarchien des Mittelreichs eingebunden war, brachte das Kunststück fertig, bei allen gleichermaßen geachtet zu sein: den Nebachoten, den aranischen Baburen und den Raulschen, also den Perricumern mittelreichischer Abstammung. Sein großes Charisma und seine Fähigkeit zur Begeisterung verschafften ihm Zutritt zu allen Kreisen und bereiteten den Weg seines Erfolges. Wohl auch deshalb ist die Erschütterung über seinen Tod so umfassend und tief bei allen Völkern Perricums. Überraschend war jene Reise gekommen, die Simold an das Ende seines Schicksals bringen sollte und es gibt über sie vielerlei Meinungen. Es heißt, den sonst

so dereverhafteten Mann habe es seit Anfang 1035 BF auf eine spirituelle Queste gezogen. In den letzten Monden wollen ihn viele hier und dort gesehen haben: in den Salzlanden des östlichen Perricums, in den Ausläufern der Trollzacken, in Aranien. Geheimnisvolle Reisen soll es in die Tiefen des Raschtulswalls gegeben haben und zu den Mauern des alten Nebachot. Simold suchte Gelehrte auf, weise Männer und Frauen, und soll ehrfürchtige Fragen gestellt haben – aber erst, nachdem er die Füße der Weisen gewaschen hätte wie ein demütiger Pilger. Danach rief er Vertreter aller vier baburischen und nebachotischen Stämme nach Morganabad, in die Stadt der neun Tore. Die Beratungen dort führten im Rahja 1036 BF zum Auszug einer kleinen Schar ausgewählter Streiter

aus Süd-Perricum und Baburien in die Trollzacken, um dort den trollischen Baron Strutzz zu treffen. Dass hier erneut die Stämme gemeinsam berieten und gemeinsame Recken aussandten, bedeutet nichts weniger, als dass es Simold gelungen war, sie ein zweites Mal zu einen. Doch die besagte Schar brachte aus den Trollzacken nur den geschundenen Leichnam Simolds und die traurige Kunde, dass es ihm nicht gelungen war, den Pfad des Suchens bis an sein Ende zu gehen. Simold von Pfiffenstock hatte auf

seiner Queste mit der Mutter aller Trommeln gesprochen, mit den Ahnen der Alten, hatte die Trollpfade durchmessen und die Kämme der Zacken erstiegen. Doch als er mit den Trollen einen Bund schließen wollte, reichten seine Fähigkeiten in der Kunst der Vermittlung nicht gänzlich aus. Angeblich starb er gar im Kampf gegen einen Troll. Sein elfjähriger Neffe Siyandor soll Simolds Erbe antreten, aber es wird sich erst mit der Zeit zeigen, ob der Junge dieser Herausforderung gewachsen ist. Ein

Treffen der Gelehrten und Weisen unter den Nebachoten berät, ob es überhaupt erneut einen *Al'Hatim* geben soll, denn wie oft gibt es einen Mann wie Simold? Und die anderen beiden Anführer der Stämme sind alt. Schlechte Voraussetzungen für die Einheit der Nebachoten, die heutzutage umso wichtiger erscheint, da das Reich bedroht ist und die Zeichen auf Sturm stehen.

*Süßke Meilenbrecher
(Björn Berghausen, Jan Charzinski)*

Aventurischer Bote, Boron 1057 BF

Bündnis der östlichen Marken: Pakt von Al'Zul beschlossen

BURG MERSINGEN. Großes kündigte sich an, als die Herrscher der Rommilyser Mark, Warunks, Beilunks und die Regentin Perricums Gareth nach den Feierlichkeiten zum Traviabund der Kaiserin verließen. Ein imposanter Zug, der neben stolzen Ritterinnen von Sonnenlegionären aus dem Gefolge der Fürst-Illuminierten begleitet wurde, zog durch die Lande. Schien es zunächst noch, als sollte Seiner Erlaucht Bregelsaum und der erlauchten Eminenz Faldahon ein Geleit bis Rommily's ge-

ben werden, war die Überraschung umso größer, als der Zug in gleicher Stärke weiter in die Baronie Pulverberg und dort auf Burg Mersingen zog.

Erst Tage später öffneten sich die Tore der gewaltigen Burg. Doch was dann verkündet wurde, glich einem Paukenschlag: Gwidühenna von Faldahon, Swantje von Rabenmund, Gernot von Mersingen, Sumudan von Bregelsaum und Rimiona Paligan haben mit dem *Pakt von Al'Zul* ein Bündnis geschmiedet.

Es war die junge Herrscherin der Rom-

milyser Mark, die erklärte, welcher Natur der Bund sein sollte: „Bis der Erzverräter Haffax überwunden ist, werden wir alle Streitigkeiten ruhen lassen. Kein kleinlicher Streit um Grenzen und dergleichen soll uns spalten, wo wir vereint stehen müssen. So einer von uns die Unterstützung der anderen benötigt, werden wir sie gewähren, so es in unserer Macht steht.“ Damit strafte die junge Rabenmund all jene, die bereits von einer Auflösung der Rabenmark gesprochen hatten, Lügen. „Es war Al'Zul“, so sprach Ihre Erlauchte

Eminenz Gwidühenna von Faldahon, „wo Jel-Horas den ersten großen Sieg im Osten errang. Von diesem geschichtsträchtigen Ort aus brach er den Widerstand der Alhani und Barbaren im Osten. Seine Taten werden uns Mut schenken und Ansporn für Kommendes sein. Inmitten unserer Lande gelegen und vom Feind besetzt, soll es für unseren Pakt stehen und uns daran erinnern, dass wir Höherem verpflichtet sind.“ Kaum dass die Botschaft den Adel der Marken und übrigen Provinzen des Raulschen Reiches erreichte, begannen unzählige Spekulationen über die Folgen des Paktes. Spärlich ist noch immer das, was über die Beratungen

BURG MERSINGEN – ORT DER VERHANDLUNGEN



und den eigentlichen Inhalt des Paktes nach außen dringt, dennoch lässt sich bereits folgendes Bild zeichnen: Schon seit mehreren Monden hatten die Herrscher in Kontakt miteinander gestanden (der Bote berichtet). Es war offenbar die junge Rabenmund, von der die Initiative zu dem Bündnis ausging. Drohte der Pakt lange

am Widerstand des Markgrafen der Rabenmark, Gernot von Mersingen ä. H., zu scheitern, brachten die direkten Verhandlungen endlich den ersehnten Erfolg. Es ist jedoch noch immer wenig Greifbares, was nach dem Abschluss des Paktes vorliegt. Fest steht allein, dass bereits wenige Wochen später eine mit Vorräten

und weiteren Versorgungsgütern aus der Rommilyser Mark und Perricum beladene Kogge in den Hafen von Beilunk einlief. Ein erstes Symbol für den Bund der Marken.

*Mythram Korsfels
(David Lukaßen mit Dank an MM,
DSR, Katja Reinwald und Anni Dürr)*

Aventurischer Bote, Hesinde 1037 BF

Eine neue Macht im Osten? – Der Pakt von Al'Zul und seine Auswirkungen Ein Kommentar von Baltram von Liepenberg

Der Pakt von Al'Zul mag bislang wenig mehr denn ein voll beladenes Schiff mit Versorgungsgütern vorweisen können. Und doch verändert er das Gefüge im Osten, womöglich im gesamten Reich. Swantje von Rabenmund hat mit ihrer Initiative bewiesen, was sie im Schatten ihres Schwertvaters gelernt hat. Zugleich hat sie ein klares Zeichen gesetzt. Die Markgräfin gibt jeglichen Anspruch auf die alte Landgrafschaften in den Trollzacken, die in der Mark Perricum und der Rabenmark aufgingen, auf. Damit bestätigt sie, was sie bereits zuvor verkündet hatte: Das Fürstentum Darpatien gehört der Vergangenheit an! Für Sumudan von Bregelsaum bedeutet der Pakt hingegen eine Stärkung seiner Stellung im umkämpften Warunker Land. Der zuletzt, wie es aus vertrauensvollen Quellen heißt, gegenüber dem Meister des Bundes und dessen Ambitionen ins Hintertreffen geratene Markgraf, kann einen Erfolg vorweisen. Mit der Lieferung und dem was folgen mag, wird seine Stimme wieder lauter sein, wenn es gilt, den übereilten Bestrebungen Seiner Eminenz, baldmöglichst gegen den Reichsverräter zu ziehen, entgegenzutreten. Zugleich ist es ein weiteres Zeichen der Versöhnung der Häuser Bregelsaum und Rabenmund. Für die Fürst-Illuminierte, in der Gemeinschaft des Lichtes unumstritten, bringt der Bund ebenfalls eine Entlastung des noch immer bedrängten Beilunks, indem nicht allein Nachschub in Aussicht gestellt wird, sondern auch eine Unterstützung durch Truppen im Kampf gegen die Finsternis. Zugleich stärkt sie ihren Anspruch und den ihrer Familie auf die Markgrafschaft. In den Bund bringt die Fürst-Illuminierte, die nach

dem Abschluss der Quanionsqueste in ihrer Kirche mehr denn je als gleißendes Fundament unerschütterlichen Glaubens gilt, ihre gewichtige Stimme in der mächtigen Kirche des Götterfürsten ein. Aber auch der Kaiserinnengemahl zieht seinen Nutzen aus dem Bündnis. Der Pakt stiftet Frieden im Osten, schwebte doch stets die Frage der Grenzziehung über den Provinzen. Und während die Marken über Rondrigan Paligan über einen direkten Zugang zum Hof verfügen, hat der Reichsgrößheimrat so stets ein Ohr an den umkämpften Landen. Doch was ist es, das Gernot von Mersingen letztlich dazu bewog, dem Bündnis zuzustimmen? Das ist sicher eine dieser Tage häufig gestellte Frage. Die Zukunft seiner Mark war mit den noch jungen Beschlüssen des Großen Hoftages von Rommily gesichert. Es war Swantje von Rabenmund, wie es aus wohl informierten Kreisen heißt, die ihn überzeugte. Nicht Wenige sprechen davon, dass es ein Aufgebot aus der Rommilyser Mark ist, das sie ihrem Nachbarn versprach. Eines kann mit Sicherheit gesagt werden, den östlichen Marken ist es gelungen, von sich reden zu machen. Der Pakt von Al'Zul wirft eine Vielzahl von Fragen auf und wird kaum aller Orten auf uneingeschränkte Begeisterung stoßen. Was sagt die Kaiserin zu dem selbstbewussten Bündnis ihrer Vasallen? Vordergründig stärkt es ihre Bestrebungen im Kampf gegen den Frevler Haffax. Doch kann sie es dulden, wenn Vasallen hinter ihrem Rücken Geheimverhandlungen führen - zumal es sich um nicht erbliche Provinzen handelt? Oder hat sie, wofür einiges spricht, womöglich selbst über ihren Gemahl Einfluss genommen, so dass es ein Schwur von ihren Gnaden

ist? Auch die Stimmen in den umliegenden Provinzen des Reiches sind nicht ohne Tadel. Nicht wenige traditionell eingestellte Adlige, wie sie etwa in Weiden stark sind, sehen in Sonnen- und Rabenmark einen Bruch der Traditionen, welcher besser heute denn morgen ein Ende finden sollte. Dem mächtigen Adel Garetiens, der auf dem jüngsten Reichstag erfolgreich gegen die Erbllichkeit der Greifenfurter Markgräfinnenwürde stritt, wird es kaum gefallen, was sich im Osten anbahnt. Viele sehnen sich nach den alten Zeiten der Grafschaft Perricum und eines Königreiches Garetien, dass auch die heutige Rommilyser Mark umfasst. Andere wiederum mögen sich wundern, gewährte die Kaiserin der Rommilyser Mark doch auf eben diesem Reichstag die Befreiung vom Brautgeld. Nicht zuletzt unter den konservativen Adligen des alten Darpatiens kann die Übereinkunft mit ihrem klaren Verzicht auf das alte Fürstentum für Unmut sorgen. Mit Answin d. J. von Rabenmund, dem Baron von Bröckling, steht bereits ein prominenter Vasall und Verwandter bereit, hinter dem sich Unzufriedene versammeln könnten.

All dies tritt jedoch hinter der größten Sorge in den erblichen Provinzen zurück. Als nichterbliche Provinzen war die Stimme der Marken stets eine schwache auf dem Parkett der Reichspolitik. Wenn die fünf Bündnispartner zukünftig allerdings an einem Strang ziehen, stärkt dies ihr Gewicht auf dem Hoftag oder Reichskongress. Damit werden die althergebrachten Regeln des Machtbolts verändert. Der Machtgewinn des einen Spielers wird zu Lasten anderer gehen. Der Wind, der vor allem der jungen Rabenmund entgegen schlägt, wird daher gewiss rauer und erst die Zukunft wird zeigen, ob die Markgräfin ihm gewachsen ist.

*Baltram von Liepenberg
leitender Schrifmeister des
Aventurischen Boten
(David Lukaßen mit Dank an MM,
DSR, Katja Reinwald und Anni Dürr)*

Nandus' Weisheit, Hesindes Wissen und Phexens Schläue verdunkelt

Eine Reaktion auf die Verbannung der Nandusgeweihtenschaft aus dem Königreich Garetien

GRASBÜHL (HERZOGTUM NORDMARKEN). Unruhen erschütterten vor kurzem das goldene Königreich Garetien, welche schlussendlich in der Verbannung der Priesterschaft des Nandus kulminierten. Ausgerechnet im traditionell praiosgläubigen Herzogtum Nordmarken wurde vor wenigen Jahren ein kleiner Tempel des Nandus geweiht, der Hort des Seelenpfades. Der dortige, eher zurückgezogen lebende Geweihte vernahm von der Hinrichtung seines Glaubensbruders und der Verbannung seiner Kirche aus Garetien. Erfüllt mit Glaubenshingabe, von Unmut und von Trauer gezeichnet, predigte er vor seiner kleinen Gemeinde und wandte sich auch an den Aventurischen Boten.

„Dunkel sind die Zeiten seit Jahren, doch dachte ich, Hoffnung und Einsicht würden sich in den Herzen und Gemütern der Menschen öffnen.“ So waren seine Worte. „Doch Nandus' Weisheit, Hesindes Wissen und Phexens Schläue achtet man im Königreich Garetien nicht mehr. Die Kirche des Nandus ist ein Bestandteil der zwölfgöttlichen Gemeinschaft, anerkennt man doch Nandus als Hesindes und Phexens Sohn. Trübsinnig stimmen mich die Ereignisse im einst goldenen Königreich Garetien, welches doch als das Herz unseres Heiligen Neuen Reiches vom Greifenthron zu Gareth gilt.“ Am Ende seiner Predigt rief er sowohl den Adel des Reiches als auch die Anhänger des Nandus „zu Klugheit und Besonnen-

heit im Handeln und Denken auf, denn nur in Ruhe und Ordnung kann wahre Weisheit wachsen.“

Noch am selben Tag verließ eine Depeche mit dem Wortlaut der Predigt auch das kleine Örtchen Grasbühl an der Galebra in der Baronie Galebquell nicht nur nach Gareth, zum Druckhaus des Aventurischen Boten, sondern auch in Richtung Süden an das Oberhaupt der Nanduskirche, Rumina von Bosparan.

Zwar wurde während der Hochzeit der Kaiserin nach außen nicht über dieses Thema gesprochen und der Friede gewahrt, doch ist das letzte Wort in dieser Angelegenheit sicher noch nicht gesprochen.

Dalida Ernbrecht (Nils Mehl)

Aventurischer Bote, Boron 1037 BF

Das Brüllen des Löwen von Warunk

WARUNK. Angespannte Ruhe liegt dieser Tage und ungeachtet der allenthalben betriebsamen Handwerker über Warunk. Eine Ruhe, die nur notdürftig Erwartungen, Ungeduld und immer öfter auch Enttäuschung überdeckt. Enttäuschung darüber, dass noch immer nichts geschehen und noch immer kein Ruf zur Heerschau erklingen ist. Im Fall des Meisters des Bundes der Senne Mittellande ist es längst mehr als Enttäuschung, es ist heißer Zorn darüber, zur Untätigkeit verdammt zu sein. Der ehemals ganz und gar der Linie der Erhabenen in Perricum verschworene Geweihte scheint Loyalität inzwischen jedoch nicht mehr über seine Meinung zu stellen und findet immer öfter deutliche Worte, die den Menschen seiner neuen Heimat aus dem Herzen sprechen.

„Es ist beschämend! Taten-, ja wortlos lassen Kaiserin und Schwert der Schwerter das Ultimatum des verräterischen Haffax verstreichen. Stattdessen begehen sie in Perricum mit Pomp und Glorie die Zwölfgöttertöste, die doch vor allem eines hätte sein müssen: die Heerschau des Reiches

und der Kirche! Von ihren Schranken aus hätten die Streiter für die zwölfgöttliche Ordnung unmittelbar in den Krieg ziehen müssen. Doch was höre ich stattdessen? Siege wurden ebenso gefeiert wie Niederlagen, und darüber hinaus wurde sich beraten. Pah, sage ich! Hat denn in Perricum wirklich niemand die Zeichen der Zeit erkannt? Tobte der Himmel dort denn nicht ebenso wie über Warunk? Was gibt es da zu beraten, was zu denken? Die Herrin selbst blies zum Angriff, wie kann die Erhabene diesem Ruf nicht folgen? Wie ich sagte: Es ist beschämend. Und mehr als das: Es ist fatal!“

Der Metropolit hat die Rolle des willigen Befehlsempfängers längst hinter sich gelassen und sich den Herausforderungen gestellt, die in Stadt und Land Warunk seiner harren. Unermüdlich treibt er die wenigen in Warunk verbliebenen Rondrianer – weniger als zwei Dutzend Knapen und Ritter der Göttin – an, mit gutem Beispiel voranzugehen und sich bereit zu halten. Ebenso ergeht es den Bürgerwehren, den Milizen und vor allem den in Diensten des Markgrafen stehenden

Söldnern. „Mag man seine Zeit im zentralen Reich mit Müßiggang vertandeln, hier stehen wir Aug' in Aug' mit dem Feind und dem, was er aus diesem ehemals so göttergefälligen Land gemacht hat. Wir können uns keinen Augenblick der Unachtsamkeit leisten“, poltert der inzwischen ergraute Metropolit, derweil er eine weitere Patrouille ausschießt. Kaum eine Entscheidung in Warunk wird dieser Tage ohne das Wissen des Kirchenfürsten getroffen, und in vielerlei Belangen übernimmt er ebenso selbstbewusst wie selbstverständlich die Verantwortung, wenn Markgraf Sumudan – in seinen Augen – zu zögerlich agiert. Alles in allem ist deutlich zu erkennen, dass Jaakon von Turjeleff sein Handwerk an derselben Akademie erlernte wie Helme Haffax, der Widersacher, dem nun seine ganze Aufmerksamkeit gilt.

Nur ein einziges Mal, nämlich auf die Frage, ob das Schwert der Schwerter seiner Bitte entsprochen habe, die Kontingente in Warunk zu verstärken, schien sein Eifer zu erlahmen und sich eine dunkle, brütende Stimmung seiner zu

bemächtigen. Er würdigte die Frage keiner Antwort und gab sie dennoch, indem er erklärte, Warunk, ja seine ganze Senne, finde aus sich selbst heraus zu alter Stärke zurück. Im nächsten Augenblick schon wandte er sich wieder seinen Aufgaben zu

und entließ mich mit einer ungeduldigen Handbewegung. „Letztlich“, adressierte er mich dann doch noch einmal, ohne seinen Blick von einer Depesche zu haben, „gilt hier, wie überall der gute Rat meines Großvaters, Rondra halte ihn selig: Willst

du etwas gut getan haben, tu' es selbst! So halten wir es hier in Warunk. Und nun, Rondra anempfohlen!“

*Nandurion Valeren
(Katja Reinwald mit Dank an
Michael Masberg und DSR)*

Aventurischer Bote, Boron 1037 BF

Schwarzes Gold für die Schwarze Perle

AL'ANFA. Noch vor wenigen Jahren sah es so aus, dass der Perle des Südens nach der verlorenen Seeschlacht von Phrygaios und interner Unruhen schwere Zeiten bevorstanden. Den Al'Anfanern hing der Ruf ewiger Verlierer an, in der Stadt kam es zu Aufständen gegen die Granden und das Imperium schien im Chaos zu versinken. Nur dem Eingreifen Seiner Hochwürdigsten Erhabenheit Amir Honak und des Schwarzen Generals Oderin du Metuant verdankt die Schwarze Perle des Südens, dass sie einer neuen, strahlenden Zukunft entgegen strebt. Dem Patriarchen und dem General gelang es, die Unruhestifter aus der Stadt zu vertreiben, den Handel wiederzubeleben und dadurch den Zusammenbruch des Imperiums zu verhindern. Möge borongefälliges Schweigen über jene schlimmen Jahre fallen!

Zwar herrscht in den Armenvierteln wie den Brabaker Barracken noch immer große Not, doch gelang es Oderin du Metuant mit harter Hand und Reformen Al'Anfa wieder in seiner einstigen Größe erstrahlen zu lassen. Wo früher nur Granden Ämter und Würden erlangen konnten, ist dies nun auch für einen fleißigen und fähigen Fana möglich. Die Geschäfte laufen gut wie schon lange nicht mehr. Dafür mitverantwortlich sind die Entdeckung einer Passage durch die Sargasso-See nach Uthuria und die Kolonie Porto Velvenya. Durch die Zusammenarbeit zwischen dem alananischen Boronkult, der Schwarzen Armada und vielen Grandenhäusern war es möglich, den Uthuriahandel voranzutreiben und daraus Profit zu schlagen. Das Geschäft mit den Waren vom Südkontinent überflügelt mittlerweile gar die Gewinne des legendären Adamantenkonvois.

Keinen geringen Anteil am Aufschwung trägt das Schwarze Gold, auch

Kaffee genannt. Das Bohnengewächs wird mit heißem Wasser aufgebrüht und so entsteht ein wohlschmeckendes und wachhaltendes Getränk. Zwar ist es bislang nur für die Granden und andere wohlhabende Familien erschwinglich, in Al'Anfa sinken die Preise jedoch monatlich. Den wahren Gewinn erzielen die Kaffeehändler aber durch den Verkauf an Fernhändler, die das Schwarze Gold bis zu den Zyklopeninseln und danach ins ganze Horasreich transportieren und verkaufen. Der Bote berichtete schon in Ausgabe 162 über das erste Kaffeehaus des Horasreiches, wiewohl die Horasier nur die alananische Tradition kopierten. Denn in der Schwarzen Perle wird schon seit der Rückkehr des berühmten Uthuria-Kapitäns Velvenyo Morales Kaffee verkauft und getrunken.

Aus Uthuria kommen zahlreiche weitere Einnahmenquellen, wie die von den uthurischen Ureinwohnern Junib (Erdfurcht) genannten Nüsse, die sich, gesalzen und vermischt mit getrockneten Früchten und anderen Nüssen, besonders bei den Studenten der Universität von Al'Anfa großer Beliebtheit erfreuen. Zuvor konnte man die Nüsse nur in Ghurenia kaufen, wo sie jedoch nur in winzigen Mengen angebaut wurden und ein wohlgehütetes Geheimnis einer Gruppe grünhäutiger, uthurischstämmiger Bewohner der Insel waren.

Daneben profitiert Al'Anfa vom Verkauf uthurischer Sklaven, Xorak-Pfeffer, Grüner, Weißer und Rosa Jade sowie zahlreichen anderen wertvollen Handelsgütern. Die Entdeckung beeinflusst auch andere Teile des alananischen Lebens und der Politik: In der Bal-Honak-Arena konnten sich Granden wie Fanas bereits an einigen mitgebrachten Ungeheuern aus den Dschungeln des Südkontinents erfreuen und Bürger wie Bettler erzählen sich, dass ein uthurischer Prinz um eine Audienz

beim Patriarchen gebeten hat. Darüber hinaus konnte die Universität neue Tier- und Pflanzenarten katalogisieren, die erste Aventurier-Rückkehrer von ihren Reisen mitbrachten. Der fremde Kontinent bietet noch viele weitere Geheimnisse, die die Gelehrten der Universität in den nächsten Jahren gewiss lüften werden.

Aus den Einnahmen ziehen vor allem die Grandenhäuser ihre Vorteile, insbesondere die Familien Paligan und Karinor. Erstere wegen einer umfangreichen Beteiligung an der Erkundung Uthurias und einiger Handelsabkommen mit Oderin du Metuant, die andere wegen ihrer hervorragenden Beziehungen ins Horasreich und der damit verbundenen Einflussnahme auf den Absatz von Luxusgütern. Die übrigen Familien zeigen mehr oder weniger gesteigertes Interesse an dem neuen Kontinent. Von den Kugres war zu vernehmen, dass sie sich gerne mehr um den Verkauf von Kolonialwaren in den Nordosten Aventuriens bemühen möchten (insbesondere in die Länder der Tulamiden und nach Maraskan), während die Florios sich angeboten haben, eine weitere Expedition auszustatten, dieses Mal zu den südlichen Gefilden des Südkontinents.

Patriarch und General haben jedoch dafür gesorgt, dass der Gewinn aus dem Handel nicht ausschließlich den Granden zufällt. Durch eine Steuer auf uthurische Waren nimmt das Imperium genug für die Instandsetzung und den Bau neuer Schiffe und die Besoldung der Legionen ein.

Ja, die Zeiten sahen schlecht aus, aber die Zwölfe, allen voran Boron, haben Al'Anfa nicht vergessen. Das Imperium fiel tief, erhob sich aber glänzender denn je!

Wenn man heute einen gemeinen Uthurer nach dem größten Reich in Aventurien fragt, ist die Antwort stets: Al'Anfa!

Diamandez Cavaro-Lupio (Alex Spohr)

Krieg in Paavi

Widersprüchliche Meldungen erreichen seit Wochen die Botenredaktion aus Paavi. Von brennenden Schiffen, Leichen in der Gosse, geplünderten Lagerhäusern und Straßenschlachten ist ebenso die Rede wie davon, dass alles in Ordnung sei. Zu widersprüchlich, um sie zu veröffentlichen, ist der Bote doch der praisogefälligen Wahrheit verpflichtet. Aber jetzt liegen der Redaktion endlich gesicherte Informationen über die Lage in Paavi vor und diese sind erschreckend.

Seit der bornländische Freibund vor etwa einem Jahr ein Kontor in Paavi eröffnete, scheint Streit zwischen den dort ansässigen Handelshäusern zu schwelen, der jetzt eskaliert ist. Von hässlichen Worten ist die Rede, von Sabotage, zweifelhaften Angeboten, Einbrüchen, gegenseitigem Ausspionieren und dem Aufkaufen eigentlich ungewollter Ware, um diese der Konkurrenz vorzuenthalten. Welche der Diebstähle und zahlreichen Schlägereien und Kämpfe in den Gassen des berühmten Viertels Goldgrund damit zu tun

haben, ist völlig ungewiss, sitzen dort doch ohnehin die Messer locker. Auch der Mord an Coljew Tollinow, dem Wirt der Kaschemme *Würfelpesch*, hat vermutlich nichts mit den Handelsstreitigkeiten zu tun, gingen im *Würfelpesch* von jeher die zwielichtigsten Gestalten aus und ein.

Womit der Handelskrieg angefangen hat, weiß niemand zu sagen, wohl aber, wer beteiligt ist, sind es doch immer dieselben Namen, die in beliebiger Reihenfolge fallen: Weyringer, Kolenbrander und Storerbrandt, der bornische Freibund, aber auch die lokalen Händlerfamilien. Dabei beschuldigt jeder jeden, Waren zu hams tern oder Saboteure zu schicken, an einer Lösung des Konflikts scheint niemand wirklich interessiert zu sein.

Zwar sind die meisten zu eisigem Schweigen übergegangen, aber der Warenzustrom in die Stadt ist versiegt, die Lage zu unsicher, der Weg zu weit und vor allem die Preise vor Ort zu schlecht. Mittlerweile ist Paavi sowieso nur noch unter großen Mühen zu erreichen, liegt die Stadt doch an Ifirns Ozean, der fast das ganze Jahr

für Schiffe unpassierbar ist, und der Landweg ist lang, gefährlich und spätestens ab dem Boronmond verschneit.

Da Paavi so weit im Norden liegt, dass dort nur wenige Feldfrüchte gedeihen, lebt die Stadt jedoch zu einem bedeutenden Teil vom Handel mit Pelzen und Walprodukten. Bleibt der Handel aus, müssen die Menschen hungern. Bereits im Travia kosteten Lebensmittel das Anderthalbfache ihres üblichen Preises! Dabei ist erst Herbst! Wenn der Hunger in der schneereichen Zeit weiter um sich greift, wird es erneut zu Schlägereien und Gewalt kommen, denn Travias Gebote bedeuten dort oben den Wenigsten etwas. Zu lange herrschte Glorana, die Eishexe, über Paavi und hat den Bewohnern der Stadt jegliches Mitgefühl geraubt.

Paavi steht ein harter Winter bevor, in dem ein Stück Brot mehr wert sein wird als ein Menschenleben.

Und während all dies geschieht, sitzt Herzogin Geldana II. in ihrem Palast und ist untätig. Offensichtlich lässt sie ihre Stadt lieber in Hunger und Bürgerkrieg versinken als sich von dem Schatten der Eishexe zu lösen und endlich für ihr Volk zu sorgen.

Tsamilla Rotzenberg (MM)

Güldenlandwaren in Brabak!

BRABAK. Es verbreitete sich wie ein Lauffeuer in der Königsstadt am Kap: In Brabak werden Waren aus dem sagenumwobenen Güldenland verkauft! Schon lange fahren immer wieder Schiffe von den Städten des Horasreichs und aus Havena über das Meer der Sieben Winde und bringen, wenn es der Herr Efferd gut meint und sie denn zurückkehren, die wunderlichsten und seltensten Waren mit sich. Nun also reiht sich auch Brabak ein in den Reigen jener Städte, auf dessen Märkten sich Güter vom verheißungsvollen Westkontinent kaufen lassen.

Es waren zwei jener drei Schiffe, die im Phex 1035 BF (der Bote berichtete) mit unbekanntem Ziel von Brabak aus aufbrachen und die im Travia dieses Jahres den Weg zurück fanden. Schnell ließ die Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie das Banner der Steuerrad-Harpyie

an den Masten der Schiffe aufziehen und bekannt machen, dass es in Kürze Waren von ihrer ersten Handelsfahrt ins Güldenland zu kaufen gäbe. Menschen von überall aus der Stadt drängten sich im Phextempel, in dem aus Ermangelung eines geeigneten eigenen Verkaufsrums die mitgebrachten Güter zu bestaunen waren. Unter den Augen einer außerordentlich starken Bewachung ließen sich Metalle wie Endurium und ein aus sich selbst leuchtendes Metall, das die Güldenländer als Illuminium bezeichnen, bestaunen. Auch gut drei Dutzend Vinsalter Eier und einige Waffen von eigentümlicher Form lagen neben zahlreichen anderen Dingen in den Auslagen. Die meisten der Besucher werden sich niemals auch nur eine dieser seltenen Kostbarkeiten leisten können, doch ein begeistertes Hoch auf die BVOC und natürlich ihren Flottenkönig Mizirion III.



sparen sich heuer die wenigsten Brabaker. Und dieser Tage scheint sich der alte Ausspruch *Was immer irgendwo in Aventurien gehandelt wird, ist auch auf den Brabaker Märkten zu finden* erneut zu bestätigen. So zumindest sehen es die Brabaker. Während sich das Horasreich und Al'Anfa, wie man allenthalben hört, um den Südkontinent bemühen, scheint sich das Königreich am Kap auf das altehrwürdige Güldenland auszurichten. Spötter, deren Äußerungen bisweilen geeignet wären gar Xeledon mit Stolz zu erfüllen, sehen hinter dieser Entwicklung, dass Brabak erneut der Zeit hinterher hinke: Bei der Geschwindigkeit, mit der es agiere, könne es ja nicht viel mehr als zwei oder drei Dekaden dauern, ehe der sonst ach so „flotte König“ nach Uthuria blicke und bemerke, dass er mal wieder zu langsam

gewesen sei. Während er das Güldenland für den Handel erschlossen habe, was das Horasreich bereits seit langem tue, seien dieses und Al'Anfa bereits an ganz anderen Gestaden erfolgreich. Dass Mizirion zu diesem Zeitpunkt den Weg über das Nirgendmeer bereits lange angetreten haben würde, tue nichts zur Sache.

Die BVOC kündigte nach dem berauschenden Erfolg dieser ersten phexgefälligen Fahrt bereits eine weitere Überfahrt an, schwieg sich jedoch über den genauen Termin aus. Dass diese Fahrt stattfindet, steht für gut informierte Kreise hingegen fest, denn es heißt, die Compagnie habe im Güldenland gar einen Handelsstützpunkt gegründet, der den Namen des Brabaker Königs trüge. Von dort aus werde man nach und nach das ganze Güldenland als Handelsplatz erschließen und

schlussendlich alle anderen seefahrenden Reiche bei Weitem überflügeln. Ganz nebenbei geht das Gerücht, es sei eine Kiste aus schwarzem Holz von Magiern aus der Dunklen Halle der Geister direkt am Kai abgeholt worden. Die wenigen, die sich dazu äußern, reden gelegentlich davon, dass Skelette von unbekanntem Kreaturen mitgebracht wurden, die nun durch die Gänge der Akademie wandeln würden. Andere wollen von Schriften gehört haben, die arkane Geheimnisse des Güldenlands beinhalten, oder von mächtigen magischen Artefakten, die ganze Flotten in den Fluten der Meere versinken lassen können. Die Akademie selbst hüllt sich diesbezüglich, wenig überraschend, in Schweigen.

Muliro Larekos (Christian Bender)

Er ist zurück!

Neue Abenteuer von Rapiro Floretti aus der Druckerei Graziani!

Episode 11 & 12 der Geschichte um die draufgängerischen und amourösen Abenteuer des belhankanischen Frauenschwarms von L. P. C. jetzt in Band 6 erhältlich!

RAPIRO FLORETTI UND DAS VERMÄCHTNIS DES HEXERS

**&
RAPIRO FLORETTI UND DIE RACHE DES ALCHEMISTEN**

Exklusiv mit rotem Schließband! Wird es Rapiro gelingen, die Signora di Cavalcanti von dem Fluch der finsternen Geheimloge zu erlösen? Cordovan Cavarazzo, der Alchimist von Mengbilla, ist zurück und er hat Rapiro fürchterliche Rache geschworen.

Nur 1 Silbertaler!

Aventurischer Bote, Hesinde 1037 BF

Codex Mizirion wird geltendes Recht

BRABAK. Kaum einer hielt es mehr für möglich, und auch die im Vorfeld bereits laut gewordenen Gerüchte aus der Königlich Brabaker Kanzlei, wurden erfolgreich weggelächelt. Aber es scheint tatsächlich vollbracht: Am Praiostag der vergangenen Woche ließ Kanzler Guelmo de Sylphur-Hardebrand durch Aushänge und Ausrufer bekannt machen, dass ab dem 1. Hesinde 1037 BF in ganz Brabak und seinen Kolonien der Codex Mizirion geltendes Recht sein wird, nach dem Streitfälle zu beurteilen sind. Damit geht für den Kanzler, der in der Vergangenheit nie müde wurde, seine Arbeit an dem Gesetzeswerk zu jeder passenden und unpassenden Gelegenheit zu erwähnen, ohne Frage ein praiosgefälliger Lebenstraum in Erfüllung, der zu mancher xeledonischen Zeichnung in der Brabaker Bilderpostille einlud.

Für Beobachter erscheint es völlig fraglos, dass die Künstler der Postille nun weitere Zeichnungsvorlagen haben würden. Die Rechtsprechung in Brabak nämlich hat eine lange Tradition der Vergleiche, so dass für viele fragwürdig erscheint, inwieweit der Codex sich, außerhalb des ge-

strengen Blicks des Kanzlers, überhaupt durchsetzen wird. Dennoch wird König Mizirion III. das Hofgericht wohl niemals auflösen lassen. An diesem wiederum wird der Codex nun auch für Streitfälle zwischen Brabakern zur Grundlage gemacht. Bislang wurde er nur angewendet, wenn Personen von außerhalb des Königreichs verurteilt wurden. Die Reaktionen im Königreich am Kap fallen naturgemäß sehr unterschiedlich aus:

„Ach?! ... Fertig gestellt? ... Codex Mizirion? ... Hmm ... Ist das das neue Flaggschiff unserer Flotte?“

—Luisina, Fischerin aus Nagra

„Das wurde aber auch Zeit! Endlich etwas Handfestes, nach dem man sich richten kann!“
—Nebib, aus Khefu stammender Händler auf einem Markt von Brabak

„Ist das wirklich wahr? Kodifiziertes Recht? Hier?! In Brabak? Was für ein netter Versuch ...“
—Praias Eslebon, Praiosgeweihter an Bord der horaskaiserlichen Schivone Efferdlieb

Muliro Larekos (Christian Bender)

Schatten über Uhdenwacht

SIEBEN-BARONIEN-WEG, SALTHEL. Als ein Zeichen der Hoffnung, Sicherheit und Rast wurde die Feste Uhdenwacht in der Grenzregion zwischen Bornland und dem Herzogtum Weiden von dem Handelshaus Kolenbrander errichtet, doch ward ihre Einweihungsfeierlichkeit Anfang Phex von dunklen Geschehnissen überschattet.

Die Weidener Ritterin *Ailgid von Weissenstein* verkündete, dass die Ländereien, die eigentlich auf bornischem Gebiet liegen, und somit auch die Feste rechtmäßig ihrer Familie zuständen, der Gastgeber und Burgherr *Rowin Kolenbrander* sprach dagegen. Beweise für den Besitz konnten beide Seiten nicht vorlegen. So wurde gemeinschaftlich beschlossen, dass durch göttergefällige Wettstreite entschieden werden solle, wer der rechtmäßige Eigentümer der Grenzfesten sei.

Berichte über sich nähernde Feinde unterbrachen die Wettkämpfe jäh.

Kolenbrander zog mit all seinen Mannen aus und überließ den Schutz der Feste somit seinen Gästen. Bis jetzt ist nicht bekannt, ob er sich dem Feind stellen, Verstärkung holen oder – wie böse Zungen behaupteten – fliehen wollte, um sein eigen Leib und Leben zu schützen.

Die Angreifer, die kurz darauf das Haupttor der Feste belagerten, stellten sich als ein versprengter Trupp aus den Schwarzen Landen heraus. Sie verlangten nach einem alten Artefakt, das sich in den angeblich aus einer Zeit vor Silem-Horas stammenden Katakomben unter Uhdenwacht befände. Haltlose Behauptungen, dennoch stellten die Feinde deswegen eine nicht unerhebliche Bedrohung dar, gerade weil in der Feste für sie nichts zu holen war und tsagefällige Verhandlungen mit dieser namenlosen Brut nicht möglich waren.

Durch die Unterstützung zweier Rondrageweiheter konnten die Schufte von den Gästen verjagt werden.

Nach wie vor ist der Verbleib Kolenbranders ungewiss, bislang wurde er in Trallop nicht wieder gesehen. Auch wenn er in den nicht vollendeten Wettstreiten führte, hat *Ailgid von Weissenstein* sich bis aufs Weiteres zur Verweserin der Feste Uhdenwacht erklärt. Bisher konnten wir weder vom Grafen der Sichelwacht in Salthel noch von der Gräfin von Irberod dazu Stellungnahmen erhalten.

*Jette Alessa Rabengaard und
Hesindion Machandel
(Janina und Marcus Robben)*

Die Rabenmark lässt Federn

DEVENSBURG. Kurz vor Drucklegung erreichte uns erschreckende Kunde aus der Rabenmark. Vom Hof der Markgräfin wurde eine Nachricht des Barons von Bohlenburg, *Paske von Rabenmund*, bekannt, der von einer Offensive des Ordens vom Heiligen Gogari im Boron berichtet. Eine Schwinge Ordensritter unter *Saltarez Bahram von Jurios* versuchte demnach, vom befreiten Schwarzerden in Aschenfeld aus talwärts nach Sichlingen vorzudringen.

Den Gogariten soll es gelungen sein, den Ort zu befreien und die Untoten dort zu vernichten. Doch bereits im folgenden

Mond schlugen die Dämonendiener zurück. Nach Berichten der Überlebenden soll ein Trupp von Drachengardisten und Untoten den Weg nach Schwarzerden und damit jegliche Versorgung und Verstärkung blockiert haben. In der Folge mussten sich die Kämpfer unter dauernden Angriffen nach Westen zum Todeswall zurückziehen. Nur unter erheblichen Verlusten gelang es, diesen zu durchbrechen und zumindest einen Teil der Streiter in Sicherheit zu bringen.

Der Bote wird weiter aus der Region berichten.

Mythram Korsfels (Anni Dürr)

Jetzt auch in Brabak
GÜLDENLANDWAREN

Exklusiv von der
Brabacischen Vereinigten
Occidental-Compagnie

Überraschungssieger bei Zwiebelzucht Wettbewerb

JURIOS. Anlässlich des Festes der eingebrachten Früchte wird jedes Jahr in Jurios die beste Zwiebel des Ortes prämiert, Travia und Peraine zur Ehr'. Gewertet wird vom lokalen Perainegeweihten Bruder *Aliumeri* und den Stadtältesten nach Größe, Farbe, Konsistenz, Geschmack und Schärfe der Zwiebel. Zuerst werden die Zwiebeln dabei begutachtet, dann angeschnitten und verkostet. Anschließend wird der Zwiebelgenuss mit einem Schluck des heimischen Weißweins beschlossen. Dem Sieger winken die stattliche Summe von 2 Dukaten und der Ruhm der Gemeinschaft.

Favoriten waren auch in diesem Jahr die Goldzwiebeln der *Flaterio-Familie*, waren sie doch in den letzten Jahren immer die prallsten und saftigsten. Lange sah es auch sehr gut aus für die Favoriten, doch bei der vorletzten Zwiebel der zu bewertenden Reihe wollten die Lobesbekundigungen schier nicht enden, Bruder *Aliumeri* schnitt sich gar ein zweites Stück ab. Die kleinen, aber festen Siegerfrüchte stammen aus dem Garten einer ärmlichen Bauernkate, wo der vierzehnjährige Sohn der Familie die Zwiebeln pflanzte und versorgte. Diese sind tatsächlich äußerst exquisit, besonders als Zwiebelkuchen zubereitet.

Auf die Frage, was er mit dem Preisgeld machen wolle, erwiderte der Gewinner schüchtern: „Den Garten vergrößern.“ Offensichtlich hat er – mit Peraines Segen – eine große Zukunft als Zwiebelbauer vor sich.

Itsadora Alrikshuber (MM)