

Aventurischer Bote

AUSGABE 170 ✂ MÄRZ/APRIL 2015 ✂ 3,90 €

SPIELHILFE:
DIE KARTOTHEK
VON PAILOS

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN



SZENARIO:

DIE SCHWARZMÄRKER

ИМПЕРАВЕНТУРИСКЕ ПАСХРИЧЕН:

ДЕР ШАТЕН ФЛИЕТ ПАСХ ОСТЕН



In andere virtuelle Räume führt sie unsere Vorschau zu Black Guards 2, dem neuen Strategie-Rollenspiel von Deadalic. Auch unsere Produktvorschauen sind lesenswert, insbesondere die Ankündigung zur neuen Praios-Spielhilfe. In Anbetracht der Jahreszeit bleibt mir nur, darauf hinzuweisen, dass Sie beim Lesen hin und wieder ein Augenzwinkern nicht vergessen sollten.

Es grüßt herzlich
Ihre Carolina Möbis

Liebe Leserinnen und Leser,

druckfrisch halten Sie nun den neusten Aventurischen Boten in der Hand. Anfang Februar hatte ich die Ehre und das Vergnügen, die redaktionelle Betreuung zu übernehmen und präsentiere Ihnen nun die aktuelle Ausgabe.

Im inneraventurischen Teil scheint der Herbst ganz im Zeichen des Unerklärlichen zu stehen: Noch immer kämpfen die Golgariten um die Rabenmark und man weiß um unheimliche Geschehnisse in Altzoll. Kaiserin Rohaja rüstet weiterhin zum Feldzug gegen die Schattenlande, doch das überraschende Handeln der Rondrakirche stellt Kaiserin und Öffentlichkeit vor ein Rätsel. Nicht weniger rätselhaft sind das Auftauchen eines mysteriösen Fremden in Brabak oder die Gerüchte um den möglichen Eidbruch des Horas. Oder vielmehr das Ausbleiben letzterer. Auch in Andergast spielen sich unheimliche Dinge ab.

Im außeraventurischen Part geht es nicht weniger mystisch zur Sache. So erwartet Sie beispielsweise eine umfassende Beschreibung der geheimnisumwitterten Kartothek von Pailos. Der große Hesindetempel auf den Zyklopeninseln kann wunderbar als Schauplatz oder Ausgangspunkt vielgestaltiger Abenteuer dienen.

Aber auch das Mittelreich kommt in Sachen Spielhilfe nicht zu kurz: Wir stellen Ihnen das Dorf Kleinfischbach vor. Ein ganz normales Dorf am Wegesrand. Oder auch nicht. Es hängt ganz von Ihnen ab, was sich hinter den weißgetünchten Fassaden der Bauernhäuser verbirgt. Eine frei gestaltbare Spielhilfe, insbesondere dann hilfreich, wenn der Meister auf die Schnelle ein Dorf aus dem Ärmel schütteln muss.

Natürlich bietet der Bote Ihnen darüber hinaus auch wieder ein Szenario. „Die Schwarzmärker“ von Gabriel Gohr konfrontiert die Spieler mit den Gefahren des Überlandreisens, nicht immer ist die Reichsstraße so sicher wie sie scheint. Hier bietet sich dem Meister ein offenes und nicht-lineares Szenario an, das zwar mögliche Wege und Lösungsansätze aufzeigt, Ihrer Runde aber auch gleichzeitig viele Freiheiten lässt und wunderbar in bestehende Kampagnen eingebunden werden kann.

Auch Myranor wartet mit einem Tempel auf. Die Kurzspielhilfe Marmaria Mera bietet Ihnen jede Menge Mystik und einige Szenarioideen.

Wer seinen Veranstaltungskalender für dieses Jahr noch füllen will, hat gute Chancen. Werfen Sie doch mal einen Blick ins Programm der Role Play Convention in der Koelnmesse oder nehmen Sie an einem der zahlreichen LARPs teil.



1979 in Berlin geboren, lebt Carolina Möbis heute im Westerwald. Sie ist freiberufliche Schriftstellerin und hat mehrer Bücher im Bereich der Phantastik veröffentlicht. Sie schrieb auch schon für Das Schwarze Auge. (Hundstage, 2010)



Der Tempel der Hesinde und die Kartothek auf Pailos	3
Die Schwarzmärker	11
RPC: eine Messe von Spielern für Spieler!	18
Produktvorschau	20
DAS erwartet euch im nächsten Boten!	21
Myranor: Marmaria Mera	22
DSA5: Neue Helden braucht das Land	23
Blackguards 2	28
Kleinfischbach, ein aventurisches Dorf	29
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	32
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Efferd/Travia 1038 BF	Beilage



DER TEMPEL DER HESINDE UND DIE KARTOTHEK AUF PAILOS

EINE SPIELHILFE VON JULIAN KLIPPERT

„So ihr einmal nach Teremon gelangt, Dottore, lege ich euch ans Herz, die Stufen am Tempel unserer Herrin Hesinde zu besuchen. Selten, mein Freund, traf ich einen Schlag von Menschen, der mit solcher Gelassenheit die komplexesten Themen zu erörtern vermag. Jeden Abend saßen wir dort bei Brot und Oliven, während die sanfte Meeresbrise unseren Verstand beflügelte. Ich versichere euch: einige der größten Hypothesen ersann ich dort an den Stufen der Herrin.“

—Gehört in den Gängen der Universität zu Methumis, neuzeitlich

Teremon beherbergt den einzigen Hesindetempel der Zyklopeninseln, der allerdings bis vor wenigen Jahren kaum überregionale Bedeutung besaß. Nur die Kartothek war seit jeher weit über die Grenzen der Region hinaus bekannt für ihre umfangreiche Sammlung und die vermutlich genaueste Karte des Kontinents. Erst durch die Entdeckung des *Depositums der göttlichen Gnade* erlangte der Tempel auch überregional Bekanntheit und ist seitdem vermehrt Ziel für Pilger, Forscher und Abenteurer.

GESCHICHTE DES TEMPELS

DIE BOSPARAPISCHE ZEIT

Die Ursprünge der Tempelanlage liegen knapp 1.900 Jahre zurück. *Aldara von Kuslik* erhielt 848 v.BF die Zyklopeninseln als Lehen und begann in ihrer Regentschaft, die Inseln erforschen und kartographieren zu lassen. Ihr Sohn, *Horadan von Rethis*, ließ 800 v.BF zum 50-jährigen Bestehen von Teremon zu Ehren seiner Mutter eine Kartothek erbauen, in der die Ergebnisse ihrer mühevollen Forschungen archiviert wurden. Im nächsten Jahrhundert wurde die Sammlung der Kartothek stetig erweitert, so dass sie unter Seefahrern bald einen beachtlichen Ruf genoss. Doch 653 v.BF fiel der gesamte Bau einem Brand zum Opfer, als einige Praiosgeweihte Schutz vor *Rohafan von Pailos* suchten und dieser das Gebäude anzünden lies. Nur ein Kartenstück mit den Küstenlinien von Phyrgaios überstand den Raub der Flammen.

Nach der 1. Dämonenschlacht 568 v.BF und dem Beginn der Dunklen Zeiten erreichten mehrere Flüchtlingswellen die Zyklopeninseln. In Teremon siedelten sich Flüchtige, die einen uralten Hesindeglauben pflegten, in der Nähe der ehemaligen Kartothek an, begannen in den folgenden Jahren, die Ruine wieder instand zu setzen und lagerten dort mitgebrachte Karten und Schriften. Mit der Zeit vermischte sich der vom Festland stammende Heschintglaube mit lokalen Riten und Ausprägungen von verschiedenen animistischen und feischen Kulturen, so dass unter der Zyklopäerin *Madeia* 523 v.BF ein kleiner Schrein entstand, in dem Heschint neben anderen Wesenheiten verehrt wurde. *Madeia*

lehrte die Gläubigen außerdem wie sie durch tiefe Meditation zu Wissen und Weisheit gelangen konnten. 421 v.BF beeindruckte *Melamos* die Teremoner mit seinen Fähigkeiten. Neben seinem Können als Medicus war es vor allem seine Begabung, aus Tieropfern (vornehmlich Krähen und Schafe) oder dem Vogelflug in die Zukunft blicken zu können, die Erstaunen hervorrief. 397 v.BF sagte der Seher den Untergang Palakars vorher – eine Äußerung, die ihn durch Anhänger Nemekaths seine Zunge kostete. Doch sollte er zwölf Jahre später – kurz nach seinem Tod – mit dem Ausbruch des Amran Nemoras recht behalten. Sowohl *Madeia* als auch *Melamos* sind in der Neuzeit zu Heiligen der Hesindekirche von Teremon ernannt worden.

DIE GARETHER ZEIT

Die Auswirkungen der 2. Dämonenschlacht 0 BF führten zu einem wiederholten Flüchtlingsstrom auf die Zyklopeninseln und Teremon. In der Nacht auf den 1. Hesinde 40 BF erschien dem jungen *Stoëkias* die leibhaftige Herrin Hesinde am Sternenhimmel und trug ihm auf, einen Tempel zu ihren Ehren zu errichten. Im Gegenzug übergab die Göttin ihm einen kleinen Olivenkern, der den Bewohnern Teremons Frieden schenken sollte. *Stoëkias*, der 25-jährige Sohn eines einfachen Flüchtlingspaares, tat wie ihm geheißen, errichtete mit Hilfe vieler Gläubiger einen Tempel um die Kartothek herum und pflanzte den Kern neben dem Tempel ein. Die Saat für die Verehrung der Hesinde, wie sie noch heute in Teremon praktiziert wird, war gesät, und innerhalb der nächsten knapp 1.000 Jahre spross der Tempel durch Umbauten in die Breite, während der Ölbaum fast über die Fassade hinaus wuchs.

DIE VINSALTER ZEIT

Seit der Entdeckung des *Depositum Hesindarium* im *Ingerimm* 1022 BF ist der Tempel nicht mehr nur für seine Kartothek weit bekannt und berühmt. Nach den Funden im *Depositum der göttlichen Gnade* erlebte der Teremoner Tempel einen beachtlichen Aufschwung. Draconiter bezogen Quartier im Gästehaus. Sowohl Pilger als auch Glücksritter vielfältiger Art lockte es nach Pailos auf der Suche nach seltenen Fundstücken in den gefährlichen Tiefen des untergegangenen Bauwerks.

1029 BF, als sich auf dem Festland der *Krieg der Drachen* zuspitzte und auch die Draconiter mit internen Machtkämpfen zu ringen hatten, kam es zum Abzug der Ordensmitglieder. Heutzutage weilen nur noch vier Draconiter unter der Führung von Magister *Hesindior Calvino de Rosalia* in der Anlage. Seit dem Aufkommen des *Renescencia-Gedankens* und der Fertigstellung der letzten Umbauten 1034 BF erstrahlt das Gelände in neuem Glanz, und Abenteurer, Reisende, Seefahrer und Forscher sehen in dem Tempel einen

DAS DEPOSITUM DER GÖTTLICHEN GNAD

Erschaffen aufgrund einer Vision der Hohen Lehrmeisterin Valiana, in der sie den Kusliker Hesindetempel in Flammen sah, errichtete eine Gruppe Hesindegeweihter im Geheimen das Depositum der göttlichen Gnade in einem Komplex am Fuße des Amran Nemoras. Sie wurden selbst zu den *Conservatoren der letzten Tagen*. Über ein Jahrtausend sollte der Komplex unentdeckt bleiben, bis 1022 BF eine Gruppe Abenteurer das Depositum entdeckte und es kurz darauf in der Flammenbrunst des Vulkans unterging. Einige Relikte wie das *Panlinguanum* oder die Thesis des TRANSFORMATIO konnten zuvor jedoch gerettet werden. Während die meisten Kammern zerstört wurden, soll es noch bis heute einige Kammern geben, die ihrer Entdeckung harren (siehe Seite 10, **Melamos' Erbe**). Die Wohnanlage der Conservatoren ist gegenwärtig noch intakt und wurde den tapferen Entdeckern überantwortet – geschützt von einigen Zyklopen, die hier niemand anderen als die genannten Abenteurer dulden.

hesindianischen Hort des Fortschritts und der Entdeckung von verlorenem und neuem Wissen. So ist es auch nicht verwunderlich, dass in der Gegenwart viele Expeditionen und Entdeckungen hier ihren Anfang nehmen.

RUNDGANG ÜBER DAS GELÄNDE

Schon aus der Ferne ragt der Hesindetempel mit seiner sechseckigen Kuppel aus rotem Obsidian wie ein halbiertes Rubin über der schwarzen Stadt Teremon auf. Über eine am Fuß 40 Schritt durchmessende **Treppe (A)** aus weißem Kalkstein gelangt der Wissenssuchende hinauf zum Portal des Tempels, vorbei am kleinen Schrein der Heiligen Madeia mit einer lebensgroßen Statue der pailischen Lokalheiligen, die den Gläubigen mit offenen Armen empfängt. Ihr werden das ganze Jahr über Opfergaben in Form von Blumenkränzen, Gedichten sowie Körben voll getrockneter Feigen, Oliven und dergleichen mehr dargebracht.

Sechs weiße Marmorsäulen tragen ein Vordach in Form eines Buchs mit dem Abbild der Hesinde und leiten den Gläubigen durch ein stets geöffnetes Portal das Innere des **Hauptteils des Tempelkomplexes (B)**. Während die Darstellung der Göttin prüfend auf jeden Besucher hinabblickt, wirken die zwei steinernen Faune linker- und rechterseits, als würden sie mit ihren Panflöten jeden Gast willkommen heißen. Um den Schlangenkopf, wie die Gebetshalle des Tempels im Volksmund auch genannt wird, zieht sich ein weiß getünchter Arkadengang, in dem ausladende Bänke zum Verweilen, Nachdenken und Disputieren einladen.

Von der großen Treppe aus schließt sich linkerhand eine Mauer an, die mit ihren kunstvollen Malereien einem Tempel der Tsa entsprungen sein könnte: Zu sehen gibt es hier tanzende Faune, Biestinger, die in einem Hain tollen, und Blütenjungfern, die ihre Köpfe aus bunten Blütenkelchen herausstrecken und dem Betrachter entgegen lugen. Das buntverzierte Mauerwerk lässt jeden

auf den ersten Blick die tiefe Verbundenheit des Tempels zu den magischen Wesenheiten der Zyklopeninseln erahnen. Schließlich schmiegt sich die Mauer an das obere Ende der Gebetshalle.

Rechterhand erstreckt sich das **Melamos Haus (C)**: ein massives Bauwerk aus schwarzem Vulkangestein mit einer maximalen Länge von 48 Schritt und einer maximalen Breite von 19 Schritt, verziert mit einer von Rankenwerk überwucherten Terrasse. Hier befinden sich die Kammer der Scholaren, Zimmer für etwaige Gäste und der Wirtschaftstrakt.

Der eigentliche Tempel bildet mit dem übrigen Bereich der Anlage einen geschlossenen Komplex, der nur noch einen Weg den Kyriopag hinauf freilässt. Dort befindet sich der zweite Zugang zum Tempel, der Wissensdurstige direkt in den Neubau mit der berühmten **Kartothek (D)** von Teremon führt.

Dieser Gebäudeteil besteht vollends aus hellem Marmor und schließt an den schwarzen Teil des Tempels an, der im Schlangenkopf endet. Neben dem Kartenwerk beinhaltet dieser Abschnitt die privaten Kammern der Geweihten sowie deren Forschungseinrichtungen, während sich im älteren Gebäudeteil die Bibliothek und die Unterrichtsräume befinden.

Mitten auf dem Platz gedeiht seit jeher ein urtümlicher, knorriger Ölbaum, der nur von der Kuppel des Tempels an Höhe überragt wird. Laut den Überlieferungen steht der Olivenbaum für den Frieden in Teremon, und solange der Ölbaum wächst und gedeiht, soll auch unter den Bewohnern der Insel, vielleicht sogar des ganzen Archipels, Frieden herrschen. Um den ehrwürdigen Baum wurde ein Bogen aus weißem Kalkstein errichtet, der, von sechs Säulen getragen, einen **Pavillon (E)** bildet. Die hohen Säulen sind allesamt mit Serpentina besetzt und erscheinen im Madaschein wie ein lebendiges Schuppengeflecht aus nach oben strebenden Schlangen. Im Inneren beherbergt das Rondell einen schmucklosen Schrein für den Tempelgründer Stoëkias.

RUNDGANG DURCH DIE GEBÄUDE

DER HAUPTGEBÄUDE

Um in die **Gebetshalle** zu kommen, durchschreitet man ein hohes, doppelflügeliges Portal, über dem in verschiedenen Sprachen die Lettern *Erkenne dich selbst* eingemeißelt sind. Die soliden Holztüren sind schmucklos und stets geöffnet, um den Gläubigen willkommen zu heißen. Der Kenner wird im ersten Augenblick verwundert sein: Weder wird die Halle von Licht durchströmt, noch ist sie sonst wie hell. Denn durch das rote Obsidiandach können sich nur wenige der rotgefärbten Praisosstrahlen den Weg ins Zentrum des Tempels bahnen. Nur die gewaltige Abbildung eines mit leuchtenden Gwen-Petryl-Steinen besetzten Ouroboros spendet den Gläubigen etwas mehr Licht und erhellt das drei Schritt hohe Abbild der Herrin Hesinde, die hier in ihrer originären, zyklöpäischen Form dargestellt wird: Als Herrin der Weisheit, in der rechten Hand einen Stab aus Ölbaumholz, die linke Hand den Gläubigen entgegengestreckt. Vor ihr befindet sich die, in jedem Hesindetempel vorhandene, Schlangengrube, in der in zwei Schritt Tiefe 6 mal 6 Schlangen verschiedenster Gattungen leben.

Noch bevor man sich dem Standbild und der Grube nähert, fällt dem Betrachter ein eindrucksvolles Mosaik auf: Sich über den ganzen Gebetssaal erstreckend, zeigt es eifrige Scholaren, Geweihte und Studiosi beim Kartographieren Deres unter dem Schutz der Allweisen.

Durch zwei vom Hauptraum abgehende Türen gelangen die Geweihten in **Sakristei** und **Tempelkrypta**. Während sich in der mit schlichten Wandmalereien verzierten Sakristei vor allem die Zeremoniengewänder der Geweihten und Objekte für den Göttindienst befinden, führt die andere Tür zu einer Treppe, hinab in das schwarze Gestein des Herrenhügels. Hier werden die Gebeine verstorbener Heiliger verwahrt, und Geweihte des Tempels finden ihre letzte Ruhestätte. In einem abgetrennten Bereich der Krypta, der sowohl durch ein kompliziertes Schlosssystem zwergischer Machart als auch durch einige magische Mechanismen geschützt wird, befindet sich die Bleikammer des Tempels.

Durch die Gebetshalle schlängeln sich zwei ausladende Treppen links und rechts nach oben, um auf einer Empore zu enden. Von hier hält die Geweihtenschaft ihre Predigten, wenn sie nicht zum allgemeinen Disput an den Treppen des Königshügels geladen hat. Auf dem Hochaltar befindet sich im Tabernakel mit seinen reichverzierten Türen, das *Buch der Wahrheit* des Tempels.

Die Treppenwände erzählen noch von der früheren Verwendung als Kartothek: Etliche Nischen sind geblieben, die einst als schützender Aufbewahrungsort für die Karten verwendet wurden. Nun wechseln sich in diesen Gwen-Petryl-Steine mit Schriften und kleinen Oktavbänden ab. Diese Schriftstücke sind allesamt auf Initiative von Gläubigen verfasst worden. Mit ihrer Hilfe können alle Besucher über die verschiedensten Themen diskutieren, in dem sie die Schriften mit ihren Ansichten weiterführen. So steht es auch den Geweihten frei, sich an dieser Art der Disputation zu beteiligen, um so ihr Wissen weiterzugeben. Nur die Mentorin *Madanea* studiert und kontrolliert diese Schriften, damit sich schändliche, unhesindianische Gedanken nicht auf diese Weise verbreiten.

Die Wände des eigentlichen Tempels haben die Struktur eines Schuppengeflechts und sind mit einer Legierung aus Elektrum überzogen, wodurch aus dem Zusammenspiel der roten Obsidiantäfelchen und des Gwen-Petryls ein zwar diffuses, doch harmonisches Lichterspiel entsteht, das die Halle den meisten Tag über in eine schimmernde Aureole hüllt.

Vorbei am Hochaltar führen steinerne Treppen in die große **Bibliothek**. Deren Decke ist mit kunstfertigen Blattstrukturen bedeckt und gibt dem Büchersaal den Anschein eines Bücherhains. Neben wichtigen Standardwerken findet sich hier vor allem eine große Sammlung an zyklöpäischer Dichtung, volkstümlichen Sagen und Ähnlichem, die bis auf die Zeit der ersten güldenländischen Siedler zurückgeht und die eine oder andere Kostbarkeit enthält. Der Rest der Bibliothek mit ihren vier Schritt hohen Regalreihen wird von wiedergefundenen Büchern der Schlange gefüllt – Fundschätze aus den Resten des Depositums, über deren Verbleib seit einiger Zeit mit dem Haupttempel in Kuslik harte Verhandlungen geführt werden. Während Kuslik alle Bücher der Schlange für sich beansprucht, sieht die Teremoner Geweihtenschaft sich und ihren Tempel als Erben des Depositums und die Bücher daher als zyklöpäisches Gut. Zwischen den Bücherreihen erhebt sich eine bron-

DIE BLEIKAMMER

In der Bleikammer werden sowohl die wertvollsten Schätze als auch ketzerische Gegenstände sicher verwahrt.

◆ Unter etlichen Büchern findet sich eine originalgetreue, guterhaltene Kopie des *Omnibus et Portentis*. Leider verlegt sich das Buch oft von selbst und ist immer wieder zwischen den Regalen der Bibliothek zu finden.

◆ Eine größere Sammlung von Kommentaren zu den Schriften Nemekaths verstaubt in einem der Regale. In Al'Anfa wäre man buchstäblich bereit zu töten, um an diese Bücher zu gelangen, wüsste man von deren Existenz.

◆ Einige stark verkohlte Schriftrollen aus dem Depositum verharren in einer Kiste aus Koschbasalt ihrer Entschlüsselung. Sie sind allesamt in Arkanil verfasst, und 360 Tage im Jahr zeigen sie täglich einen anderen Inhalt. Nur während der Tage ohne Namen beginnen die Rollen unheilvoll zu glosen und ändern ihre Schriftzeichen nicht.

◆ Noch aus der Zeit vor *Fran-Horas* stammt ein mit Rotgold überzogenes Minotaurenhorn. *Selphyr Sunderglast* weiß darüber zu erzählen, dass Feenwesen von Angst erfüllt werden, wenn sie das Horn auch nur sehen. Gehört es einstmals dem Streiter eines Stiergötzen?*

◆ Eine lebensgroße Strohuppe lehnt an einer Wand. In ihr ist der Geist eines ehemaligen Geweihten des Tempels gefangen, der Opfer eines üblen Feenstreiches wurde. Die Puppe widersetzt sich jeder Analyse, egal, ob magisch oder klerikal, so dass Uneinigkeit über ihre Beseelung herrscht.*

◆ In einem kleinen Glasgefäß befinden sich etwas Wasser, Sand und kleines Gestrüpp. Nur mit Hilfe einer Lupe kann herausgefunden werden, dass es sich um eine Insel im Miniaturformat handelt, die ein eigener, lebender Organismus ist.* Neben den aufgelisteten Gegenständen können Sie nach Belieben weitere interessante und gefährliche Artefakte in der Krypta ergänzen, die sich für Abenteureraufhänger eignen. So könnte beispielsweise eine magische Entität in der Bleikammer erscheinen, oder ein Diebstahl eines wichtigen Artefakts von den Helden verhindert oder zur Abwendung eines größeren Übels begangen werden.

zene Statue, welche die lehrende Hesinde darstellt, ein Geschenk von unbekanntem Gönner.

Durch einen von Bücherregalen gesäumten Weg gelangt man links zu zwei **Scriptorien** und dem **Tempelarchiv** und rechts in zwei **Lehrräume**, die für die Schüler der Nandusschule gedacht sind. In den Räumen wird den Schülern die Schreib- und Sprachkunst ebenso beigebracht wie nandusgefälliges Allgemeingut. Kaum verwunderlich ist, dass sich im ersteren Zimmer auch ein Schrein des Nandus befindet, der hier traditionell als zweiköpfige Schlange dargestellt wird – die eine steht für Klugheit, die andere für Erkenntnis.

Der zweite Klassenraum wurde von *Selphyr Sunderglast*, seines Zeichens Völkerkundler und Erforscher der Anderswesen, in Beschlag genommen. Wenn er nicht den Schülern wilde Spekulationen über

die Beschaffenheit von Feenwesen nahezubringen versucht, verbringt er den Tag über meistens alleine in seinem Raum, umgeben von Stapeln von Schriften und Skizzen. Dass unter der Novizen- und Akoluthenschaft das Gerücht umgeht, Selphyr spreche öfters mit sich selbst und höre fremde Stimmen, hat seiner Reputation in den letzten Jahren etwas geschadet.

Direkt an die Schreib- und Lehrräume schließt sich der neuere Gebäudeteil an. Kunstvolle Bilder von Heiligen und Alveranieren zieren die Wände. Von der Heiligen Canyzeth über die Lokalheilige Madeia hin zu Xeledon dem Spötter. Im neueren Teil des Tempels befinden sich die **Räume der Mentoren und Magister und der Raum des Hohen Lehrmeisters**. Letzterer verfügt sogar über einen eigenen Zuber, in dem Nandus seinen Dienern schon öfters eine Erkenntnis beschert haben soll. Des Weiteren schließen sich hier noch ein gut ausgestattetes **Laboratorium** mit speziellem Dunstabzug und **Ruheräume** für die Geweihten an.

DIE KARTOTHEK

Der Neubau der Kartothek ist eine wahre Augenweide. Betritt man den Eingang durch die Propyläen, auf deren Schräggeison die Götter Hesinde, Efferd und Aves in trauer Verbundenheit abgebildet sind, erwartet den Besucher dahinter der **Kartenraum**, in dem sich neben der größten Anzahl an Karten Aventuriens auch die größte und genaueste Karte des Kontinents befindet.

DIE PAİLISCHE KARTE

Mit dem Umbau wurde auch die Karte erweitert und vom Tempelvorsteher durch göttliche Inspiration mit einer neuen Liturgie namens **WUNDERSAME KONSERVATION** permanent eingeseget. In mühsamer Arbeit wird seitdem versucht die Grenzen des westlichen **Güldenlandes** einzuzichnen und mit Berichten von heimgekehrten Güldenlandfahrern zu erweitern. Während sich bisher aber nur vage Punkte im Westen festmachen ließen und nur Spekulationen über das **Riesland** im Osten und das **Land der Feuermenschen** im Süden herrschen, ist die Karte von Aventurien übersät mit Kennzeichnungen und kleinen Fahnen, auf denen Katalogisierungsnummern zu finden sind. Mit diesen kann in der Kartothek weiteres Kartenmaterial eingesehen werden. Den besten Überblick über die Karte gewinnt, wer die beidseitigen schlangengleichen Stufen emporsteigt und aus zwei Schritt Höhe einen Blick auf die mögliche Gestalt Deres wirft.

Von dort aus erreicht man einen weiteren Raum, in dem zusätzliche Karten und Schriften gelagert werden, die im eigentlichen Kartenraum keinen Platz mehr fanden. Alles streng katalogisiert und mit Buchstaben und Nummern versehen. Dieser Gang führt zur stets geschlossenen, letzten Tür des Tempels, hinter der sich der fensterlose **Lesesaal** befindet, der nur von vier kegelförmigen Pilonen erleuchtet wird, allesamt seltene **FLIM FLAM**-Artefakte, die den Raum ständig erhellen. Ihr Licht fällt auf vier wuchtige Kartentische, die genutzt werden müssen, damit die Karten nicht durch den Sonneneinfall beschädigt werden. Durch ein kompli-

ziertes Belüftungssystem zwergischer Machart ist es möglich, sich trotz der fehlenden Fenster über einen längeren Zeitraum in dem Lesesaal aufzuhalten.

DAS MELAMOS-HAUS

Durch eine hohe **Eingangshalle**, deren Wände der Rinde einer Blutulme mit ihrem Blätterdach nachempfunden sind, gelangt der Gast ins Innere. Hier findet der Besucher an Wandtafeln Abschriften einiger Verse und Werke von und über Melamos von Pailos. Hinter der Halle erreicht der Besucher einen langen Flur, dessen Wände Bildtafeln mit Abbildungen aus den *Annalen des Götteralters*, ergänzt durch komplette Textauszüge in Bosparano, zieren, die den Scholaren für die täglichen Sprachübungen dienen. Von dort aus gehen Türen zur **Novizenkammer** und den **Gästeräumen** ab, von denen zwei von der Abordnung der Draconiter eingenommen werden. Gegenüber den Gästezimmern liegt der große, gemeinsame Speisesaal, wo alle Personen des Tempels die Mahlzeiten einnehmen. Dort schließt sich auch die **Küche** samt **Wirtschaftsräumen** an, von der sich ein kleiner, unterirdischer Vorratskeller abgliedert. Durch die Lagerung in schweren Amphoren können viele der dortigen Nahrungsmittel auf längere Zeit aufbewahrt werden.

BEWOHNER

XELESTACHOS SPHAREÏOS†

Erscheinung: Der Hohe Lehrmeister des Hesindetempels ist ein gebräunter Mitsechziger (*970 BF, 1,79 Schritt, Glatze, tiefe Falten, Tracht im zyklöpäischen Stil, Pastori), der die Ruhe und das Charisma eines gelehrten, weisen Mannes ausstrahlt.

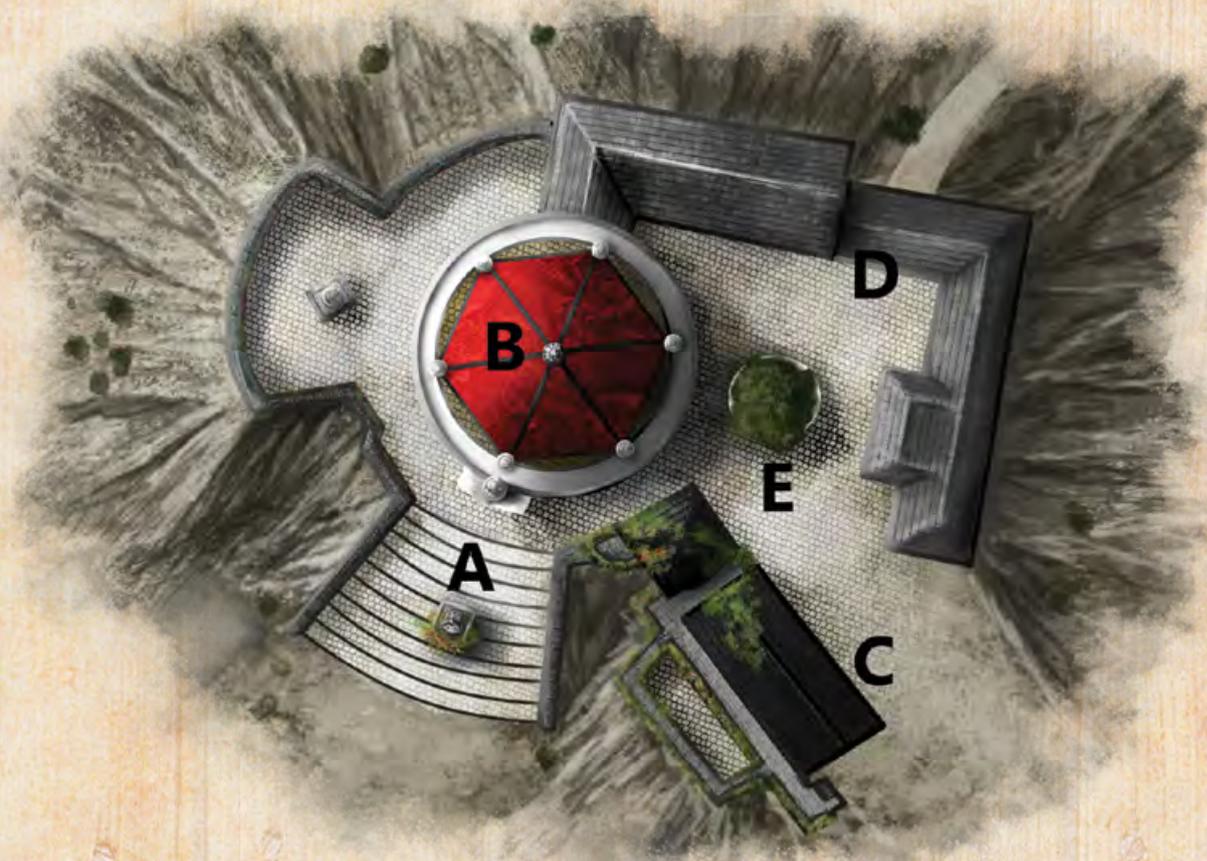
Geschichte: Geboren als jüngstes von sechs Kindern einer zyklöpäischen Hirtenfamilie, galt er schon früh als aufgeweckter Junge. In seiner Jugend beschloss er, sich seinen Traum zu erfüllen: Ohne Hab und Gut zog er über die Inseln, nahm an Langlaufwettkämpfen teil und versuchte, das Archipel zu erforschen. Dabei traf er auf den damaligen Hohen Lehrmeister *Kirkades dyll Aralthis* (*931 BF – 1016 BF) von Teremon, der ihn als Akoluth in die Arme des hesindianischen Hortes geleitete. Aus dem athletischen Mann wurde so ein gelehriger Scholar, der die Meditation für sich entdeckte und 1016 BF, nach dem Dahinscheiden des Hohen Lehrmeisters, ihm als Magister in sein Amt nachfolgte.

Charakter: Der gütige Lehrer mit der zyklöpäischen Leichtlebigkeit und der Weisheit eines Lebens streift mit zunehmenden Alter immer mehr weltliche Fesseln ab und verliert dabei aus den Augen, dass nicht alle mit seiner Führung einverstanden sind und sich unter den Hesindedienern Missgunst, Habgier und Skrupellosigkeit auszubreiten drohen.

Rolle: Der (fast) entrückte Mystiker.

Moral: Xelestachos ist moralisch gefestigt und hat sich nie von Macht oder Ähnlichem verführen lassen.

Motivation: Sieht sich durch die Funde im Depositum bestätigt, dass Teremon zukünftig ein weiteres großes Glaubenszentrum der Hesindekirche wird, abseits von politischen Scherereien.



Mittel: Seinen Worten folgt ein Großteil der Priesterschaft des Tempels. In jüngerer Zeit geraten allerdings die Pastori-Anhänger ins Zweifeln und sehen in Hesindior de Rosalia den zukünftigen Hohen Lehrmeister. Xelestachos unterhält gute Kontakte zu den Tempelvorstehern der anderen vier Kirchen Teremons und kann auf deren Rückhalt bauen.

Loyalität: Seine Loyalität gehört Hesinde, und dem Mehreren ihrer Gaben unter den Teremonern gilt seine höchste Priorität.

Konfliktverhalten: Seine Waffe ist das Wort. Nur einem begnadeten Rhetoriker wie Xelestachos konnte es all die Jahre gelingen, die verschiedenen Meinungen von Freigeistern bis zu strengen Pastori zusammenzuführen.

Zukunft: Der Hohe Lehrmeister wird im Jahre 1040 BF die Tempelvorsteherwürde abgeben, ob er dabei in Hesindes Labyrinth entrückt wird, einem feigen Mord zum Opfer fällt oder für seine Verdienste in den Hohen Schlangenrat gerufen wird, bleibt Ihnen überlassen.

Zitat: „Jede Meditation ist wie eine geistige Wiedergeburt. Jedes Mal schöpfen wir aus ihr eine neue Erkenntnis.“

Eigenschaften: MU 14 KL 18 IN 16 CH 17 FF 12 GE 11 KO 12 KK 11

Stab INI 11+W6 AT 10 PA 13 TP IW+1 DK NS

LeP 24 AuP 23 KaP 68 MR 12 RS 0 GS 7

Vorteile/Nachteile: Ausdauernd II, Gutes Gedächtnis / Prinzipientreue (Askese)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Tanz der Mada, Liturgiekenntnis (Hesinde) 18, Meditation der Madeia

Talente: Stäbe 9, Athletik (Langlauf) 12 (14), Selbstbeherrschung 9, Menschenkenntnis 8, Überzeugen (Predigt) 15 (17), Wildnisleben 12, Geographie 16, Götter/Kulte (Hesinde) 15 (17), Rechnen 10, Sternkunde 10

Liturgien: Alle der Hesindekirche bekannten Liturgien ausgenommen ENTZUG VON NANDUS' GABEN UND TIERGESTALT

Ausrüstung: Almosenbeutel, Bronzekette in Form einer Smaragdnatte (eine Ladung PSYCHOSTABILIS, 18 Zfp*, semipermanent wöchentlich), Stab aus Zedernholz



WEITERE PERSONEN DES TEMPELS

◆ Im traditionellen Ornat der Hesindekirche, ergänzt um die Fibel mit der Onyxschlange der Draconiter, sticht *Hesindior Calvino de Rosalia* (*982 BF, 1,75 Schritt, schlohweißes Haar, geht absichtlich gebeugt) im Treiben des Tempels hervor. Unter der strengen Hand seiner Familie wuchs Calvino in Vinsalt auf und strebte als Erstgeborener das Hesindenoviziat an. Als gelehriger Scholar tat er sich im Bereich der Sprachwissenschaften hervor und bereiste zu Studienzwecken nach seiner Weihe die Lande. Als er 1020 BF zurückkehrte, erzählte ihm sein todkranker Vater von der Gemeinschaft der Eingeweihten. Unter Führung *Arba von Silas* nahm Hesindior – so sein Weihenname – den Platz seines Vaters ein. Als die Vinsalter Tempelvorsteherin ihn für Studien nach Kuslik sandte, stärkte dies die Verbindung der Zirkel Vinsalts und Kusliks.

Nachdem er knapp einem Attentat auf den Kusliker Zirkel entging, zog er sich nach Vinsalt zurück und erlangte an der *Academia*

Horasiana die Dottorenwürde in Ethik und Rhetorik, ehe er 1021 BF den Draconitern beitrat und versuchte die Gesandtschaft auf Pailos auszuhöhlen, was ihm auch gelang. 1032 BF nahm er die Leitung der Gesandtschaft auf sich und macht sie zu Spielfiguren in seinem Plan.

Hesindior ist trotz allem ein großer Moralist, ihm ist die Weltanschauung der Eingeweihten heilig, und er ist auch bereit Opfer für das große Ganze zu bringen. Die Macht soll nur in den Händen der wahrhaft Mächtigen liegen. Diesem Leitsatz des Geheimbundes folgt der Geweihte. Für ihn und seinen Zirkel heißt dies momentan, die Macht der Eingeweihten auf den Zyklopeninseln zu stärken und zu verhindern, dass das Wissen des Depositums in die falschen Hände gerät.

◆ Jeder, der das erste Mal mit Mentorin *Madanea* (*998 BF, 1,71 Schritt, blondes, schulterlanges Haar, von dem eine Strähne ins Gesicht absteht, Praiossprossen) spricht, spürt ihre charismatische Aura, die nicht nur von ihrem ehrlichen Lächeln herrührt.

◆ *Selphyr Sunderglast* (*969 BF, 1,87 Schritt, wettergegerbtes, leicht eingefallenes Gesicht, hagere Statur), ein alternder Hesindigeweihte, trug dafür Sorge, dass Seekönig Palamydas aus dem Feenreich zurückkehrte.

◆ Magisterin *Terekia dyll Aralthis* (*966 BF, 1,85 Schritt, ergrautes Haar, tiefe Mundfalten, analytisch) ist der biedere Gegenpart zum Geweihten Sunderglast. Die in Punin studierte Magierin ist eine begabte Globulenforscherin und gute Freundin der privaten Lehrmeisterin *Kiranya von Kutaki*. Der Durchbruch blieb ihr bisher verwehrt, während ihre Dispute mit Magister Sunderglast nahezu legendär sind.

◆ An *Aidani Maverochos* (*989 BF, 1,79 Schritt, braune Steckfrisur, gerötete Stupsnase, leichtlebig) ist eine Rahjageweihte verlorengegangen. Die Endvierzigerin betreut zusammen mit einigen Novizen und der Rahjakirche einige Weinberge in der Region um Teremon. Dabei findet sie nicht nur Freude an der Zucht, sondern auch an der Verköstigung. Ihr großes Ziel: Die Zucht ihrer eigenen Rebsorte.

◆ *Cerebrios Nautakilis* (*1013 BF, 1,63 Schritt, kurzer, roter Haarschopf, aufgeweckt) ist der jüngste unter den Draconitern. Auch sonst ist Cerebrios eher ein Einzelgänger und im Stillen nicht immer einer Meinung mit Magister de Rosalia. Sein Steckenpferd ist die theoretische Konstruktion von Schiffen, und er liebt die Fachsimpelei über unterschiedliche Schiffstypen.

◆ *Phelessia* (*1005 BF, 1,76 Schritt, füllig, Pockennarben) wurde als Waisenkind im Hafengebäude von Teremon angespült und ist eine gezeichnete Überlebende des *Roten Tods*. Ihr obliegt inzwischen die vollständige Verwaltung des Melamos-Hauses und sie sorgt mit ihrer peniblen Art für Sauberkeit und Ordnung. Ihre Augen und Ohren bekommen so einiges im Tempel zu hören und zu sehen, was nicht weiter schlimm wäre, wäre sie nicht so geschwätzig wie ein marakanischer Bauer.

◆ Der Avesgeweihte *Avessandro Vogelschlag* (*1001 BF, 1,83 Schritt, strahlend weiße Zähne, dunkler Teint, offenherzig) ist meistens in der Kartothek zu finden und unterstützt Mentorin *Aldara Nynope* (*990 BF, wettergegerbtes Gesicht, kleinere, sichtbare Narben) bei der täglichen Arbeit in der Kartothek. Er ist die Verbindung zum hiesigen Avestempel.

DIE EWIGEWEIFTEN VON PAILOS

Unter dem Meister de Rosalia, der sich innerhalb des Zirkels *Die Zunge der Wissenden* nennt, wurde 1031 BF der Zirkel der Eingeweihten von Pailos gegründet. Inzwischen sechsköpfig und damit vollzählig und mit allerlei niederen Handlangern ausgestattet, versuchen sie, ihre Macht über das Vermächtnis des Depositums zu sichern, mit dem Gesamtziel, auf Pailos den Grundstein einer Hesindiokratie zu legen. Neben den Geschwistern *Rantalla* (*960 BF, tiefe Verbrennungsnarben vom Ausbruch des Amran Nemoras, verbitterte Miene) und *Rahjokles* (*973 BF, gewinnbringendes Lächeln, gildenloser Magier), den beiden letzten verbliebenen Conservatoren des Depositums, ist mit *Thalliossa ya Montazzi* (*1002 BF, 1,87 Schritt, violette Augen, trägt teuren Schmuck, dünnelhaft) ein weiteres Mitglied der Draconiter Teil des Kultes. Die letzte Person des Zirkels können Sie nach Belieben ausgestalten. Wenn Sie in ihrer Runde nicht schon ein anderes Schicksal für ihn vorgesehen haben, könnte es sich dabei um *Dariyon dyll Ujos** handeln.

Die Zunge der Wissenden wird bis 1040 BF seine Macht ausbauen und über Strohmannen einen kleinen, geheimen Hesindekult gründen, dem auch Mitglieder des Hauses dyll Ujos angehören. Die Eingeweihten und der Kult können als Antagonisten in Ihren Abenteuer dienen, sei es als mysteriöse Auftraggeber, deren wahre Absichten erst mit der Zeit klar werden oder auch als götterfürchtige Konkurrenten, die zwar keine finsternen Dämonenbuhler sind, in ihren Überzeugungen aber dennoch über Leichen gehen. Mehr Informationen zu den Eingeweihten von Kuslik finden Sie in **Reich des Horas 218**.

DER TEMPEL ALS ORGANISMUS IN TEREMON

AUFGABENBEREICHE

Aufgaben, die normalerweise den anderen Götterhäusern zukommen, werden kaum vom hiesigen Tempel übernommen. Nur einige Spezialisten erfüllen zeitweise entsprechende Arbeiten, seien es der Rechtsgelehrte, der in strafrechtlichen Fragen zur Seite steht, oder auch der Medicus, der bei ungewöhnlichen Krankheiten konsultiert werden kann. Ansonsten kümmert sich die Kirche um ihre eigentliche Aufgabe als Hort des Wissens in jeglichen Fragen zu dienen. Schwerpunkte stellen dabei die Allgemein- und Fachbildung, insbesondere magische Themengebiete und Künste der Hesinde wie Bildhauerei oder Sangeskunst dar. Neben der langjährigen Zusammenarbeit mit der Aveskirche verwaltet die Kirche noch einige Weinhänge bei Teremon zusammen mit der Rahjakirche.

AUS WANDLUNG ENTSTEHT WISSEN ...

Im Gegensatz zu ihren Kollegen auf dem horasischen Festland haben der hohe Lehrmeister und der Tempel keine politischen Ambitionen. Im letzten Jahrzehnt wandelte sich das Bild des Tempels,

und mit der Idee der *Renascentia* gewinnt die Teremoner Kirche an Besonderheit. Die Bewohner von Teremon beteiligen sich mehr denn je an den offenen Disputen an der Madeia-Treppe, versuchen ihre Zöglinge in die Hände der Nandusschule zu geben, streben selber nach größerer Bildung oder gebären sich als Mäzen, wenn sie gut betucht sind. *Praiosoteles* (*1014 BF, 1,83 Schritt, dunkle Locken, stetig barfuß) ist nur einer von vielen jungen Zyklopäern, bei denen man glaubt, einem zukünftig bedeutsamen Philosophen zum ersten Mal lauschen zu können.

... UND MANCHMAL MISSGÜNST

Doch längst nicht alle erfreuen sich am Aufschwung der Kirche. Zyklopäische Häuser wie die *dyll Ujos* sehen eine potentielle Gefahr in der Verbundenheit zu den heimischen Feenwesen, während andere befürchten, dass jahrhundertalte Tradition ins Wanken geraten könnte und dem eigenen Nachwuchs oder den einfachen Arbeitern Flaufen in den Kopf gesetzt werden. Auch die eiserne Archontin von Pailos, *Arakne Cosseira*, sieht den Nachwuchs lieber bei sportlicher Ertüchtigung als beim Disputieren vor dem Tempel. Der größte Widerstand stammt aber aus den eigenen Reihen, denn der Draconiter Hesindior de Rosalia ist mehr als nur ein strenger Pastori und sammelt insgeheim Anhänger seiner Lehren unter den Zweiflern am Kurs des Tempels. Die Zukunft wird zeigen, wer die Oberhand in diesen geheimen Machtspielen behalten wird.

AUSBILDUNG IN DIESEM TEMPEL

Wie üblich nimmt die Kirche der Hesinde ihre Zöglinge im Alter von 8 bis 12 Jahren zu sich. Die meisten von ihnen sind Kinder von Fischern oder Hirten, die in der Nandusschule Talent gezeigt haben. In neuerer Zeit wählen aber auch immer mehr Zöglinge wohlhabenderer Familien den Weg des Noviziats. Während der ersten Jahre hilft der Novize den Geweihten bei den alltäglichen Aufgaben, ergänzt durch Lektionen in Bosparano. Das Üben der aventurischen Frühgeschichte, begleitet die Jüngsten. In den folgenden Jahren widmet sich die Ausbildung in Teremon den anderen Disziplinen der Allweisen. Hier liegt der Schwerpunkt einerseits auf Rhetorik, Arithmetik und Philosophie – die Anwesenheit während der offiziellen Dispute an der großen Treppe ist für jeden Zögling Pflicht – andererseits auf Völkerkunde und der Historie. Der Hohe Lehrmeister schreibt auch körperlicher Gesundheit und Athletik besondere Bedeutung zu, weshalb die Novizen sich immer wieder in Wettkämpfen wie Langlauf oder Ringen messen.

Später erfolgt die Eingliederung der Novizen in den Tempeldienst: Sie helfen bei den Vorbereitungen der Messen und der Betreuung der Gäste und lernen in der Kartothek mit anzupacken.

Mit 16 Jahren beginnt der Feinschliff des Novizen. Er vertieft sich in die Lehren der Allweisen und übt seine Fähigkeiten in den sechs Künsten der Hesinde, wobei er sich eine der Disziplinen als die seine erwählt.

In den letzten beiden Jahren seiner Ausbildung muss der Novize mehrfach beweisen, dass er die Lehren der großen Weberin vervollkommen hat. Seine erste Predigt fällt ebenso in diese Zeit wie auch eine eigene Disputation an der großen Treppe und das Abliefern eines Gesellenstücks in der erwählten Disziplin seiner Herrin. Ein Geweihter aus Teremon ist gebildet in *Philosophie, Schriftli-*

cher Ausdruck und *Sagen/Legenden*. Auch profunde Fertigkeiten in *Schwimmen* und *Athletik* besitzen die meisten Abgänger des Tempels. Die Arbeit in der Kartothek lehrt den Geweihten im Bereich *Kartographie, Seefahrt, Malen/Zeichnen* und *Hauswirtschaft*. Hinzu kommt noch ein Talent in seiner gewählten Kunst. Geweihte aus Teremon sind nur in den seltensten Fällen arrogant, stattdessen hängen sie des Öfteren einer der unzähligen philosophischen Schulen an. Dies schlägt sich oft in einer den Moralkodex ergänzenden *Prinzipientreue* nieder.

TAGES- UND JAHRESABLAUF

Auch in Teremon wird das Kirchenjahr in vier gleiche Abschnitte geteilt, begonnen an jedem **30. Phex** mit dem *Versenkungsfest*. Dieses Fest, welches traditionell der Meditation und der Selbstfindung dient, besitzt in Teremon einen besonderen Stellenwert. So zieht sich der Hohe Lehrmeister während dieser Zeit mit vielen Gläubigen und Pilgern in einen nahegelegenen Olivenhain zurück, in dem sich ein jeder einen Platz sucht, an dem er sich auf die Reise in sein Inneres begibt und gleichzeitig dem Tempelgründer Stoëkias gedenkt. Der Tag der Heiligen Madeia am **1. Peraine** steht ebenfalls im Zeichen der Meditation, und viele Gläubige verweilen während dieser Zeit im Hain, um die Selbstfindung fortzusetzen.

Am **25. Rahja** findet das *Fest der Faune* statt, welches zugleich das Fest der Freude einleitet. An diesem Tag sind in den Gassen Teremons dutzende Faune des Umlandes zugegen. Veranstaltet werden diese Festlichkeiten von Hesinde- und Rahjakirche. Auch während des *Festes der Freude* kann der Gläubige viele gelehrige Darbietungen und Vorträge an der großen Treppe des Tempels hören. Am **30. Rahja** schließt sich dann das *Reinigungsfest* mit dem rituellen Bad im Meer an. Der **30. Efferd**, zugleich rituelles Ende der Schifffahrt und Prüfungsfest der Hesinde, dient auf Teremon der Inventur. So werden die Neuzugänge der Kartothek vermerkt und Mängel am Bestand festgestellt. Zudem sind alle Seefahrer eingeladen, ihre Erfahrungen mit dem Tempel zu teilen. Am Erleuchtungsfest schließlich senden die Gläubigen und Pilger in Teremon unzählige Lichter in kleinen Booten aufs offene Meer hinaus.

Auch der Tageslauf des Tempels wird in vier Teile geteilt. Der Tag beginnt mit der Hesindestunde und der Morgenandacht. Das erste Tagesviertel wird für Meditationen und Lektüre genutzt, die den Geweihten auf den Tag vorbereiten. Das zweite Tagesviertel dient den Notwendigkeiten des Tages, während der Kontakt mit den Gläubigen im Zentrum des dritten Teils des Tages liegt. Der vierte Teil schließlich beendet den Tag und dient der Ruhe und Erholung. Als Herkunftsort der Liturgie **WANDELN IN HESINDES HAIN** ist Teremon auch immer wieder Ziel von verdienten Geweihten der Herrin.

DIENTSTE

Die Kirche der Hesinde ist darauf bedacht, den Menschen das wichtige Gut des Wissens näher zu bringen. Zwar werden auch Spenden in Form von Münzen und Edelsteinen angenommen, lieber sehen es die Geweihten allerdings, wenn Gläubige der Herrin eine wirklich bereichernde Gabe darbringen – seien es neue Informationen für die Pailische Karte, ein neues Lied oder auch

eine schriftliche Abhandlung über das Fachgebiet des Bittstellers. Im Folgenden finden sich bei den verschiedenen Diensten immer Werte in Silbertaler, die sie durch die gerngesehenen Gaben ersetzen können.

- ◆ **Abschrift eines Buches** (12 Silber zzgl. Wert des Buches)
- ◆ **Analyse von Artefakten** (1/10 des geschätzten Wertes des Artefaktes)
- ◆ **Aufsetzen von Schriftstücken** (1 Heller pro Wort)
- ◆ **Benutzung der Bibliothek unter Einbeziehung des Registers** (5 Silber pro Tag)
- ◆ **Beratung im Bereich der Feenforschung** (50 Silbertaler pro Stunde)
- ◆ **Einsicht in eine Karte aus der Kartothek** (2 Silber pro Stunde)
- ◆ **Erstellen von Horoskopen** (5 Heller für ein Tageshoroskop, 50 Silbertaler für ein Jahreshoroskop)
- ◆ **Hilfe bei der Ausrüstung einer Expedition** (6 Silbertaler zzgl. Kosten der Ausrüstung)
- ◆ **Hilfe in Fragen des täglichen Lebens** (Spende im Ermessen des Bittstellers)
- ◆ **Kopie einer Karte** (zwischen 200 und 500 Silbertaler, bei besonders empfindlichen Stücken deutlich mehr)
- ◆ **Recherche zu einem bestimmten Thema in der Bibliothek oder Kartothek** (je nach Aufwand 6 bis 12 Silbertaler, bei längerer Recherche deutlich mehr)
- ◆ **Unterricht in der Nandusschule** (je nach Einkommenslage bis zu 20 Silbertaler pro Monat)
- ◆ **Unterricht in höheren Disziplinen** (120 Silbertaler pro Monat)

MYSTERIA ET ARCANIA

MELAMOS' ERBE

Während sich viele Hesindejünger entweder der Meinung des Hohen Lehrmeisters oder des Magisters de Rosalia verbunden fühlen, gibt es einige Menschen, die einer ganz anderen Leitfigur folgen. Seit einem Jahr predigt der junge Zyklopäer *Iryidios a Pailos* (*1019 BF, 1,81 Schritt, athletische Statur) am fast vergessenen Melamos-Schrein außerhalb von Teremon zu einer Handvoll Zuhörer in der Überzeugung Melamos' Stimme zu vernehmen und sein Erbe anzutreten. Dabei ahnt niemand, dass der Junge die Saat einer Liebesnacht zwischen dem Hohen Lehrmeister und einer unbekanntenen Dame ist.

TOR ZUR ANDERWELT

Bisher ahnt niemand, dass, verhehlt unter dem Fundament des Tempels, eine Globule verborgen liegt. In letzterer Zeit verliert die Globule allerdings zunehmend an Stabilität, so dass Merkmale aus der Globule nach Aventurien gelangen können. Selbst ganze Wesenheiten können so unverhofft in Teremon auftauchen: So geschehen bei einer fingernagelgroßen Fee, die sich ängstlich in Sunderglasts Räumen einquartiert hat, deren Stimme er immer wieder vernimmt und die zunehmend an Kraft verliert.

Im Spiel können Sie immer wieder unerklärliche Phänomene beim Aufenthalt in Teremon einstreuen: Seien es Wetterphänomene, rie-

senwüchsige, unbekannte Pflanzen, glosende Pilze oder auch eine wirkliche Gefahr in Form eines flammenden Stieres. Das Wesen kann für einen gewaltigen Schaden sorgen, wenn es nicht rechtzeitig aufgehalten werden kann. Woher dieser Stier stammt, wird den Gelehrten noch einige Zeit Rätsel aufgeben.

Tauropaka'i

INI 12+ **IW6** **PA** 6 **LeP** 60

RS 3 **WS** erleidet keine Wunden

Stoß: **DK** **H** **AT** 12 **TP** **IW6+6***

Trampeln: **DK** **H** **AT** 12 **TP** **3W6+8***

GS 13 **AuP** 140 **MR** 8 / 21 **GW** 16

Besondere Kampfregeln: Überrennen (10), Niederwerfen (8, Stoß), Resistenz gegen Feuer, Trampeln, großer Gegner

* Jeder Treffer richtet Feuerschaden an

DIE ÜBERRESTE DES DEPOSITUM HESINDARIUM

Knapp 15 Jahren nach der Auffindung des Depositums wird die Anzahl der Funde von Jahr zu Jahr abnehmen. Die wichtigsten Entdeckungen lagern im Tempel von Teremon und in der Ordensfeste der Draconiter zu Thegûn, wenn sie nicht in die Hände der Eingeweihten oder gutbetuchten Sammlern gefallen sind. Im offiziellen Aventurien wird das Depositum über die Informationen in diesem Band hinaus nur vorsichtig und an ausgewählten Stellen Erwähnung finden. Bei einer Erforschung sollten Sie beachten, dass am Fuße des Berges eine größere Familie von Zyklopen lebt und Zweiaugen dort nur ungern gesehen werden. Eine Expedition dorthin sollte gut vorbereitet werden, die meisten Ausrüstungsgegenstände sind aber in Teremon verfügbar. Auch selbsternannte Experten führen Reisegruppen gegen bare Münze zum Depositum, ob sie dabei selber Hintergedanken hegen, um in die Kammern vordringen zu können, liegt bei Ihnen.

Zur Ausgestaltung bietet sich die Lektüre von **Katakomben** an, dort finden Sie Informationen zum Spiel in Gewölben und eine Auswahl der richtigen Werkzeuge für so eine Unternehmung. Weitere Ausgestaltungen liegen in Ihren meisterlichen Händen. Im Folgenden finden Sie eine Auflistung einiger Fundstücke aus den Ruinen. Alle die nicht mit einem (*) markiert sind, werden bis spätestens 1040 BF wiederentdeckt worden sein.

◆ In einer tiefen Kammer leben hunderte von Schlangen, die sich um eine 15 Schritt lange Viper scharen. Das als heilig geltende Tier aus den Kammern zu bergen, ist ein Abenteuer für sich. Der offene Disput mit dem Kusliker Haupttempel, ob einer der Tempel wirklich die Schlangenkönigin in seinem Tempel beherbergt, wird eine Weile andauern.

◆ Das Original der *Magie des Stabes*, welches angeblich beim Brand der Bibliothek zerstört worden sein sollte. Die Hesinde-Diener tauschten das Original allerdings vorzeitig aus. In dem Oktavband lässt sich das Stabritual *Astralschild* (**Ordnung im Chaos** 52f) wiederentdecken. Nach dem Fund wird es lange Diskussionen zwischen Grauer und Weißer Gilde über den Verbleib des Originals geben.

- ◆ Eine mechanische Hand, die auf Befehl alles für einen in Aureliani niederschreibt. Allerdings führt sie ein merkwürdiges Eigenleben mit dem Drang zur Poesie. Eine langwierige Analyse enthüllt: Die Hand ist beseelt und nicht dämonischen Ursprungs.*
- ◆ Hinterlassenschaften von *Odenius, dem Tüftler*, für die *Palmyra Tartuffo da Belhanka* bereit ist ein kleines Vermögen zu bezahlen. Darunter verschlüsselte Thesen zur Erschaffung von Tierautomaten, die Kunststücke vollführen oder Lieder singen können.

- ◆ Ein einen halben Schritt großes, versteinertes Ei. (Ein Überbleibsel einer längst vergessenen Vielbeinigenspezies.)*
- ◆ Die bosparanische Thesen einer vergessenen Variante des SAPEFACTA (5 Akt, 7 AsP, ansonsten wie in *Liber Cantiones Deluxe* 223 beschrieben).

DIE SCHWARZMÄRKER

Ein Abenteuer von GABRIEL GOHR

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden untersuchen eine Siedlung an der Reichsstraße. Dort treibt eine Bande von Schutzgelderpressern ihr Unwesen. Ein Konflikt entbrennt zwischen Dorfbewohnern und den Briganten.

Komplexität (Meister / Spieler): niedrig bis mittel / niedrig

Erfahrung (Helden): niedrig bis erfahren

Ort und Zeit: variabel (an einer mittelreichischen Reichsstraße), in neuerer Zeit

ÜBERBLICK

Kantweiler ist eine kleine Siedlung an einer beliebigen Reichsstraße des Mittelreichs: Bauernhöfe, Handwerksbetriebe wie eine Hufschmiedin und ein Zimmermann, gruppiert um das große Gasthaus *Herberge Metzengrund*, nebst einfachen Peraine- und Avesschreinen. Im Norden liegt der Kantforst, ein ausgedehntes Waldstück.

Angenehm für den Landesherrn: Durch die Siedlung wird die Straße sicherer und Reisende finden Unterkunft für die Nacht.

Der hiesige Baron will aber keine eigenen Wachen entsenden, um Kantweiler zu beschützen. Stattdessen erlaubt er dem Dorf selbst Dorfbüttel aus den eigenen Reihen zu stellen. Schultheiß *Friedewalt Metzengrund* hat stattdessen aber einen losen Söldnerhaufen engagiert, die *Schwarzmärker*. Neben einer Büttelstube im Dorf besetzen sie ein altes Holzfällerlager im Wald. Ihr Anführer *Dorik Schwarzmark* ist ein ausgefuchster Gauner, der das Dorf langsam ausblutet: Er verlangt Abgaben und Dienste von den Dörflern und hat so schleichend ein klassisches Schutzgeldgeschäft aufgebaut.

Während die Helden im Auftrag des Landesherrn Untersuchungen anstellen, spitzt sich die Lage zu. Denkbar ist ein Aufstand der Dorfbewohner, Überfälle durch die Söldner, heimliche Gefangenname Dorik Schwarzmarks oder die Flucht aus dem Dorf, um mit Verstärkung zurückzukehren.

DER AUFTRAG

Trotz phexischer Umsicht des Anführers der Schwarzmärker bleibt dem zuständigen Landesherrn das Treiben der Briganten nicht verborgen. Reisende berichten immer häufiger von den seltsamen Dorfwachen. Einen „passenden“ Landesherrn können Sie den Regionalbänden entnehmen: Schauen Sie, wo die Helden gerade sind und wessen Herrschaftsgebiet betroffen ist. Relevant ist dabei auch nur, in wessen Namen die Helden handeln. Alternativ erfinden wir einen unbedeutenden Lehnsherrn und nennen ihn *Baron Reinmar von Travesleben*.

In Diensten des Barons (oder des gewählten Junkers, Grafen, Markgrafen) steht der altgediente Fähnrich *Hagen von Raineck* (*989 BF, schwarzgraues Haar, nach hinten gekämmt, einäugig mit Augenklappe, Uniform und Kürass, schneidig und streng aber auch höflich und zuvorkommend zu Zivilisten). Seine eigenen Untersuchungen blieben ergebnislos, die Dörfler mieden seine Soldaten. Deswegen braucht er jetzt die Heldentruppe: Als Reisende fallen sie weniger auf und können vielleicht das Zutrauen einiger Bauersleute gewinnen. Er nimmt die Gruppe in Sold und beauftragt sie, so viel wie möglich über die Schwarzmärker und die Situation im Dorf heraus zu finden.

Das Szenario lässt sich so in ein fortlaufendes Spiel einflechten: Der Auftrag kann den Helden an unterschiedlichster Stelle übertragen werden. Namen von Dorf und Wald können geändert werden.

Dadurch lässt sich beispielsweise eine „Reiselücke“ zwischen zwei Abenteuern schließen.

Das Szenario kann auch dazu verwendet werden, in ein anderes Abenteuer überzuleiten: In diesem Fall ist Dorik Schwarzmark Teil einer größeren Verschwörung. Bei seiner Ergreifung lassen sich dringliche Hinweise finden, die zum nächsten Schauplatz führen.

In Kantweiler kann auch eine neue Heldengruppe zusammenfinden: Das Abenteuer kann direkt im Dorf starten, die Helden werden Zeuge einer Schlägerei zwischen Bauern und einigen Schwarzmärkern vor dem Gasthof. Der verprügelte Bauer *Hauke Grünhag* könnte die Helden um Hilfe bitten.

Die Helden können unvermittelt in die Situation hineingezogen werden, sie werden selbst Opfer eines Übergriffs (besonders effektiv bei rachsüchtigen und jähzornigen Helden): Einer der Schwarzmärker könnte etwas von den Helden stehlen und von einem Dorfbewohner gesehen worden sein, oder einer der Helden könnte gewaltsam überfallen werden.

DAS DORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kantweiler liegt ruhig in einer Senke vor euch. Die Reichsstraße schlängelt sich den Hügel hinab und führt als grau-brauner Schotterstreifen einmal durch die komplette Ansiedlung. In der Mitte des Dorfes, direkt rechts an der Straße, thront das Wirtshaus: zwei Stockwerke, angeschlossene Stallungen, erstaunlich breit gebaut. Direkt gegenüber raucht die Esse eines Schmiedes neben einer kleinen offenen Kapelle. Der Rest des Dorfes wirkt dagegen ziemlich kümmerlich: Block- und Bretterhäuser, einfache Verschläge für Vieh und Vorräte. Bauernhöfe haben sich linkerhand im Hügelland verteilt, umgeben von ausladenden Äckern; Rechts liegt ein dichter Laubwald, der die Rückseite Kantweilers säumt.

Die Anlage des Dorfes ist sehr locker: Es gibt keine Befestigungen, rechts von der Reichsstraße liegen Herberge und Handwerksbetriebe. Links sticht die Hufschmiede hervor. Davor, auch an der Straße, liegen Peraine- und Avesschrein. Dahinter verteilen sich kleinere und größere Höfe, getrennt durch bestelltes Ackerland. Die Bevölkerung zählt etwa 70 Seelen.

Hinter den Handwerkerhäusern zur Rechten schließt sich der Wald an, hier steht auch ein zur Wachstube ausgebauter Heuschober. Weiter in den Wald hinein findet sich ein verlassenes Holzfällerlager, dass die Banditen zu einem Unterschlupf ausgebaut haben. Noch weiter in den Wald hinein kann man auf ein verlassenes Goblinlager stoßen: Reste von Zelten, ein abgebrochener Viehzaun, Malereien an den Höhlenwänden, Knochenschmuck.

Die Situation

Wenn die Helden das Dorf erreichen, betreten sie eine gespannte Situation. Für den Meister beginnt ein offenes Szenario: Nach einer kurzen Einführung wartet er Spielerhandlungen ab und bestimmt die Konsequenzen. Dabei liegt das Schicksal aller Meisterpersonen in den Händen der Helden.

Bei Ankunft werden die Helden direkt von zwei Schwarzmärkern abgepasst. Man führt sie freundlich zur *Herberge Metzengrund* und fragt sie ganz beiläufig über Reisegründe aus.

Machen Sie ihren Spielern hier schon klar, dass sie von den Schwarzmärkern beobachtet werden. Besonders Helden mit Gesellschaftstalente sollten das plumpe Vorgehen deuten können.

In der Herberge angekommen, machen die Helden Bekanntschaft mit dem Schultheiß Metzengrund, der die Helden nach kurzem Gruß sichtlich nervös verlässt.

Einmal angekommen liegt es bei den Spielern Ermittlungen anzustellen, Gesellschaftstalente kreativ zu nutzen. Lassen Sie sich dabei ruhig auf möglichst viele Ideen ein. Ergebnisse sollten leicht zu bekommen sein, Misserfolge schlagen sich eher in erhöhter Wachsamkeit der Schwarzmärker nieder. Als grobe Richtlinie: Proben auf Gesellschaftstalente können einen Modifikator von +4 haben (insbesondere *Menschenkenntnis* und *Gassenwissen*), Talentwerte für Vergleichsproben bei 2 bis 4 liegen, die meisten Söldner haben in den probenrelevanten Eigenschaften einen Wert von 12.

Die Bewohner von Kantweiler

Kantweiler ist von Freien gebaut worden, die sich hier eine Existenz begründet haben. Daraus ergibt sich die zentrale Motivation für ihre Haltung: Sie wollen schützen, was immer Sie haben. Die Angst vor materiellen Verlusten herrscht vor. Der durchschnittliche Dörfler versucht jeden Ärger von seinem Besitz fern zu halten. Um jemanden zur Kooperation zu bewegen, muss man Sicherheit bieten.

Die drängendsten Ängste (in absteigender Reihenfolge):

◆ Goblins! Die Schwarzmärker streuen Gerüchte über Rotpelze, die die Gegend heimsuchen. Die meisten Bewohner sehen bereits ihr Haus brennen, wenn Goblins nur erwähnt werden. Tatsächlich liegt im entfernten Teil des Waldes aber nur ein längst verlassenes Lager eines umherziehenden Stammes.

◆ Die Schwarzmärker selbst: Ohne es zu merken, ist man aus Schutzbedürftigkeit in eine Abhängigkeit gerutscht. Zu Beginn forderten die (immer freundlichen) Söldner nur kleine Abgaben, geringe Barschaft, etwas Brot, ein paar Eier, ab und zu ein Huhn. Schultheiß Metzengrund erklärte, dass das alles in Ordnung sei und die Wache vom Dorf mitgetragen werden muss. Mit der Zeit steigerte sich der Bedarf der Schwarzmärker jedoch und viele Dorfbewohner mussten unangenehme Besuche erdulden. Oder plötzlich ein ausgeräumtes Vorratslager auffinden, um dann schulterzuckend erklärt zu bekommen, dass die Wache nur so leisten kann, wie sie versorgt wird.

Aktuell versucht daher jeder, nicht in den Fokus der Schwarzmärker zu geraten. Es gibt aber auch bereits die ersten, die sich auflehnen. Wenn auch nur innerlich.

◆ Alle Arten von Verlusten, die oft Schulden und damit eine Rückkehr in die Leibeigenheit bedeuten könnten. Der ursprüngliche Grund für die Akzeptanz der Schwarzmärker als Dorfwache.

Waffenfähige Bauern (etwa 14)

Raufen: INI 10+1W6 AT 8 PA 8 TP 1W6 DK H

Beile, Handäxte: INI 9+1W6 AT 9 PA 8 TP 1W6+2 DK N

LeP 30 AuP 32 WS 6 MR 2

RS/BE 1/1 (dicke Kleidung, Fuhrmannsmäntel)

Kampfverhalten: Rückzug bei erster Verwundung, heillose Flucht bei halber Truppenstärke



FRIEDEWALT METZENGRUND, SCHULTHEIß

Metzengrund ist der Sohn eines Garether Kaufmanns. Sein Vater erwirtschaftete ein erkleckliches Vermögen, baute die *Herberge Metzengrund* und legte so den Grundstein für das junge Dorf. Friedewalt trat das Erbe an und wurde vor etwa 5 Jahren zum Schultheiß berufen. Seitdem führt *Alberon Korndrescher* die Herberge als Wirt (*998 BF, braunhaarig, stoppelbärtig, untersetzt, wortkarg und übellaunig).

Die Verpflichtung der Schwarzmärker begann für Metzengrund als ein günstiger Handel. Die Fallstricke bemerkte er nicht.

Rolle: Vorsteher der Dorfgemeinschaft, wichtigster Repräsentant der „Duckmäuser“ im Dorf

Aussehen: *974 BF, hager, gebeugt, lichtet schwarzes Haar, grau gestrahnt, Kleidung nach horasischer Mode mit schwarzer Samtweste und weißem Hemd

Darstellung: höflich und zuvorkommend, versucht sich bürgerlich zu geben, schnell ängstlich und dann oft zurückweisend, mit der Situation überfordert und unter Stress schnell einem Zusammenbruch nahe.

Ziele: Die Bewahrung der gegenwärtigen Ordnung mit dem Argument „Es könnte alles viel schlimmer sein.“ Jede Eskalation oder Provokation im Dorf vermeiden und beschwichtigen

Ressourcen: Kontrolliert als Schultheiß die Abgaben an den Landesherrn, kennt die wirtschaftliche Situation aller Familien, was ihm als Druckmittel dienen kann, vermögendster Mann des Dorfes, führt penibel Bücher, Bilanzen und Urkunden, die er sich in Notfällen auch zurecht fälschen kann.

Schwächen: Vertraut sehr auf seine Geschäftstüchtigkeit, die aber ausgesprochen kurzsichtig ist. Knickt unter Androhung von Gewalt sofort ein.

MU8 KL12 IN11 CH13 FF12 GE10 KO11 KK11

LeP 26 AuP 28 WS 6 MR 4

Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis / Autoritätsgläubig 8, Geiz 6

Wichtige Talente: Überreden (Feilschen) 5 (7), Rechnen 10, Staatskunst (Verwaltung) 6 (8)

Kampfverhalten: sofortige Flucht oder Kapitulation vor jeder Kampfhandlung

HAUKE GRÜNHAG, BAUER

Die Grünhags sind eine Familie, die vor zwei Generationen vor der rigiden Feudalherrschaft des Bornlands floh. Freiheit von Landesherren und Frondienst sind deshalb auch für Hauke von unverrückbarem Wert. Ihren kleinen Besitz hat sich die Familie selbst erarbeitet. Hauke hofft, auf diesem Flecken Land einen Hof zu errichten, der vielen nachfolgenden Söhnen und Töchtern als Heimat dient. Mit seiner Frau *Ingrelinde* (*1016 BF, braune Haare und Augen, langer Zopf, zierlich, aber zupackende Natur) hat er zwei Söhne und eine Tochter. Der älteste, *Fiete* (*1031 BF, rothaarig, schlaksig, flink) hilft bereits auf dem Hof.

Rolle: willensstärkster der Bauern, repräsentiert die Dorfbewohner, die bereit sind sich zu wehren

Aussehen: *1014 BF, rotblonder Haarschopf und Bart, baumlang, kräftig, normale ländliche Tracht

Darstellung: sehr aufrichtiges Auftreten, schnell zum Freund gewonnen, aber genauso schnell erzürnt, gerechtigkeitsliebend, revoltierend

Ziele: will die Schwarzmärker endlich loswerden und die anderen Dorfbewohner zur Auflehnung bewegen; steht damit noch ziemlich alleine

SZENARIÖ

Ressourcen: Hat angefangen die Schwarzmärker zu beobachten und zu zählen, geht von etwa 10 bewaffneten Schlägern aus, die offenbar ein Lager im Wald haben und regelmäßige ihre Aufgaben durchwechseln, um ihre Anzahl zu verschleiern. Kann mithilfe von Helden (aber auch nur dann), einige Bauern zum Aufstand bewegen.

Schwächen: Neigt zu vorschnellem Handeln, wird in der Regel durch seine Frau besänftigt, geht von einer geringeren Bedrohung aus, als tatsächlich von den Schwarzmärkern ausgeht.

MU13 **KL**10 **IN**12 **CH**10 **FF**12 **GE**12 **KO**13 **KK**14

Holzfalleraxt: **INI** 10+1W6 **AT** 11 **PA** 9 **TP** 2W6+1 **DK** N

LeP 32 **AuP** 33 **WS** 7 **MR** 3

RS/BE 1/1 (dicke Kleidung)

Vor- und Nachteile: Zäher Hund, Zeitgefühl / Impulsiv, Jähzorn 6

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 6, Selbstbeherrschung 4

Sonderfertigkeiten: –

Kampfverhalten: wenn jähzornig, kämpft er bis zur Kampfunfähigkeit, sonst zieht er sich bei 2. Wunde zurück.

THALA GUNNARSDOTTIR, SCHMIEDIN

Thala ist eine Thorwalerin mit einer typischen, tragischen Geschichte: Sie erschlug im Bluttausch zwei ihrer jüngeren Geschwister, floh aus ihrem kleinen Heimatdorf und zog länger mit einer Norbarden-Karawane umher. Sie ließ sich schließlich in Kantweiler als Hufschmiedin nieder.

Sie ist sehr verschlossen, lebt nur für die Arbeit und keiner der Dorfbewohner traut ihr über den Weg. Dennoch stammt fast jedes Werkzeug im Dorf aus ihrer Fertigung.

Rolle: neutrale Meisterperson, die den Helden einen Vorteil in der Auseinandersetzung bieten kann; eventuell Ersatz für fehlende Kampfkraft der Helden

Aussehen: *1002 BF, blonde Haare, streng zurückgebunden, kräftige Statur, fast lumpenhafte Hosen und Hemden, Schmiedeschürze, ölig-rußige Haut

Darstellung: teilnahmslose, in sich gekehrte Person, legt keinen Wert auf ihre Außenwirkung, vermeidet Gefühlsäußerungen

Ziele: eigentlich keine, träumt aber doch von Erlösung durch Tod im Kampf

Ressourcen: sammelt in ihrer Arbeitswut regelmäßig eine Vielzahl von Werkstücken an, die sie lukrativ veräußert, Barvermögen von 26 Dukaten, kann die revoltierenden Bauern mit Säbeln und Äxten versorgen.

Schwächen: will sich in niemandes Angelegenheiten mischen, trägt schwere Schuldkomplexe, wird im Kampfesfall selbstmörderisch

MU14 **KL**10 **IN**13 **CH**9 **FF**12 **GE**12 **KO**14 **KK**15

Orknase: **INI** 11+1W6 **AT** 14 **PA** 10 **TP** 1W6+7 **DK** N

LeP 39 **AuP** 40 **WS** 9 **MR** 2

RS/BE 3/2 (Krötenhaut)

Vor- und Nachteile: Eisern / Jähzorn 8, Bluttausch

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 4, Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Grobschmied 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Kampfverhalten: einmal im Kampf, kämpft sie bis zu Kampfunfähigkeit oder Tod.

WEITERE DORFBEWÖHNER

◆ **Hartmann Kleingrund** (mittelalter mürrischer Bauer, blond, langes Haar, Vollbart, grobe Leinenkleidung)

◆ **Travian Wiesewalt** (junger Tischlerlehrling, unsicheres Händewringen, schwarzes kurzes Haar, erster Bartflaum, rundes Gesicht, Schürze und Holzschuhe)

◆ **Ernhild Rappenstätt** (mittelalte Bäuerin, lichtet braunes Haar unter einer Haube, dick, verschwitzt, grob)

◆ **Avelinda Malzbichler** (aufgewecktes, streunendes Mädchen, flachsb blond, flink und schlaksig, schmutzig, barfuß)

◆ **Ruben Lerchhauer** (zittriger Greis, Halbglatze, krumme Adler-nase, Pfeife schmauchend, ärmliche Tracht, kaputte Stiefel, krächzende Stimme)

DIE SCHWARZMÄRKER

Die Schwarzmärker sind nichts anderes als eine wild zusammengewürfelte Räuberbande. Angeführt von Dorik Schwarzmark ziehen sie von einer Grafschaft in die nächste. Sie rauben, stehlen und plündern bis man beginnt, ihnen aktiv nachzustellen. Dann suchen sie den nächsten Landstrich heim. Die meisten von ihnen kommen selbst aus ländlichen Verhältnissen: Bauern und Handwerker, die vor Strafe, Verschuldung oder aus ihren beengten Verhältnissen geflohen sind. Ihren Erfolg verdanken sie hauptsächlich ihrem gewitzten Anführer, den sie völlig loyal als Räuberhauptmann akzeptieren. Bisher hat aber auch noch jeder Plan Schwarzmarks funktioniert. Mit den ersten Rückschlägen wird auch sein Rückhalt bröckeln.

Die Tracht der Schwarzmärker ist relativ uneinheitlich, gemeinsam ist allen der wattierte Waffenrock und eine Armbinde aus schwarzen Stoffstreifen am rechten Oberarm: Ihr Erkennungszeichen.

Im Dorf sind immer nur vier bis fünf von ihnen anwesend. Die restlichen (gesamte Mannstärke: 14) liegen in einem Lager im Wald.

Schwarzmärker-Briganten (außer Dorik und Baltor: 12 weitere)

Raufen: **INI** 11+1W6 **AT** 11 **PA** 10 **TP** 1W6 **DK** H

Säbel: **INI** 11+1W6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N

LeP 26 **AuP** 32 **WS** 6 **MR** 3

RS/BE 2/1 (Gambeson)

Kampfverhalten: Rückzug bei erster Verwundung, heillose Flucht bei einem Drittel Truppenstärke

DORIK SCHWARZMARK

Doriks Hintergründe sind kaum bekannt (wenn Sie mit einem weiteren Abenteuer anschließen wollen, kann hier beliebig aufgefüllt werden).

SZENARIO

Fest steht nur: Er ist ausgesprochen klug und gerissen. Sein planarisches Talent hat aus einem Haufen unorganisierter Wegelagerer eine geschickt agierende Brigantentruppe gemacht. Die Strategie in Kantweiler ist sein bisheriges Glanzstück: Zu Beginn wurden Dörfler und ihr Schultheiß mit einem fast selbstlos wirkenden Angebot gelockt: Schwarzmark stellte die Truppe als eine versprengte Söldnereinheit vor und verlangte nur etwas Grundversorgung für den Schutz des Dorfes. Seinen Schergen schärfte Schwarzmark absolute Friedlichkeit ein. Langsam erhöhte er dann die Forderungen, stattete jeder Familie einen Besuch ab und verhandelte hinter verschlossener Türe immer höhere Abgaben. Stets begleitet von seinem bekanntesten Schläger, einem Hünen namens *Brocken*. Nachdem seine Männer im Wald ein verlassenes Goblinlager gefunden hatten, nutzte er dort aufgestöberte Gegenstände, wie Knochenschmuck oder Waffen, um die Bewohner noch weiter in Angst zu versetzen. Der aktuelle Stand ist so etwas wie das Endstadium der Schutzgelderpressung: Unter den Bewohnern regt sich erster Widerstand, die Moral der Schwarzmärker leidet und Übergriffe werden häufiger. Schwarzmarks Plan sieht vor, die Situation so lange wie möglich auszunutzen: Sobald jedoch das Dorf sich offen auflehnt, man den Rückhalt des Schultheißen einbüßt, oder jemand den Landesherrn verständigt, will er das Dorf in voller Stärke überfallen, plündern und mit der Beute in die nächste Markgrafschaft verschwinden.

Rolle: Hauptbösewicht, zentraler Strippenzieher

Aussehen: *1009 BF, kurzes schwarzes Haar, rasiert, schlaksig, Stulpenstiefel, Reiterhose und weißes Hemd unter rotem Gambeson

Darstellung: ordentlich, freundlich, selbstbewusst, erst bei genauem Hinsehen linkisch und verschlagen.

Ziele: träumt davon, seine Truppe stetig zu vergrößern und besser zu stellen, mit genügend Ressourcen vielleicht irgendwann in Phexcaer oder der Unterwelt einer großen Stadt Fuß zu fassen

Ressourcen: verfügt über eine recht loyale Truppe von Briganten, die immerhin mehrere (wenn auch ungleiche) Scharmützel siegreich bestritten hat

Schwächen: hält seinen Plan für wasserdicht, rechnet nicht mit Heldeneinmischung, seine Leute sind deutlich weniger intelligent als er und werden nur durch ihn in Schach gehalten, die Truppe hat außerdem nie Rückschläge erlitten, sollte sich das Blatt wenden, könnte ihr Zusammenhalt schnell zerbrechen

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

Raufen: INI 12+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6 DK H

Reitersäbel: INI 12+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+4 DK N

LeP 28 AuP 30 WS 6 MR 3

RS/BE 2/1 (Gambeson)

Vor- und Nachteile: Arroganz 5, Goldgier 10

Wichtige Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 8 (Schmeicheln), Kriegskunst 5

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Kampfverhalten: schickt seine Briganten vor, sucht nach 2 Wunden sein Heil in der Flucht

BALTOR „BROCKEN“ SCHWARZMARK

Baltor ist der verstoßene Sohn eines Dorfschreiners. Die Götter haben ihn mit geistiger Unfähigkeit geschlagen, dafür mit einer bärenhaften Stärke gesegnet. Dazu kommt eine verwachsene, hühnenhafte Gestalt mit einem türmenden Buckel auf der rechten Seite. Die Schwarzmärker griffen ihn auf – verwirrt und ausgezehrt durch die Wälder streifend. Schwarzmark richtete ihn als persönlichen Leibwächter ab. Trotz seines fast kindlichen Gemüts, kocht im Kampf eine unbändige Wut in ihm. Zu Schwarzmark ist er unerschütterlich loyal: Er ist der erste Mensch, der Verwendung für ihn hat und seine Talente in eine „nützliche“ Richtung förderte: Schmerzen zufügen und Schädel knacken.

Rolle: Beschützer des Hauptbösewichts und größte kämpferische Herausforderung des Abenteuers

Aussehen: *1008 BF, braune struppige Haare und Vollbart, verwachsen und bucklig, zusammengeflickte Kleidung

Darstellung: abschreckender Hüne von einem Menschen, spricht wenig, ist komplett auf Schwarzmark bezogen, gelegentlich bricht sein kindliches Gemüt durch

Ziele: sucht eigentlich nur Akzeptanz und Geborgenheit, die bietet ihm Schwarzmark derzeit

Schwächen: auffallende Dummheit, ist sehr leicht durch Übernatürliches beeindruckt

MU 14 KL 6 IN 12 CH 8 FF 11 GE 12 KO 15 KK 16

Raufen: INI 11+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6 DK H

Vorschlaghammer: INI 11+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+7 DK N

LeP 40 AuP 45 WS 8 MR 2

RS/BE 3/2 (Krötenhaut)

Vor- und Nachteile: Zäher Hund / Angst vor Magie 10, Behäbig, Widerwärtiges Aussehen

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6, Körperbeherrschung 4

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Wuchtschlag

Kampfverhalten: folgt völlig dem Befehl Schwarzmarks, streckt die Waffen, sobald er eine Wunde nicht mehr ignorieren kann, kauert sich dann weinend zusammen

Einige Schwarzmärker

◆ *Torben* (sehr jung, bartlos, rotes Haar, drahtige Statur, zieht ständig die Nase hoch)

◆ *Gwenda* (mittelalt, ausgezehrt, strähniges langes Haar, funkelnde Augen, reizbar)

◆ *Alrico* (dunklerer Teint, langes schwarzes Haar, verschlagen, zwinkert ständig)

◆ *Gambart* (älter, Glatze, Vollbart, furchiges Gesicht, knollige Nase, wortkarg und ruppig)

◆ *Javik* (bleich, blonder Pferdeschwanz, feistes Grinsen, kaut immer auf einem Grashalm, betont lässig)

STARTHILFEN

MEIN PERSÖNLICHER HINTERGRUND

Mein persönlicher Hintergrund für das Abfassen dieses Szenarios ist der folgende: Ich habe mehrfach Abende erlebt, an denen unerfahrene Spieler von einem offenen Szenario überrollt wurden. Bis zu einem gewissen Punkt war man geführt worden, auf einmal: Ein Stoß ins kalte Wasser! Gerade Rollenspiel-Neulinge scheinen tendenziell den Halt zu verlieren, wenn man ihnen plötzlich nicht mehr sagt, was sie als nächstes tun sollen. Oft entwickelt sich der Reiz des Spiels aber gerade aus den Ideen und Initiativen der Spieler. Deswegen soll dieses Abenteuer ein kleines offenes Szenario darstellen, dass für Spieler und Meister leicht beherrschbar ist. Und wenn den Spielern doch so schnell keine Ideen kommen, lässt sich mit den folgenden Szenen-Vorschlägen nachhelfen.

- ◆ Auf dem Weg zum Wirtshaus sehen die Helden, wie zwei Schwarzmärker von einem Bauern mehrere Brote entgegen nehmen, der ihnen darauf wütend die Tür vor der Nase zuschlägt. Die Schwarzmärker ziehen lachend ab.
- ◆ An einem Bauernhof ist ein angeschlossener Vorratsschuppen verwüstet worden. Während Bauer und Kinder Reste auflesen, ist die Bäuerin schluchzend auf einer Bank zusammengesunken.
- ◆ Beim Einbiegen in eine Seitengasse bedrängen zwei Schwarzmärker einen kraftlos an der Wand lehrenden alten Greis. Auf Nachfrage erklären sie, der Mann sei betrunken und verschwinden hastig. Er ist offensichtlich geschlagen worden, will das jetzt aber nicht zugeben. Er hatte zuvor im Wirtshaus lautstark über die Schwarzmärker geschimpft.
- ◆ Am entfernten Ende des Dorfes sehen die Helden Dorik Schwarzmark und Brocken in Richtung Wald verschwinden. Vor der Tischlerwerkstatt, die sie gerade verlassen zu haben scheinen, sitzt ein Mann auf einer Bank, das Gesicht in den aufgestützten Händen vergraben.
- ◆ Schultheiß Metzengrund wurde auf dem Weg durchs Dorf von mehreren Leuten angehalten und in eine hitzige Diskussion verstrickt. Als sich die Helden nähern, zerstreuen sich alle nervös, weiter hinten lehnen zwei Schwarzmärker an einem Zaun und schauen interessiert hinüber.

ESKALATIONEN UND VARIANTEN

- ◆ Im Wirtshaus gerät Hauke Grünhag in eine Schlägerei mit einem Schwarzmärker. Mehr Personen mischen sich ein.
- ◆ In der Nacht verübt jemand einen Brandanschlag auf einen Bauernhof, eine Eimerkette muss gebildet werden, plötzlich hört man Hilferufe aus dem hinteren Teil des Hauses.
- ◆ Eine aufgelöste Bäuerin stürzt ins Wirtshaus, die Schwarzmärker haben eins ihrer Kinder mitgenommen, damit es „Dienste“ anstelle nicht erfolgter Abgaben leistet.
- ◆ Es stellt sich heraus, dass schon mehrere Kinder auf diese Weise verschleppt wurden und nun im Wald als Geiseln gefangen gehalten werden.
- ◆ Während der ganzen Zeit im Dorf arbeitet der Schultheiß gegen die Helden: Er verbietet den Leuten mit ihnen zu reden, fordert die Helden mehrfach zur Abreise auf, weil sie den Dorffrieden stören. Potenzielle Informanten werden von ihm unter Druck gesetzt, weil er ihnen Vorschuss bei den letzten Abgaben an den Landesherrn gewährt hat.
- ◆ Der Schultheiß macht mit den Schwarzmärkern gemeinsame Sache. Dorik Schwarzmark hat ihn schon bei ihrer ersten Abmachung bestochen. Jetzt teilen sie die Gewinne.

Termine

SILBERGRÖSCHEN 5

Burg- & Abenteuer-Con vom 20. bis 22. März 2015
 Infos: www.aboeran-larp.de

SEWERISCHE GESCHICHTEN III

Abenteuer-Con vom 14. bis 17. Mai 2015
 Infos: www.sewerien.de

DIE SIEBEN WINDE SAGA 2 - EHRE DEM HETMANN

Abenteuer-Con vom 12. bis 14. Juni 2015
 Infos: www.dsa.spieler-abenteurer-phantasten.de

ZWILLINGSGÖTTER 2 - DER FEIND MEINES FEINDES

Ambiente-/Abenteuer-Con vom 17. bis 19. Juli 2015
 Infos: www.aboeran-larp.de

SPUR DES BLUTES 3 - SAAT UND ERNTE

Abenteuer-Con vom 11. bis 13. September 2015
 Infos: www.aboeran-larp.de

DIE SIEBEN WINDE SAGA 3 - ERBEN UND STERBEN AUF BURG DISTELSTEIN

Abenteuer und Intrige vom 18. bis 20. Dezember 2015
 Infos: www.dsa.spieler-abenteurer-phantasten.de



Sewerischer Met
 von Beerenweine
 (www.beerenweine.de)

Sewerischer Met wird auch als Festumer Met bezeichnet. Festum ist die Hauptstadt und wichtigstes Handelszentrum des Bornlandes, gelegen an der Mündung des Borns in das Perlemeer. Der Honigwein hat 11 Prozent und wird in einer 0,75 Liter Glasgallone abgefüllt.



SZENARIO

◆ Es kommt zur offenen Revolte: Die Helden führen die Bauern gegen das Lager der Schwarzmärker

◆ Im Dorf kommt es zur Eskalation: Die anwesenden Schwarzmärker werden verprügelt oder getötet. Einer entwischt jedoch. Nach kurzer Zeit kommen die Briganten aus dem Wald. Die Helden führen die Verteidigung des Dorfes

Ein Ablaufbeispiel

Die Helden kommen abends an und erleben erste Streitigkeiten mit den Schwarzmärkern: Die aufdringliche Begleitung zum Wirtshaus, irgendwo ereignet sich eine Szene zwischen Dorfbewohnern und weiteren Schwarzmärkern.

Im Wirtshaus wird die gedrückte Stimmung greifbar: Bauern reden mit gedämpfter Stimme, die Gruppe wird gemieden. Der Wirt fertigt die Wünsche der Spieler so knapp wie möglich ab.

Der Schultheiß tritt auf und verhält sich, wie zuvor die Schwarzmärker: Er fragt nach Reiseziel, wünscht einen schönen Aufenthalt und zieht sich in seine Schreibstube in der ersten Etage zurück (*Menschenkenntnis*: Der Held bemerkt die versteckte Angst der Dörfler; 4 Punkte übrig; Die Schwarzmärker werden als Ursache ausgemacht).

Am nächsten Morgen nehmen die Helden die Ermittlungen auf. Im Dorf lassen sich weitere Auseinandersetzungen beobachten. Mit Überredungskunst und Gesprächen erfahren die Helden erste Details über das Wesen der Schwarzmärker (*Überreden*: Dörfler, denen geholfen wurde; 2 Punkte übrig; verängstigte Dörfler).

Je nach Raffinesse ihres Vorgehens, werden die Helden ab Mittag oder Abend von einem Schwarzmärker beschattet. Allerdings nicht besonders subtil: Die Verfolgung ist leicht zu bemerken (*Sinneschärfe*).

Sie sprechen den Briganten an, der wird unwirsch und rät den Helden, sich aus fremden Angelegenheit herauszuhalten, überhaupt zu verschwinden, sie würden den Dorffrieden stören.

Nachdem der Schwarzmärker sich getrollt hat, tritt Hauke Grünhag an die Helden heran. In seinem Haus erzählt er ihnen, was er über die Schwarzmärker weiß und bittet sie um Hilfe. Das Problem: Die Dorfbewohner sind zu verängstigt, um sich zu wehren.

Die Helden beschließen, der Goblinsgeschichte auf den Grund zu gehen. Sie schlagen sich in den Wald und finden das verlassene Goblinlager (*Fährtsuche*). Auf dem Rückweg stoßen sie mit einigen patrouillierenden Schwarzmärkern zusammen (etwa 1 pro Held). Nach einem kurzen Moment der Verwirrung ziehen die Schwarzmärker die Waffen und greifen an.

Zurück im Dorf sehen sie den Bauernhof der Grünhags brennen. Nach Lösch- und Rettungsbemühungen steht fast die gesam-

te Dorfbewölkerung zusammen. Ein Disput entbrennt zwischen Bauer Grünhag und Schultheiß Metzengrund. Die Helden stellen sich hinter Grünhag und können die Angst vor den Goblins zerstreuen.

Man entscheidet, sich zu wehren. Allen ist klar, dass man ohne die Helden unterlegen ist. Man entsendet also jemanden, der den Landesherrn alarmieren soll, aber die Helden werden gebeten dazubleiben und die Verteidigung zu organisieren.

Auf Anraten Grünhags verhandeln die Helden mit Thala Gunnarsdottir um Unterstützung (*Überreden*). Schließlich willigt sie ein, den waffenfähigen Männern und Frauen des Dorfes Säbel und leichte Äxte zu überlassen.

Die Helden führen ihre Truppe in den Wald, die Schwarzmärker kommen ihnen entgegen. Bauern und Briganten stehen sich gegenüber. Die Helden können Dorik Schwarzmark zu einem Duell überreden (*Überreden*): Einer der ihnen kämpft gegen seinen Leibwächter Brocken um das Schicksal des Dorfes. Aus mehreren Wunden blutend sackt Brocken schließlich heulend zusammen. Doch Schwarzmark hält sein Wort nicht. Noch während die Bauern jubeln, befiehlt er den Angriff.

Doch seine Räuberbande ist durch Brockens Fall erschüttert. Nachdem jeder der Helden einen Gegner verwundet hat, ergreifen sie die Flucht und zerstreuen sich in alle Himmelsrichtungen. Schwarzmark musste sich selbst ins Duell wagen und wurde ebenfalls verwundet. Die Helden können ihm nachstellen und ihn gefangen nehmen.

Die Belohnung

Am Ende werden die Helden von ihrem jeweiligen Auftraggeber nach Leistung entlohnt: Für Ermittlungsergebnisse werden 35 Dukaten gezahlt. Hat man die Schwarzmärker in die Flucht geschlagen, gibt es 50. Haben die Helden Dorik Schwarzmark festgenommen oder getötet 60.

Die gesamte Summe wird dem standeshöchsten Helden ausgehändigt (oder dem, der für die Gruppe spricht).

Stirbt Thala Gunnarsdottir wird ihre Barschaft den Helden von den Dorfbewohnern überlassen, da sie keinen bekannten Familienanschluss hat. Außerdem könnten sich in ihrem Fundus besondere Werkstücke, also seltenere Waffen finden.

Für das Abenteuer gibt es **150 Abenteuerpunkte** für jeden Helden. **Spezielle Erfahrungen** bieten sich auf Gesellschaftstalente an, evtl. auf Handwerkstalente, vor allem aber auf alles, was von den Helden zu kreativer Problemlösung benutzt wurde.



RPC: EINE MESSE VON SPIELERN FÜR SPIELER!

Die RPC ist ein junges und innovatives Messeformat rund um das Thema Phantastik. Sämtliche Stilrichtungen (Fantasy, SciFi, Mystery, etc.) über alle Bereiche hinweg (von Brettspielen über PC-Spiele bis hin zum LARP-Event) werden in einem neuartigen Konzept den Besuchern auf der RPC präsentiert.

Die RPC ist keine „typische“ Messe mit grellweißer Beleuchtung und hohen Trennwänden, vielmehr transportiert die RPC mit einem stimmigen Lichtkonzept und dekorierten Playgrounds, Live-Events, Walking Acts und Darbietung von Live-Musik für den Besucher eine Fantasy-Welt zum Eintauchen.

Und du stehst im Mittelpunkt, denn auf der RPC wird gespielt - egal ob PC, Tabletop, Pen&Paper oder LARP die RPC bietet für alle Spielrichtungen ausreichend Spielfläche, damit du dein Abenteuer auf der RPC bestehen kannst.

Die RPC 2015 verspricht bereits ein Jahr vor ihrem 10jährigen Jubiläum ein ganz besonderes Feuerwerk zu werden. Wahre Hundertschaften von Cosplayern haben sich bereits angekündigt. Natürlich sind auch wieder die fabelhaften Jungs und Mädels von den Wasteland Warriors vor Ort. Es gilt also wie immer: nehmt was zum Fotografieren mit zur RPC.

Aber auch sonst gibt es natürlich nahezu unendliche Möglichkeiten, neue Dinge auszuprobieren, Spiele zu spielen, an Wettbewerben teilzunehmen oder einfach gemütlich einen Met auf dem RPC-Mittelaltermarkt zu schlürfen.

Natürlich könnt ihr euch auch an der Illustratorenmeile eine Charakterskizze erstellen lassen, an einem der vielen Workshops teilnehmen, Lesungen im Lesecafé genießen oder einfach das Bühnenprogramm an der RPC-Mainstage abfeiern.

Die RPC 2015 ist das Nerderlebnis des Jahres. Da müsst ihr einfach hin!

VLISSES-SPIELE AUF DER RPC

Wir haben wieder einiges im Gepäck für euch, wenn am 16. & 17. Mai 2015 die Role Play Convention in Köln ihre Tore öffnet. Am großen grünen Ulisses-Stand könnt ihr vor allem eines – nach Herzenslust spielen!

DSA5 – Spielt eine kurze Begegnung auf Stand der aktuellen DSA5-Regeln. Ob als Einführung für Um- oder Neueinsteiger oder als finaler Spieletest für Veteranen, hier ist für jeden etwas dabei.



RPC

DSA-Kartenspiel – Wählt einen unserer Ikonischen Helden und duelliert euch oder besteht einfach gemeinsam spannende Herausforderungen. Mit dem in Entwicklung befindlichen DSA-Kartenspiel ist beides möglich! Hier habt ihr die Chance, das Spiel vorab mit zu testen – Feedback ist ausdrücklich erwünscht!

Orkensturm – Unser neustes Brettspiel könnt ihr erstmals auf der RPC anspielen. Während der dritte Orkensturm tobt, müsst ihr bei Hofe euren Einfluss ausbauen, um wichtige Siegpunkte zu erringen. Ergreift Partei für Kaiser Answin oder den entmachteten Thronerben Brin von Gareth und sichert euch einen Platz in der Geschichte Aventuriens.

Auch falls ihr Lust habt, eines unserer anderen Systeme auszuprobieren, seid ihr natürlich herzlich eingeladen. Wir bieten Demorunden für **Kaphornia**, **Pathfinder** und das **Pathfinder Abenteuer-Kartenspiel (PAKS)**. Ihr könnt die deutsche Version von **Earthdawn** anspielen, unser neues historienbasiertes Spielsystem **HeXXen 1733**, **Iron Kingdoms**, **Battletech**. Außerdem gibt es in der Tabletop-Area Turniere zu **Infinity** sowie **Warmachine** und **Hordes**.

Zeichenfee **Nadine Schäkel** schwingt an beiden RPC-Tagen den digitalen Pinsel. Ihr könnt Nadine beim Entstehen von neuen Bildern für **Das Schwarze Auge** über die Schulter schauen und eine unserer heißbegehrten Iconics-Sammelkarten abstauben.

In der gemütlichen **Ulisses-Lounge** könnt ihr einfach jederzeit auf einen lockeren Plausch vorbeikommen. Dort stehen euch unsere Redakteure Rede und Antwort zur Entwicklung von **DSA5**, kommenden Produkten und einfach allem rund um **Das Schwarze Auge**. Es finden an beiden Tagen wechselnde Events rund um **DSA** statt, von offenen Fragestunden oder Produktvorschau bis Artworkshow, lasst euch überraschen! Hier könnt ihr außer-

dem häufig auch **Vampire**-Redakteur André Wiesler oder unsere Allzweckwaffe Michael Mingers antreffen, falls ihr Fragen habt oder einfach neugierig seid.

Kommt vorbei – wir freuen uns auf euch!

RPC-WORKSHOPRAUM

Samstag (13-14 Uhr)

Das Schwarze Auge, die 5. Edition: Was euch erwartet!

Hier erfahrt ihr alles über die 5. Edition! Alex und Jens geben euch einen Überblick zur Entwicklung der neuen Regeledition von **Das Schwarze Auge**, stellen die wichtigsten Änderungen vor und berichten von den finalen Spieletests. Ihr bekommt das neuste von Artwork und Layout zu sehen und im Anschluss ist viel Zeit für eure Fragen an die Redaktion.

Samstag 15-16 Uhr

Alles über die Jubiläumsausgabe von **Vampire: Die Maskerade**

Redakteur André Wiesler stellt euch die neue V20-Jubiläumsausgabe von **Vampire: Die Maskerade** vor. Alles über die Crowdfunding-Kampagne, die erreichten Stretchgoals sowie Inhalt und Ausstattung der luxuriösen Neuauflage erfahrt ihr hier.

Die RPC 2015 findet am
16. und 17. Mai 2015 statt.

Tagesticket: 10,50 €

Dauerkarte: 18,00 €

Tageskasse:

Tagesticket: 12,00 €

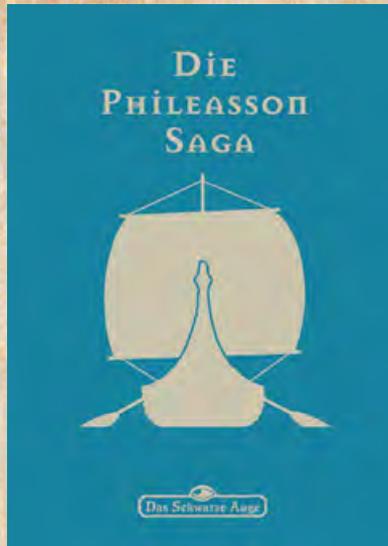
Dauerkarte: 21,00 €



PRODUKTVORSCHAU

PHILEASSON AUF GROSSER FAHRT

Wir haben euch gehört und eine der am häufigsten nachgefragten (aber leider lange vergriffenen) Abenteuerkampagnen neu aufgelegt. Bernhard Hennens **Phileasson-Saga** erscheint im April in einer 336 Seiten starken **Deluxe-Edition** im blauen Kunstledereinband. Wir haben ein paar kleinere Fehler ausgebessert, zusätzliche Handouts ergänzt und die klassische Schwarz-weiße Karte der Inseln im Nebel beigelegt. Der einmalige Nachdruck für die 4. Edition erscheint in einer Auflage von 1.000 Exemplaren. Wer also noch einmal mit dem thorwalschen Kapitän Phileasson Foggwulf zur legendären Wettfahrt gegen Beorn den Blender antreten will, und die Geheimnisse der Hochelfen auf Aventurien und den Inseln im Nebel lüften möchte, sollte unbedingt zugreifen.



HAFFAX ANTE PORTAS!

Nachdem eure Helden an der Seite von Kaiserin Rohaja bereits im April in Die verlorenen Lande aufbrechen können, steht im Mai nun Der Schattenmarschall vor den Toren. Im achten und finalen Band des Splitterdämmerungs-Zyklus ziehen die Helden gegen den Träger des Belhalar-Splitters in die Schlacht. Doch welche Pläne hegt Helme Haffax, Meisterstrategie und meistgesuchter Verräter des Reiches, im Verborgenen? Es obliegt euren Helden, die wahre Motivation des Schattenmarschalls zu enthüllen und sich dem Fürstkomtur und seinem Eterniumkorps entgegenzustellen, wenn es um nichts Geringeres geht als das Schicksal des Mittelreiches.



AUF PHEXENS PFADEN

Im April geht der Dieb Aljoscha in den Gareth Gassen auf Streifzug – und gerät dabei ordentlich in Schwierigkeiten. In der jungen Adligen Sigune gewinnt er eine unerwartete Verbündete, und gemeinsam versuchen sie, das komplizierte Intrigenspiel zu entwirren, in das Aljoscha sich verstrickt hat. Sebastian Schwinn's Debütroman **Der Pfad des Phex** spielt nicht nur in der größten Stadt des Kontinents, sondern kann auch mit toten Wanderinnen, finsternen Baronen und dem wahrscheinlich unsympathischsten KGIA-Agenten aller Zeiten aufwarten.

EARTHDAWN KEHRT ZURÜCK

Erkunde mit der vierten Edition des beliebten Fantasy-Rollenspiels eine von Dämonen verheerte Welt. Schmiede deine eigene Legende beim Wiederaufbau Barsaives, einer Welt voller vergessener Geheimnisse, verborgener Schätze, geheimnisvoller Magie und unzähliger Abenteuer. Verkörpere einen mächtigen Magieanwender einer der exotischen Rassen wie den steingeborenen Obsidianern, den heißblütigen T'skrang oder den flatterhaften Windlingen. Das Spielerhandbuch ist ab April in drei verschiedenen Varianten (Softcover, Hardcover, limitiert) erhältlich.



DAS

ERWARTET EUCH IM NÄCHSTEN BOTEN!

SENSATIONSFUND IM WESTLICHEN SÜDMEER – LAHMARIA WIEDER AUFGETAUCHT!

Erfahrt alles über die bahnbrechende Entdeckung des versunkenen Kontinents und den Erstkontakt mit den mysteriösen blauen Mahren. (S. 8)

ORGIE MIT NACHSPIEL: AL'ANFANER GESANDTER POCHT AUF IMMUNITÄT (S. 7)

IRRE ERFINDUNG IN YOL-GHURMAK: IN 20 JAHREN REISEN WIR ZU DEN STERNEN! (S.7)

AL'ANFA SCHAFFT TODESSTRAFE AB! "SIE HABEN BORONS GNADE NICHT VERDIENT!" (S.8)

STREIK AM GROSSEN FLUSS! DEN FLUSSSCHIFFERN STEHT DAS WASSER BIS ZUM HALS (S. 4)

LIEBE UNTER ORDENSGESCHWISTERN – EIN GOLGARIT PACKT AUS (S. 5)

Bruder Boronislus (52) erzählt von Irrungen und Wirrungen im Boron-Orden

WAS VERBIRGT DER PLATTENPANZER: ROHAJAS GEHEIME SCHWANGERSCHAFT (S. 3)

Gefährdet die Kaiserin den Thronerben auf dem Schlachtfeld?

CHARME- OFFENSIVE DER PRAIOS- KIRCHE

Kirche des Lichtfürsten bricht auf in eine neue Ära

Alle Zeichen stehen auf Aufbruch in der Praioskirche! Während in den Straßen Gareths das Verbrechen ausgemerzt wurde (der BOTE! berichtete), arbeitet die frisch ernannte Legatin für Öffentlichkeitsarbeit derzeit mit Hochdruck an einer Kampagne, um den Glauben an den Götterfürsten auch in anderen Teilen der bekannten Welt hochzuhalten. "Unsere Planungen sind öffentlich und wahrhaftig. In der Stadt des Lichts gibt es keine Geheimnisse!", verkündet Praionira Bugenhog-Meeltheuer vollmundig. Die energische Mittzwanzigerin aus Meilersgrund wurde erst kürzlich in das extra zur Verjüngung der Glaubensstruktur geschaffene Amt erhoben. Überall in der Capitale prangen bereits handgemalte Plakate (s. Abbildung), die den Götterfürsten in ganz neuem Glanz erstrahlen lassen.

Ältere Anwohner äußerten sich teilweise besorgt, ob dieser Abwendung von traditionellen Darstellungen des Gottes. Garether Urgestein Bromfried Schmid (67): "Also mit dem Kumpel-Praios, da kann isch nisch so rescht was anfangen ..." Von jüngeren Anhängern wird die jugendliche Darstellung Praios' jedoch frenetisch gefeiert. Auch werden erste Rufe nach einem jüngeren Lichtfürsten laut. (S. 2)

Lass Sonne in dein Leben!



MARMARIA MERA

EINE MYRAPOR-STADTBESCHREIBUNG VON PETER HORSTMANN

In den Bergen südlich der Provinz- und Militärstadt Eubatheon in Corabenus liegt dieses Städtchen, das für seinen feinen Marmor berühmt geworden ist. Eine ganze Kohorte ist hier stationiert und schützt den Ort und seinen Wohlstand. Der teure Stein, der seit gut zwei Generationen wegen seiner reinweißen Farbe und der vielen Pyrit-Einschlüsse zu den beliebtesten Materialien der Architekten in Centralis und Valantia zählt, wird beinahe mit Gold aufgewogen und hat der Stadt zu ungeahntem Reichtum verholfen. Schnell war ein Kampf um die Macht vor Ort und die damit verbundenen Abbaurechte entbrannt. Wider alle Erwartungen hat sich das Haus Alantinos durchsetzen und seine angestammten Rechte verteidigen können. Sicherlich ein großer Sieg für die beteiligten Legitimat.

Neben der Politik zählt die Wasserversorgung zu den zentralen Problemen des Ortes. Kein Fluss entspringt hier oben. Der Regen kommt zwar im Frühjahr und Herbst mit verlässlicher Regelmäßigkeit, doch im Sommer ist es meist über viele Nonen hinweg trocken. Um trotz des Klimas für die steigende Anzahl an Bewohnern, Arbeitern und Sklaven ausreichend Trinkwasser zu haben, wurde einer der großen Steinbrüche zu einer gewaltigen Zisterne mit Tempelanlage ausgebaut. Heute sind sowohl der Ort als auch die Tempelanlage unter dem Namen "Marmaria Mera" bekannt.

Hinter der eigentlichen Zisterne hat man die abgearbeitete Wand des Marmorbruchs zu einem großen, bestimmt dreißig Schritt hohen Relief umgearbeitet. In der Mitte steht *Bania*, die lokale Göttin von Wasser und Regen aus dem Gefolge des *Chrysis*. Den Besucher anblickend breitet sie die Arme weit aus und lässt Ströme von Wasser aus ihren Händen in zwei Amphoren fließen. An ihren Seiten assistieren weitere Gottheiten: Zur Linken knien *Nyrias* und *Merias* und blasen ihr Wolken zu. Auch zur Rechten knien zwei Personen und schicken das ersehnte Nass: *Larias* und *Godias*. Alle vier sind als wilde Männer mit langen wehenden Haaren und flatternden Bärten dargestellt. So wird die jugendliche Göttin von den Winden aus Nord und Süd sowie aus West und Ost unterstützt. Unter den Figuren ist ein Fries mit Szenen aus der Mythologie *Chrysis* zu sehen. Fasane und Falken, Möwen und Sturmschwalben fliegen und wandeln zwischen Nymphen und anderen Wesen aus seinem Gefolge. Am Fuße der Wand steht ein Altar, den liturgischen Brand- und Blutopfern einen geweihten Platz zu bieten. Für das gemeinsame Verzehren der Opfertiere wurden geräumige Höhlungen in den Felsen geschlagen, für Pfeiler und Säulen ließ man Material stehen und verwandelte es in Kunstwerke. In dieser bergigen Region, die nur bedingt für die Viehzucht geeignet ist, hat sich auch der alte Brauch der "Regensuppe" erhalten. Dabei wird die Gottheit zum gemeinsamen Verzehren einer Suppe eingeladen, die deutlich gehaltvoller ist, als es ihr dürftiger Name vermuten lässt.

Vor der Relief-Wand wurde ein gut 60 Schritt hinab reichendes Becken in den Boden eingetieft, welches diese Maße auch in Länge und Breite erreicht. Die Wände des Beckens bestehen aus nahezu unzähligen Treppen und Stufen, sodass man zu jeder Zeit und bei jedem Wasserstand, zum kühlen Nass hinab kann. In der Mitte wurde ein großer, grob konisch zulaufender Block stehen gelassen. Er hat bestimmt eine Höhe von dreißig Schritt und an seiner Spitze noch eine Breite von fünfzig Spann. Als Krönung wurde ihm ein kleiner Rundtempel aufgesetzt. Vierundzwanzig Säulen tragen ein flaches Dach, welches in der Mitte eine Öffnung aufweist. Darunter steht eine Statue der *Bania*, den Blick zum Himmel gerichtet, die Hände bittend empor gestreckt.

Die Basen und Kapitele der Säulen und Teile der Statue wurden in Gold, Endurium oder Illuminium gearbeitet. Die gleichen Materialien nutzte man für einige Details des Reliefs an der Felswand und der weiteren Ausbauten. Doch das Gros wurde direkt aus dem lokalen Marmor geschlagen, weshalb der ganze Tempel glitzert und das Licht von Sonne und Madamal in helles Funkeln verwandelt.

Als Praetor des Heiligtums fungiert *Sklir sthemos e Eubatheon ay Kouramnion*, die eigentliche Arbeit verrichtet jedoch der betagte Geweihte *Bourinos Serr Chrysis* mit seinen Akolythen. Der Alte dient der *Regenspendenden* schon seit über sechzig Jahren und seit er den Sieg des Hauses Alantinos in der Streitfrage um das Abbaurecht aus dem Flug der Schwalben voraussagte, gilt er als verlässlicher Augur und Orakel. Etwas unbeliebt gemacht hat er sich im Ort allerdings, als er (mittels eines kleinen Wunders) durchsetzte, dass keine Aquädukte an die Zisterne gebaut werden durften, um das kühle Nass in die Häuser der Reichen zu lenken. So verfügen nun die meisten Villen des lokalen Adels über eigene Regenspeicher und jeden Morgen und Mittag ziehen die Wasserträger in langen Reihen mit ihren Amphoren und Situlen den Hügel zum Tempel hinauf.

GEHEIMNISSE UND SZENARIOIDEEN

◆ Zwischen dem Rand der Zisterne und dem kleinen Tempel gibt es eine schmale Brücke, welche aus reinstem Optrilith gearbeitet wurde und daher nahezu unsichtbar ist. An den Feiertagen der Gottheit wandeln Prätor und Priester gemeinsam "durch die Luft" zur Statue der *Bania* und legen dort Gaben ab. Die Brücke hat als Schutz vor Dieben eine magisch verdeckte Lücke von gut drei Spann.

◆ Zur Zeit der Errichtung der Zisterne (4752-4774 IZ) verschwand die für ihre Schönheit bekannte *Adepta Minor Theleiamene te Eupherban* unter ungeklärten Umständen. Auch das Haus *Onachos* konnte keinen Kontakt zu der vermeintlich Verstorbenen herstellen. In den offiziellen Unterlagen des Tempels ist allerdings kein Bauopfer verzeichnet. Und man bräuchte schon ein gutes Portrait der Verschollenen, um das Gerücht zu überprüfen, dass die Statue in dem kleinen Rundtempel ihr gleicht.

◆ Das Haus *Rhidaman* hat die Niederlage im Streit der Legitimat nicht verwunden. Immer noch sucht es einen Weg die alten Dokumente der *Alantinos* anzufechten oder verschwinden zu lassen. Geeignete Fälscher oder "Organisatoren", die vermeintliche Dokumente oder gar die echten, dem Handelshaus übergeben würden, wären einer großzügigen Belohnung sicher. Das Haus der *Alantinos* vor Ort ist ein durchschnittlich gesichertes Atriumhaus.

◆ Die regelmäßigen Karawanen mit Marmor, welche *Marmaria Mera* mit *Eubatheon* und *Sidor Corabis* verbinden, stellen ein Vermögen dar. Würden sie wiederholt ausfallen, wäre das nicht nur eine finanzielle Katastrophe für das Haus *Alantinos* und die beteiligten Collegien der Steinmetze (Coll. "Die Hämmer der Windbraut", Coll. "Bantias starker Arm") – und damit ein Gewinn für die *Rhidaman* oder *Eupherban* –, sondern könnten auch die Machtverhältnisse im westlichen *Corabenus* verändern, je nachdem, wer dafür verantwortlich wäre oder verantwortlich gemacht werden könnte. Sowohl den *Kouramnion*, wie auch den *Eupherban* wäre eine Anklage der Straßenräuberei sehr unangenehm. Andererseits würde der *Horas Velachos IV. te Eupherban* sicherlich jede Schmach der *Kouramnion* feiern ... und belohnen.

NEUE HELDEN BRAUCHT DAS LAND

In den letzten Wochen standen vor allem Berechnungen und der Einbau der letzten Anmerkungen aus euren Feedback-Mails im Vordergrund. Um die genaue Menge an Abenteurpunkten für die einzelnen Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile, Zauber, Liturgien und Talente zu bestimmen, mussten wir einerseits im Vorfeld abwägen, andererseits Helden erschaffen und testen, um zu sehen, ob sich unsere Vorstellungen mit den Möglichkeiten des Regelwerks decken.

Wir haben grundlegend alle Werte mehrfach geprüft (und prüfen lassen), damit wir eine bessere Abstimmung der Kosten als im Beta-Regelwerk erzielen und Fehler vermeiden. Einige unserer Versuche könnt ihr im späteren Teil des Berichtes nachlesen. Die größte Sorge lösten bei uns immer Elfen aus, da sie über den aventurischen Hintergrund sehr viele Vorteile besitzen, was aber für die Erstellung fairer und ausgewogener Helden ein Stolperstein ist.



Aber auch dieses Problem haben wir mittlerweile gelöst. Diese Ausgabe steht aber auch ganz unter dem Thema „Helden“.

Auf den folgenden Seiten könnt ihr einen unserer neuen, exemplarischen Archetypen bewundern: Ylwa, eine Fjarninger-Barbarin. Ylwas Hintergrundgeschichte ist mit den Geschichten der anderen Archetypen verbunden und zusammen ergeben die Handlungen einen großen Spannungsbogen. Und nebenbei soll die Geschichte auch verdeutlichen, wie eine Fjarningerin denkt und handelt.

Außerdem erfahrt ihr mehr über die Professionen, die es in das Regelwerk geschafft haben (keine Sorge: die anderen Professionen kommen in die Erweiterungsbände) und ihr könnt in einer kleinen Übersicht noch mal überprüfen, was sich im Vergleich zur 4. Edition regeltechnisch ändern wird.

DSA5: EIN BLICK IN DIE WERKSTATT

In der letzten Ausgabe des Boten hat Jens vorgestellt, wie sich die Wirkung des BANNBALADIN im Laufe der Entwicklung geändert hat. Heute sind zwei beispielhafte Helden an der Reihe.

TEIL I: DER KRIEGER

Nachdem nun der größte Teil des Regelwerkes überarbeitet ist und nur noch an einigen Randbereichen geschraubt wird, wird es Zeit für einen der letzten Schritte, die Charaktererschaffung. Die ersten Probehelden sehen schon ganz gut aus, auch wenn ein paar Kleinigkeiten wie beispielsweise Sprachen noch nicht berücksichtigt sind. Daher möchten wir hier einen unserer ersten „Prototypen“ vorstellen, einen Krieger aus dem Mittelreich.

Neben Klopfen soll er sich auch ein wenig mit den höfischen Künsten auskennen und auch sonst ein echter Prinz Charming sein. Schauen wir uns die Sache mal im Detail an:

Eigenschaften

Mut 14	Fingerfertigkeit 10
Klugheit 12	Gewandtheit 12
Intuition 11	Konstitution 14
Charisma 13	Körperkraft 14

Unser Krieger ist stark, mutig und gewandt, aber auch recht charmant. Dafür hält es sich besonders mit der Fingerfertigkeit schwer in Grenzen. Damit hat er schon einmal eine solide Basis, um ordentlich austeilen und einstecken zu können.

Abgeleitete Eigenschaften

Lebensenergie 33	Wundschwelle 8
Seelenkraft -1	Geschwindigkeit 8
Zähigkeit -2	Initiative 13
Ausweichen 6	Schicksalspunkte 3

Mit 33 Lebenspunkten ist er für einen Menschen schon recht gut dabei. Seelenkraft schützt vor Beeinflussung des Geistes, während Zähigkeit negative Effekte auf den Körper erschwert. Je niedriger diese beiden Werte sind, desto besser ist es für den Helden. Mit -1 bzw. -2 ist er da schon ganz gut am Start.

Vor- und Nachteile

Adel V, Eisern, Gutausschend I, Herausragende Kampftechnik (Schwerter)
Eitelkeit, Verpflichtungen II, Vorurteile Novadis, Unfähigkeit Heilkunde Seele

Unser Krieger ist ein Adliger, etwa im Range eines Barons, hart im Nehmen, sieht gut aus und ist natürlich brillant im Umgang mit dem Schwert. Vielleicht bildet er sich auf genau das einfach zu viel ein, was ihn manchmal allzu eitel auftreten lässt. Als Adliger ist er natürlich ein Lehnherr verpflichtet, hat keine allzu gute Meinung über die ungläubigen Söhne der Wüste und auch einfach kein Händchen dafür, Leuten gut zuzureden.

Das Maximalvolumen an Nachteilen haben wir mit ihm nicht ausgeschöpft (es ist ja nicht zwingend), ansonsten hätte man sich sicher noch die eine oder andere zusätzliche Sonderfertigkeit wählen können.

Sonderfertigkeiten

Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I

Als Grundlage haben wir hier den Umgang mit Rüstungen und zwei Basismanöver gewählt. Für den Anfang eine solide Basis. Kommen wir zu den Talenten.

Körpertalente

Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakte 5, Reiten 10, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Singen 2, Sinnesschärfe 5, Tanzen 7, Taschendiebstahl 0, Verbergen 2, Zechen 5

Körperlich ist unser Krieger ganz gut dabei, wobei er besonders das Reiten liebt. Für Hoftage und andere Festlichkeiten hat er ausgiebig das Tanzen geübt. Körperbeherrschung und Selbstbeherrschung sollten natürlich auch nicht fehlen.

Gesellschaftstalente

Bekehren & Überzeugen 0, Betören 7, Einschüchtern 4, Etikette 8, Gassenwissen 1, Menschenkenntnis 6, Überreden 2, Verkleiden 0, Willenskraft 5

Nicht ganz überraschend stehen bei unserem Prinz Charming Betören und Etikette im gesellschaftlichen Bereich besonders hoch im Kurs, während er Bekehren und Verkleiden den Geweihten und Schaustellern überlässt.

Naturtalente

Fährtensuchen 3, Fesseln 0, Fischen & Angeln 0, Orientierung 4, Pflanzenkunde 0, Tierkunde 2, Wildnisleben 1

Als Mann des Adels geht er zwar gerne auf die Jagd, aber bitte ohne die Unannehmlichkeiten, die die Natur bereithalten kann. Dafür gibt es schließlich Forstmeister und Marschälle.

Wissenstalente

Brett- & Glücksspiel 4, Geographie 2, Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 7, Magiekunde 1, Mechanik 0, Rechnen 2, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 3, Sphärenkunde 0, Sternkunde 1

Zwar hat man ihm ein wenig klassische Bildung zukommen lassen, aber außer Karten kloppen und alles, was mit den Schlachten alter Zeiten zu tun hatte, ist nicht übermäßig viel hängen geblieben. Immerhin kennt er sich aber in vielen Bereichen zumindest gut genug aus, um ein wenig darüber parlieren zu können.

Handwerkstalente

Alchimie 0, Fahrzeuge 3, Handel 0, Heilkunde Gift 0, Heilkunde Krankheiten 0, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 3, Holz-

bearbeitung 1, Kochen & Backen 1, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 3, Metallbearbeitung 1, Musizieren 8, Schlösserknacken 0, Seefahrt 0, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 0

Körperliche Arbeit überlässt unser Adliger lieber dem einfachen Volk. Einzig dem Lautenspiel hat er einige Aufmerksamkeit geschenkt.

Kampftechniken

Armbrüste 6, Bögen 6, Dolche 6, Fechtwaffen 6, Hiebwaffen 6, Kettenwaffen 8, Lanzenreiten 12, Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 13, Stangenwaffen 6, Wurfwaffen 6, Zweihandhiebwaffen 6, Zweihandschwerter 10

Unser Krieger ist hauptsächlich im Kampf zu Pferd, mit Schwert und Schild und nebenher noch mit Zweihandschwertern ausgebildet. Außerdem hat er schon einmal sein Glück mit dem Morgenstern versucht.

Inventar

Waffen und Rüstung:
Großschild, Kettenmantel, Langschwert

Kleidung, Ausrüstung und Nippes:

Kapuzenumhang, Hemd, Hose mit Hosentaschen, Lendenschurz, Ledertiefel, Ledergürtel, Wappenrock, Schwertscheide, Unterkleidung für Rüstung, Waffenpflegeset, Schlafsack, Wolldecke, Abblendlaterne, Feuerstein und Stahl, Zunder, Zunderdose, Kletterseil (10m) Geldbeutel, Gürteltasche, Lederranzen, Trinkhorn, Wasserschlauch, Becher, Essbesteck, Pfanne, Holzschale, Holzteller, Bürste, Kamm, Schwamm, Seife, Tabak, Tabakdose, Tabakspfeife, Handgeld: 5 Silbertaler

Hätte sich unser Krieger bei den Vorteilen mehr Startkapital geholt, hätte er sich sicher auch ein Pferd und eine schwerere Rüstung leisten können, aber für den Anfang sollte diese Ausrüstung für eine standesgemäße Äventüre reichen. Nachdem wir nun seine Kampftechniken und seine Waffen und Rüstungen kennen, schauen wir uns mal seine Kampfwerte an:

Durch den Kettenmantel und die Sonderfertigkeit Belastungsgewöhnung I ergibt einen Rüstungsschutz von 3 und eine Belastung von 1.

LE 33	INI 13	WS 8	GS 7	
RS 3	BE 1			
Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Langschwert	13	6	1W6+4	mittel
Langschwert mit Schild	13	12	1W6+4	mittel

Damit hat er alles zusammen, um ins Abenteuer ziehen zu können.



TEIL 2: DER HESINDEGEWEIHTE

Hier mal einer meiner Testbuilds, um die Generierungsgeschwindigkeit zu teste. Ich hab ohne Verwendung von Paketen 60 Minuten gebraucht, davon 20 für das Inventar. Es ist ein Hesindegeweihter mit ein wenig Dschungelerfahrung, der bei einem hässlichen Zusammentreffen mit einer Urwaldspinne ein Auge verloren hat und nun irgendwo im Süden pleite und desillusioniert festsitzt. Also perfektes Heldenmaterial.

Eigenschaften

Mut 12	Fingerfertigkeit 11
Klugheit 14	Gewandtheit 10
Intuition 14	Konstitution 14
Charisma 13	Körperkraft 11

Abgeleitete Eigenschaften

Lebensenergie 32	Wundschwelle 7
Karmaenergie 34	Geschwindigkeit 8
Seelenkraft -2	Initiative 11
Zähigkeit -1	Schicksalspunkte 3
Ausweichen 5	

Vor- und Nachteile

Hitzeresistenz, Krankheitsresistenz I, Richtungssinn
Angst vor Spinnen I, Hässlich I, Pechmagnet, Prinzipientreue Hesindekirche, Schlechte Angewohnheit Raucher, Schlechte Eigenschaft Neugier, Unheimlich, Einäugig, Arm II

Sonderfertigkeiten

Geweihter

Sprachen

Garethi Stufe III, Bosparano Stufe II, Mohisch Stufe III, Tulamidya Stufe II

Schriften

Kusliker Zeichen Stufe III, Tulamidya-Zeichen Stufe II

Talente

Körpertalente: Fliegen 0, Gaukeleien 0, Klettern 4, Körperbeherrschung 4, Kraftakte 2, Reiten 2, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Singen 2, Sinnesschärfe 6, Tanzen 0, Taschendiebstahl 0, Verbergen 5, Zechen 3

Gesellschaftstalente: Bekehren & Überzeugen 7, Betören 0, Einschüchtern 4, Etikette 3, Gassenwissen 0, Menschenkenntnis 2, Überreden 1, Verkleiden 0, Willenskraft 4

Naturtalente: Fährtensuchen 4, Fesseln 1, Fischen & Angeln 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 2, Tierkunde 2, Wildnisleben 4

Wissenstalente: Brett- & Glücksspiel 0, Geographie 8, Geschichtswissen 7, Götter & Kulte 8, Kriegskunst 1, Magiekunde 1, Mechanik 4, Rechnen 6, Rechtskunde 5, Sagen & Legenden 6, Sphärenkunde 1, Sternkunde 2

Handwerkstalente: Alchimie 0, Fahrzeuge 2, Handel 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 1, Heilkunde Seele 0, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 0, Kochen & Backen 3, Lederbearbeitung 0, Malen & Zeichnen 7, Metallbearbeitung 0, Musizieren 0, Schlösser knacken 0, Seefahrt 2, Steinbearbeitung 0, Stoffbearbeitung 2

Kampftechniken: Armbrüste 8, Raufen 11, Stangenwaffen 12

Segen, Liturgien, Zeremonien

Die 12 Segnungen

Entzifferung 10, Friedvolle Aura 4, Magiesicht 8, Göttlicher Fingerzeig 8, Göttliches Zeichen 5, Visionssuche 4

Inventar

Kampfstab, Kutte, Filzhut, Halstuch, Hemd, Hose, Ledergürtel, Lederschuhe, Lendenschurz, Sandalen, Maultier, Packsattel, Zügel und Zaumzeug, Angel mit Angelschnur, Besteck, Messing, Hängematte, Nadel- und Zwirnset, Wolldecke, Hammer, Meißel, Nägel, 10 Stück, Fackel, 4 Stück Zunder, Zunderdose, Geldbeutel, Gürteltasche, Sack, Umhängetasche, Wasserschlauch, Kletterseil, 10 Schritt, Pfanne, Tagebuch, Kohlestift, Tabak, Tabakdose, Tabakspfeife, 6 Heller in Bar

DIE FJARNINGER STAMMESKRIEGERIN

Ylwa ist eine Fjarningerin, eine typische Barbarin aus den Eiswüsten Nordaventuriens. Sie wird einer der zwölf spielfertigen Archetypen, die ihr im DSA5-Regelwerk vorfinden werdet.

„Noch nie besiegte mich jemand im Kampf. Und du wirst nicht der Erste sein!“

„Ich mag Orks. Ganz egal, was du mit ihnen machst, du fühlst dich nie schlecht dabei.“

„Ihr Südländer kennt das Geheimnis des Stahls. Los, zeigt es mir!“

Die Anderen waren noch nicht zu sehen. Ylwa und sechs ihrer Gefährten hatten das Versteck des Priesters an der Bucht wohl zuerst erreicht. Anders als vermutet war er nicht im Turm gewesen, aber sie hatten das Licht an der Küste bemerkt. Sie war froh, wieder festen Boden unter den Füßen zu spüren. Der Mann in Schwarz, der Mann der Gonzalo genannt wurde, hatte sie und die Gefährten um sich versammelt.

„Aus den Kavernen dort entströmt der Odem des Namenlosen. Dort ist unser Ziel.“ Ylwa mochte den Mann in Schwarz. Er sprach

nicht so viel sinnloses Zeug wie der Walanbeter und die Frau, der auf dem Wasser schlecht wurde.

Ylwa nickt nur kurz und ging voran. Offenbar waren die übrigen Gefährten noch nicht bereit gewesen, denn sie folgten erst einen Augenblick später.

Wozu warten? Wenn wir nicht schnell handeln, könnte es zu spät sein.

„Sollten wir nicht auf Elwene und die anderen warten? Was ist, wenn wir in Unterzahl sind?“

Die Frage der Frau, der auf See schlecht wurde, war berechtigt. Ylwa hätte um ein Haar geantwortet, doch der Walanbeter kam ihr zuvor.

„Keine Zeit. Dieser neunfingrige Bastard beschwört etwas. Und wir dürfen nicht zulassen, dass seine Zeremonie endet, bevor wir ihn erreichen.“

Wulfgrimm, so der Name des Walanbeters, war offenbar gar nicht so dumm. Vielleicht würde er nach dem Kampf Ylwas Bett wärmen. Aber bevor sie ihm diese Ehre erwies, hatte sie noch etwas vor. Vorsichtig drang die Gruppe tiefer in die Kaverne vor. Büsche und glatte Steine erschwerten ihnen das Vorkommen, und nur dank Ylwas Stärke gelang es ihr, den Mann in Schwarz festzuhalten, als er fast in einen kaum zu sehenden Spalt gefallen wäre. Der Mann ertrug die Gefahr ohne merkliche Regung, was Ylwa nur darin bestätigte, dass er ihren Respekt verdiente.

Andere Südländer hätten geschrien oder Angstschweiß vergossen.

Nach zwei durchquerten Höhlen erklang aus dem Finsteren ein monotoner Gesang. Ylwa bedeutet der Gruppe, noch leiser zu sein und schlich zu einem Felsen, der hoffentlich nah genug an der dritten Höhle war, um sich einen Überblick zu verschaffen.

Aus ihrer Deckung konnte sie die Ritualhöhle überblicken: Hinter einem steinernen Altar stand ein Mann, das Gesicht hinter einer Maske aus Gold verborgen. In der Hand hielt er einen gebogenen Ritualdolch, und er war umringt von dreizehn weiteren Menschen in Kutten, die im Halbkreis um den Altar knieten.

Ylwa gab Wulfgrimm, Layariel, Gonzalo und den anderen ein Zeichen. Sie sollten sich um die Kultisten kümmern, während sie selbst auf den Priester vorstürmen wollte. Ylwa ließ keine Diskussion über eine andere Taktik aufkommen. Sie lief los. Mit ihrer



Axt traf sie im Vorbeirennen einen der Kultisten, der blutend niederging. Panik brach aus, als die Gefährten unnachgiebig gegen die Kultisten vorgingen. Layariels Pfeile surrten durch die Luft und trafen, Wulfgrimm hackte mit seiner Axt auf die Diener des Namenlosen ein, und selbst die Frau, der auf See schlecht wurde, stach mit ihrer Klinge zu.

Ylwa hatte den Priester fast erreicht, als dieser irgendwelche Handbewegungen machte und etwas brüllte. Auf alles gefasst, wich Ylwa geschickt aus, rollte sich über den Boden und kam direkt vor dem Priester wieder auf die Beine.

„Naag ...“, brüllte der fette Mann ihr entgegen, als Ylwas Barbarenstreitaxt seinen Hals traf und ihn enthauptete. Der Kopf fiel noch vor dem Körper zu Boden. Der Kampf war schnell und blutig gewesen, aber sie hatten gewonnen.

„Es ist vorbei.“, stellte die Frau fest, der auf See schlecht wurde.

„Nein“, antwortete der Mann in Schwarz. „Es hat gerade erst begonnen.“

DIE HELDIN IM SPIEL

Die Fjarninger Barbarin gehört zu einem Menschenschlag, der sich an die Kälte der Eis- und Nebelzinnen angepasst hat. In der lebensfeindlichen Eiswüste des Nordens kann sich niemand Schwäche und Mitleid leisten, und so würde sie ohne zu zögern, jemanden zum Sterben zurücklassen, wenn dadurch der Rest der Gruppe überlebt. Auf die meisten anderen Aventurier wirkt dieses Verhalten kaltherzig, aber nur so können die Fjarninger in ihrer eisigen Heimat überleben. Selbst gegenüber Gefährten wird sie sich zunächst abweisend verhalten, aber mit der Zeit wird ihre harte Schale schmelzen und sie wird ihren neuen Freunden beistehen.

Obwohl sie größer und stärker ist als die meisten anderen Aventurier und die Fjarninger als entschlossen und furchtein-

flößende Kämpfer gelten, wird die Stammeskriegerin ihre Waffe nur erheben, wenn sie sich ihres Sieges gewiss ist.

Nur selten verlassen Fjarninger ihre Heimat, meist weil sie ausgestoßen wurden oder auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls sind. Sie hegen gegenüber anderen Kulturen keine Vorurteile – einzig Thorwalern und anderen Seefahrenden Völkern begegnen sie mit Vorbehalten. Die Fjarninger fürchten nichts mehr als die See und misstrauen jedem, der sie befährt. Auch sonst hält sich die Barbarin an Gebote und Verbote ihres Glaubens und wird sich auch durch Belehrungen nicht darin beirren lassen.

Für sie besitzen Dinge eine große Bedeutung, die andere Menschen als selbstverständlich erachten: ein warmes Bett, eine nahrhafte Mahlzeit in der Taverne sowie viele Gegenstände und Annehmlichkeiten des täglichen Lebens.

PROFESSIONEN IN DER ÜBERSICHT

Folgende Professionen bekommen im Regelwerk ein sogenanntes Professionspaket:

Weltliche Profession:

Bardin	Händler	Kriegerin	Söldner
Gardist	Heilerin	Prostituierte	Spitzelin
Gauklerin	Höfling	Ritter	Stammeskriegerin
Gladiatorin	Jäger	Seefahrerin	Streuner

Zaubererprofessionen:

Gildenloser Magier	Krötenhexe	Schwarzmagier	Wildnisläuferin
Graumagier	Rabenhexe	Weißmagier	Zauberweber
Katzenhexe			

Priesterprofessionen:

Borongeweihter	Peraingeweihter	Praiosgeweihte	Rondrageweihter
Hesindegeweihte	Phexgeweihter		

Zusätzlich verfügen fast alle Professionspakete um zahlreiche Varianten, die Anstelle der Grundprofessionen gewählt werden können.



ÄNDERUNGEN ZWISCHEN DER 4. UND DER 5. EDITION

Damit du einen Überblick über die Änderungen der 5. Edition im Vergleich zur letzten Version von **Das Schwarze Auge** bekommst, listen wir dir an dieser Stelle die wichtigsten Unterschiede auf:

- ◆ Bei der Heldenerschaffung kann sich jeder Spieler zwischen verschiedenen Erfahrungsgraden entscheiden. Vom jungen Scholar einer Magierakademie bis hin zum Veteranen der Ogerschlacht – du selbst kannst die Anfangserfahrung deines Helden bestimmen.
- ◆ Die Heldenerschaffung funktioniert komplett über Abenteurerepikure.
- ◆ Mit der Einführung von Schicksalspunkten können die Helden nun stärkeren Einfluss auf das Spielgeschehen ausüben, Proben wiederholen und das Quäntchen Glück heraufbeschwören, das sie von normalen Menschen unterscheidet.
- ◆ Das neue Zustandssystem bildet Betäubungsschaden, *Schmerz*, *Verwirrung* und ähnliche Zustände ab.
- ◆ Ausdauer wurde abgeschafft und durch das Zustandssystem ersetzt.
- ◆ Das Fertigkeitssystem wurde grundlegend neu gestaltet. Modifikatoren gehen nicht mehr zu Lasten des Talent- oder Zauberfertigkeitwertes, sondern werden direkt von den Eigenschaften abgezogen.
- ◆ Für Talente kann ein Held nun auf Routineproben zurückgreifen, ohne würfeln zu müssen.
- ◆ Die Talentliste wurde entschlackt, einige Talente in optionale Sonderfertigkeiten umgewandelt.
- ◆ Der Parade-Wert wurde verringert, um die Kämpfe zu verkürzen. Kampfsonderfertigkeiten wurden überarbeitet und angepasst, Waffentalente in Kampftechniken umbenannt.

- ◆ Das Liturgiesystem wurde dem Magiesystem angeglichen. Die Regeneration von Karma wurde ebenfalls verändert und entspricht nun der von Lebens- und Astralenergie.
- ◆ Zauber- und Liturgiewirkungen wurden ebenso überarbeitet wie Sonderfertigkeiten und Waffenwerte.

Ein Regelwerk für jeden Geschmack

Wir haben uns dazu entschlossen, das Regelwerk in verschiedenen Preisstufen und Versionen anzubieten. Erhältlich sein wird das DSA5-Regelwerk ...

- ◆ als kostengünstiges PDF für 9,95 €
- ◆ als schwarz-weiße Softcover-Variante für 19,95 €
- ◆ als normale, vollfarbige Printausgabe für 49,95 €
- ◆ als limitierte, vollfarbige Spezialausgabe mit Kunstledereinband für 79,95 €

Das PDF entspricht optisch der normalen, vollfarbigen Printausgabe. In der normalen und der limitierten Ausgabe wird zudem das PDF des Regelwerks zusätzlich beiliegen, nicht aber in der Softcover-Variante.

Die Softcover-Variante ist besonders kostengünstig, verzichtet aber auf einige Illustrationen und Farbe. Außerdem ist das Buch eben kein Hard-, sondern ein Softcover. Es sind selbstverständlich dennoch alle Regeln des Spiels enthalten.

Die limitierte Version ist inhaltlich mit der normalen Ausgabe identisch, aber mit einem Kunstledereinband versehen.

BLACKGUARDS 2 AB JETZT IM HANDEL UND ONLINE ERHÄLTlich!

Mit Blackguards 2 veröffentlicht Daedalic Entertainment Anfang 2015 den Nachfolger zum erfolgreichen SRPG im Universum von Das Schwarze Auge: Wieder entführt der Mix aus Rollenspiel und rundenbasierter Strategie in den düsteren Süden Aventuriens. Gut drei Jahre nach den Ereignissen im ersten Blackguards-Spiel hat der Sklavenhändler Marwan die Macht über Südaventurien an sich gerissen und regiert die Region mit eiserner Hand. Den Blackguards ist Marwan als Betreiber der „Neun Horden“-Arena nicht gerade in bester Erinnerung geblieben – kein Wunder, dass die Schurken trotz ihrer kriminellen Vergangenheit nun wieder als erste Wahl gelten, wenn es darum geht, Marwan zu stürzen und sein Terrorregime zu beenden.

In rundenbasierten Kämpfen treten die Spieler von Blackguards 2 gegen Marwan und seine Armeen an – unter anderem erwarten sie dabei übernatürliche Kreaturen – Zwischenwesen, halb Tier, halb Dämonen.

Wie auch schon im ersten Spiel bieten die Kämpfe in Blackguards 2 viele optionale Elemente – etwa interaktive Gegenstände, die sowohl Spieler als auch Gegner zu ihrem Vorteil einsetzen können, sowie zusätzliche oder alternative Questziele, die jeden Kampf zu einem einzigartigen Erlebnis machen.

Als Rollenspiel wartet Blackguards 2 nicht nur mit einem non-linearen Spielverlauf auf, in dem die Städte und Gebiete Südaventuriens erobert oder auch vor Marwan verteidigt werden müssen, sondern auch mit vielen Nebenquesten, die zusätzliche Spannung versprechen.

Zusätzliche Unterstützung erhalten die Spieler in Blackguards 2 von Söldner-Anführer Faramud und seinen Truppen. Solange diese denn entsprechend entlohnt werden. Auch außerhalb des Kampfes bieten die Söldnertruppen wertvolle Dienste an – dann und wann erlauben sie etwa das „Verhör“ von Gefangenen, um an wichtige taktische Informationen für bevorstehende Schlachten zu gelangen. Spieler können sich so etwa Überraschungsangriffe oder zusätzliche Belohnungen freischalten.

Das Rollenspielregelwerk, das Blackguards 2 zugrunde liegt, wurde zudem an die Wünsche der Blackguards-Community angepasst: Viele Bereiche wie etwa Regelentscheidungen oder die Charak-



terentwicklung während des Spiels wurden zugänglicher und verständlicher gestaltet, ohne jedoch die DSA-Wurzeln aufzugeben. Zum unverbindlichen Verkaufspreis von 19,99 € bieten Daedalic und EuroVideo eine Standard-Edition an, die das Spiel und ein Handbuch enthält. Für 29,99 € (UVP) erhalten Spieler eine Premium Edition, die neben der DRM-freien Fassung des Spiels auf DVD zusätzlich eine zweite, über einen Steam-Key aktivierbare Version, eine Soundtrack-CD, einen Strategie-Guide und ein Poster enthält. Weiterhin wird Blackguards 2 über Steam, GOG und weitere digitale Download-Portale zum Preis von 29,99 € erhältlich sein.



KLEINFISCHBACH, EIN AVENTURISCHES DORF

EINE SPIELHILFE VON AXEL SPOR

Welcher Meister kennt das nicht: Die Helden reisen durch Aventurien und kommen an einem Dorf vorbei und der Spielleiter muss die Bewohner improvisieren, was es überhaupt in dem Weiler für Tempel, Handwerksbetriebe und Besonderheiten gibt. Genau für diese Situation können Sie vorliegende Spielhilfe nutzen. Kleinfischbach ist ein ruhiger Weiler, der irgendwo in Mittelaventurien liegt.

Kleinfischbach für den eiligen Leser

Einwohner: um 200, stetig sinkend

Wappen: ein silberner Fisch über blauen Wellen, verschiedene Varianten vorhanden – nicht immer nach heraldischen Regeln

Herrschaft/Politik: Dorfschulzin Wieseget Wirsel

Garnison: 2 Dorfbüttel

Tempel: Peraine, Gerüchten zufolge ein Tempel des Namenlosen

Wichtige Gasthöfe: „Zum Schlinger“ (Q6/P4)

Besonderheiten: Kommt darauf an, wen man fragt (reicht von „viele“ bis „keine“)

Stimmung im Dorf: beschauliche Dorfidylle

Was die Kleinfischbacher über ihr Dorf denken: „Alles ist ruhig und das ist gut so.“

AUS DER GESCHICHTE

Gegründet wurde Kleinfischbach im Jahre 567 BF. Noch nie wurde hier geplündert oder gebrandschatzt, und selbst Verbrechen halten sich in Grenzen – sieht man von gelegentlichen Viehdiebstählen ab. Orkensturm, Invasion der Verdammten und das Jahr des Feuers sind spurlos an Kleinfischbach vorübergezogen.

Das einzige bemerkenswerte Verbrechen war der Mord am Müller *Oswinkel* im Jahr 1035 BF. Bislang konnte nicht aufgeklärt werden, was geschah und die Büttel der Stadt erinnern sich immer noch voller Schrecken an die gefrorene Leiche von *Oswinkel* – im Hochsommer nach den Namenlosen Tagen. (MIA)

DER TYPISCHE KLEINFISCHBACHER

Selbst die Kleinfischbacher können nur schwer beschreiben, was den Kleinfischbacher ausmacht. *Ruhe und Frieden, Ruhe und Ordnung* und *Nicht aus der Ruhe bringen* sind drei Sprichwörter, die man nur allzu oft aus ihrem Munde hört. Die Menschen des Weilers wollen ihre Ruhe – das steht fest –, aber sie sind gastfreundlich, solange Fremde ihren Alltag nicht stören. Sie hören gerne Neuigkeiten aus der Ferne, zucken aber nur die Schultern, wenn sie von

Kriegen, finsternen Zauberern und ähnlichen Bedrohungen hören. Hier halten die Zwölfgötter noch schützend ihre Hand über die Menschen, und die Kleinfischbacher wollen daran nichts ändern. Veränderungen werden im Allgemeinen nicht gut aufgenommen.

KLEINFISCHBACHER (NACH DSA5)

MU 12	KL 12	IN 13	CH 12
FF 13	GE 12	KO 12	KK 12
LeP 29	INI 13	AW 6	RS 0
SK 0	ZK 0	WS 6	GS 8

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	8	4	1W6	kurz
Dolch	8	4	1W6+1	kurz
Knüppel	8	4	1W6+1	mittel

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakte 2, Selbstbeherrschung 2, Sinneschärfe 3, Verbergen 2, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 2W6+2 (Mob)

Größenkategorie: mittel

Größenkategorie: mittel

Typus: Kulturschaffende

Beute: je nach Kleinfischbacher, Zufallsfund 2W6 Heller

Kampfverhalten: Kleinfischbacher kämpfen nur, wenn sie dazu gezwungen werden, ansonsten versuchen sie, Konflikte aus dem Weg zu gehen.

Flucht: Spätestens nach dem Verlust von 10 Lebenspunkten oder einer Stufe des Zustands *Schmerz*, versuchen Kleinfischbacher zu fliehen.

UMGEBUNG DES DORFES

Kleinfischbach ist von einer Hügelkette umschlossen, den *Kleinfischbacher Hügel*n. Das Dorf liegt abseits von großen Straßen, kann aber über einen Pfad erreicht werden. Im Winter kann es passieren, dass dieser Pfad nicht mehr passierbar ist.

Den Namen hat Kleinfischbach von einem schmalen Rinnsal, der früher ein kleiner Bach war, und der sich quer durch das Dorf schlängelt. Seit etlichen Jahren jedoch ist der *Fischbach* ausgetrocknet und mit ihm sind die Fische und Enten verschwunden.

Außerhalb des Dorfes liegen die Felder der Bauern, die hier Getreide und Gemüse anbauen (insbesondere Zwiebeln und Kohl – die Kleinfischbacher behaupten, man könnte ganze Bücher mit Gemüsebeschreibungen füllen).



Will man Kleinfishbach nicht zu Fuß einen Besuch abstatten, was gerade im Winter bei eingeschneiten Wegen über den Hügel schwierig ist, so kann der Reisende auf das **Fuhrwerk** des redseligen *Dimion Alriksfurter* (*1003 BF, zuvorkommend, spricht mit bornländischen Akzent, redet immer auf der Fahrt mit seinen Gästen) hoffen. Tagtäglich nimmt er Reisende mit seinem kleinen Karren mit. Geld verlangt er meist keines, dafür müssen Kleinfishbacher Gäste Dimions Redeschwall ertragen. (MI B)

IM DORF

Direkt an den Kleinfishbacher Hügeln lebt der **Hartwurstmacher** *Forlan Zwerchlein* (*977 BF, Habglatze, dicker Bauch, blinzelt). Früher verkaufte sich seine Ware bis in alle Winkel der Baronie, doch nachdem in den umliegenden Dörfern andere Metzger ihre Geschäfte aufmachten, sank der Absatz seiner Wurstwaren dramatisch, bis Forlan schließlich sein Geschäft aufgab. Noch immer trauert seine Kundschaft seiner Hartwurst nach. (MI C)

Das Kleinfishbach schon bessere Zeiten erlebt hat, sieht man zudem an der geschlossenen **Backstube** der Zuckerbäckerin *Elida Weitlauf* (*970 BF, klein, trägt Augengläser, immer freundlich und gut gelaunt). Sie und ihr Mann *Grunter* (*973 BF, hager, schweigsam, gehorcht jedem Befehl seiner Frau) hatten zwar selbst bevor

Was ein Auswärtiger über Kleinfishbach denkt:

- ◆ ein Reisender: „Welch götterverlassener Ort! Nur fort von hier.“
- ◆ ein Borongeweihter: „Einzig die Gemächer des Raben sind ruhiger als Kleinfishbach. Ich spüre borongefällige Harmonie.“
- ◆ ein Koscher: „Feiner Ort, hier lässt es sich bestimmt gut leben.“
- ◆ ein Horasier: „Hier gibt es ... nichts!“
- ◆ ein Anergaster: „Kleinfishbach? Da steckt Fisch drin. Kann nur ein Dorf der Nostracker sein.“

sie den Laden endgültig schlossen nur zwei bis drei Mal pro Woche geöffnet, aber ihr Backwerk war den Kindern und den angereisten Schreiberlingen ein steter Quell der Freude. Nun verbringt das Ehepaar seine Zeit auf einer Bank vor ihrem Geschäft oder sie suchen nach Enten am Fischbach, um sie zu füttern. Allerdings vergeblich. Reisenden sind sie gerne behilflich und geben bereitwillig Auskunft über den Ort und seine Sehenswürdigkeiten. (MI D)

Auf der Straße zur Schreibstube lebt das Ehepaar *Muring*. Sie sind ganz gewöhnliche Kleinfishbacher, wäre da nicht ihr Haustier. Von allen nur als der „böse Hund“ bezeichnete **Hund** wacht im abgesperrten Garten des Ehepaars und bellt jeden an, der sich dem Haus nähert. (MI E)

Das unheimlichste Gebäude der Stadt ist das **mysteriöse Fischhaus**. Im Vergleich zu allen anderen Gebäuden ist es wahrlich herrschaftlich zu nennen. Es ist wesentlich größer als alle anderen Kleinfischbacher Häuser, die Fenster weisen eine eigenartige achteckige Form auf und vor dem Eingangsbereich hat ein Steinmetz einen Brabakuda-Fisch aus weißem Marmor erschaffen. Die Bewohner des Fischhauses sind einzelgängerisch und lassen sich nur selten blicken, was bei den übrigen Kleinfischbachern für allerlei Gesprächsstoff sorgt. (MI F)

Trotz der geringen Größe Kleinfischbachs hat sich gegenüber der Schreibstube ein Etablissement für rahjanische Freuden etabliert. Die *Taverne der Liebe* (Q1-7/P4) ist den meisten Dörflern ein Dorn im Auge, aber ihr Besitzer erfreut sich wegen seiner freundlichen Art großer Beliebtheit, sodass man murrend die Liebediener ignoriert. Die Zeiten für das Bordell sind aber hart und der Besitzer *Olgin Marnsky* (*978 BF, Knubbelnase, herzhaftes Lachen, begnadeter Boltanspieler), ein Bornländer aus dem tiefsten Sewerien, hat vor einigen Monden damit begonnen, Steine aus einem nahegelegenen Steinbruch herbringen zu lassen, da er ein neues Gebäude errichten will, um mehr Kundschaft anzulocken. Immer wieder gerät er in Streit mit seinen Angestellten, insbesondere mit *Talia* (*999 BF, braune Locken, Bücherliebhaberin, läuft im Sommer barbusig auf dem Hof herum). (MI G)

Trotz der kleinen Einwohnerzahl und der begrenzten Möglichkeiten gibt es ein **Immanfeld**. Die Kleinfischbacher sind begeisterte Immanspieler, nur leider müssen sie die meisten Partien untereinander austragen, da kaum ein Gast eines nahegelegenen Dorfes sie besuchen kommt.

Der Tempelvorsteher und einzige Geweihte des **Perainetempels** des Dorfes ist Bruder *Lindor* (*995 BF, 2,05 Schritt groß, breites Grinsen, taucht überraschend dort auf, wo man ihn nicht erwartet). Der Geweihte ist nur selten auf den Feldern rund um Kleinfischbach zu sehen. Zwar grüßen ihn die Bauern immer freundlich, doch hinter vorgehaltener Hand lästert man hinter seinem Rücken über ihn, da Lindor als faul gilt. Dabei verkennen die Kleinfischbacher, dass Lindor nur deshalb keine Zeit für Felder und Verletzte hat, weil er die Bewohner des Fischhauses ausspioniert. Hinter ihnen wittert der gläubige Priester einen Bund des Namenlosen. Allerdings will er nichts unternehmen, bevor er nicht Beweise hat – hinter denen er nun schon seit Jahren her ist. (MI H)

Bewacht wird Kleinfischbach von den beiden Dorfbütteln *Jusan Norug* (*994 BF, dick, Schnauzbart, schläft gerne) und *Villion Plogart* (*1020 BF, schlaksig, begriffsstutzig, gutaussehend). Jusan lebt schon sein ganzes Leben in Kleinfischbach, genießt den Respekt aller Bewohner und hat es geschafft, all die Jahre für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Sein Adjutant Villion stammt ebenfalls aus dem Dorf und wurde von Jusan ausgebildet.

Trotz des Verlustes von Hartwurstmacher und Backstube kann man in Kleinfischbach dennoch leckeres Essen genießen. Godfrids Gumpers **Gasthaus Gegrillte Gänse** (Q8/P6) bietet jeden Tag ein reichhaltiges Menü an. Dabei beschränkt sich *Godfrid* (*1005 BF, große Ohren, benutzt teures Parfüm, antwortet auf Fragen mit einer kurzen Verzögerung) nicht nur auf einfache Speisen, sondern tischt reichlich Fleisch auf, nicht nur das von Gänsen. Dabei verrät er niemanden sein Geheimnis, wo er die Tiere her hat – was ge-

legentlich schon so manches Gerücht aufkommen lässt. Doch die Kleinfischbacher sind Godfrid dankbar und belassen es meist bei kleinen Scherzen. (MI I)

Der **Steinmetz Kulmin Butz** (*995 BF, ergrautes Haar, zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden, unfreundlich zu Untergebenen, freundlich zu Kunden) verdient sein Geld fast ausschließlich mit der Herstellung von steinernen Boronrädern. Er soll verantwortlich für die Herstellung des Brabakudas am Fischhaus sein. Kulmin leugnet jegliche Beteiligung und wird regelmäßig wütend, wenn man ihn darauf anspricht.

Insgesamt gilt der jähzornige Alte als kleiner Menschenhinder, der seinen Lehrling *Olg* (*1021 BF, Sommersprossen, dünn, denkt nie mit) gerne Kieselsteinhaufen von einer Ecke seines Hofes auf die anderen schaufeln lässt – und dann wieder zurück. (MI J)

Die Abgelegenheit des Dorfes birgt allerdings auch ihre Vorteile. Zumindest wenn man dem Adligen *Ugo von Plötzingen* glaubt. Der Freiherr war schon immer der Travialliteratur verfallen und hatte über die Korrespondenz mit einem Schreiber des Aventurischen Boten in Gareth die Idee, im beschaulichen Kleinfischbach eine **Schreibstube** zu eröffnen, wo Schreiberlinge in aller Seelenruhe Romane und andere unterhaltsame Werke verfassen konnten.

Verwaltet wird das Dorf von Dorfschulzin *Wiesegert Wirsel* (*987 BF, dick, blonder Zopf, lächelt, selbst wenn sie droht). Die resolute Frau lässt sich von niemanden etwas sagen, und legt sich selbst mit Reichen und Adligen an. Bislang ist sie hervorragend damit durchgekommen und die Bürger achten sie als Verteidigerin von Ruhe und Ordnung.

MEISTERINFORMATIONEN

MI A: Der Mord an Oswinkel war Teil eines Rituals, das ein Eisgeode während den Namenlosen Tagen vollzog. Der Geode wurde nie gefunden, da er bei seinem Blutrival in einer Höhle nahe des Dorfes verstarb (siehe böser Hund).

MI B: Dimion ist hochintelligent. Er war magisch begabt und besuchte früher die Magierakademie von Punin. Allerdings hatte eine Invokation eines vielgehörnten Dämons dazu geführt, dass er sich vor Zauberei zu fürchten begann und sich mittels PURGATION ausbrennen ließ. Seitdem führt er ein einfaches Leben als Kutscher. Dimion ist damit zufrieden, doch hin und wieder – auch wenn er sich dumm stellt – blitzt seine Intelligenz auf und er sagt beiläufig etwas zu seinen Gästen, was ein einfacher Kutscher kaum wissen kann.

MI C: Forlan ist mit seinen Hartwürsten nicht reich geworden und ist deshalb gezwungen, hin und wieder eine Kuh oder ein Schwein zu stehlen, um daraus Wurst zu machen. Unter den Kleinfischbachern ist es ein offenes Geheimnis, dass Forlan immer noch im Wurstgeschäft ist, nur den Bütteln wird dieser Umstand verschwiegen. Im Kleinfischbacher Umland wird jeden Mond ein Tier gestohlen und im Wald geschlachtet.

MI D: Die Bäckerleute haben kein Geheimnis. Was sie in gewisser Hinsicht verdächtig macht.

MI E: Der böse Hund ist tatsächlich ein böser Hund. Früher gehörte das Vertrautentier einem Eisgeoden, der in der Nähe von Kleinfischbach finsternen Ritualen frönte, dabei aber ums Leben

kam. Der böse Hund lief zu den Murings, die ihn, da sie herzengute Menschen sind, bei sich aufnahmen. Er dankte es ihnen aber nicht, und vertreibt nicht nur Fremde, sondern auch Freunde und führt sich wie ein Haustyranne auf. Die Murings haben mittlerweile solche Angst vor ihrem eigenen Haustier, dass sie seinen stummen Befehlen blind gehorchen und aus der fröhlichen Familie ein einsiedlerisches Ehepaar wurde.

MI F (wie Fischhaus): Was hinter dem Fischhaus steckt, werden wir nicht enthüllen. Niemals! Es könnten tatsächlich Diener des Namenlosen sein, Verbündete des Eisgeoden (siehe böser Hund), Verbrecher, die den Kleinfischbachern Rauschmittel verkaufen wollen – oder einfach eine exzentrische Familie, die nur ihre Ruhe haben möchte.

MI G: Der Streit zwischen Olgin und Talia ist vielfältiger Natur. Talia glaubt, nicht an den Erfolg der Umbauarbeiten. Vielmehr sieht sie in der dünnen Personaldecke und dem Standort ein Problem. Außerdem ist Olgin mit den Schreibern gegenüber dem Bordell befreundet, wohingegen Talia die Schreiberlinge als Papierbeschmutzer betrachtet.

MI H: Bruder Lindor würde niemals das Fischhaus betreten, da er große Angst vor dessen Bewohnern hat. Dennoch übt das Haus solche Faszination auf ihn aus, dass er reisende Helden damit beauftragen würde, im Inneren des Hauses mal nach dem Rechten zu sehen.

MI I: Godfrid verehrt Travia, die Göttin der Gastfreundschaft. Er kauft seine Waren in anderen Dörfern ein und nimmt für seine Arbeit nicht viel Geld. Die Zufriedenheit seiner Gäste ist für ihn sein oberstes Gebot. Deswegen bekommt man bei ihm für kleines Geld viel geboten. Mit seiner Frau ist er viele Jahre glücklich verheiratet und sie haben drei Kinder.

MI J: Kulmin verdächtigt den Wirt Godfrid hinter seinem Lehrling her zu sein. Allerdings handelt es sich dabei nur um ein unglückseliges Missverständnis. Godfrid ist glücklich mit seiner Frau und der Lehrling liebt eigentlich seinen Meister.

BÖSER HUND (NACH DSA5)

MU 12	KL 12	IN 14	CH 13
FF 9	GE 14	KO 9	KK 10
LeP 15	INI 13	AW 7	RS 0
SK 1	ZK 0	WS 5	GS 12

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	13		1W6+2	kurz

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 7, Kraftakte 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnes-schärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 2
Größenkategorie: klein
Typus: Tier
Beute: 8 Rationen (Fleisch)
Kampfverhalten: Der böse Hund droht erst mit Knurren und Bellen und greift an, wenn er sich daraus einen Vorteil verspricht oder zum Kampf gezwungen wird.
Flucht: Verlust von 50% der Lebenspunkte
Kampfverhalten: Kleinfischbacher kämpfen nur, wenn sie dazu gezwungen werden, ansonsten versuchen sie, Konflikte aus dem Weg zu gehen.
Flucht: Spätestens nach dem Verlust von 10 Lebenspunkten oder einer Stufe des Zustands <i>Schmerz</i> , versuchen Kleinfischbacher zu fliehen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 170



MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER SCHATTEN FLIEHT NACH OSTEN« UND »RABENSTREIF UND WUCHERDES CHAOS«

( 1) Die Artikel greifen Dinge auf, die die Helden im Abenteuer *Träume von Tod* erleben und maßgeblich beeinflussen können. So ist auch der Ablauf und genaue Ausgang der Befreiung von Altzoll vage und widersprüchlich. Tatsächlich kam der Angriff keineswegs aus dem Nichts, wie der Artikel vermuten lässt, sondern war von längerer Hand von einer Gruppe mutiger Helden vorbereitet, welche im Vorfeld alle Hindernisse auf dem Weg nach Altzoll aus dem Weg geräumt und zudem noch Verbündete für den Kampf gewonnen haben. Ihnen ist auch die Öffnung des Stadttors von Altzoll zu verdanken, was die Einnahme der Stadt mit einem so kleinen Heerzug überhaupt erst möglich gemacht hat.



Die folgenden Ereignisse in Altzoll gehen maßgeblich auf ein Erstarken des Erdheiligtums Al'Zul zurück, welches in der Nähe der Stadt liegt und dessen Kraft nun nicht mehr von den Magiern der Stadt abgezogen und damit gebändigt wird. Nachdem seine Kraft jahrelang von den Bewohnern Altzolls missbraucht wurde, wehrt sich das Heiligtum nun gegen alle Menschen und versucht, sie aus seinem Einflussbereich und damit auch aus der Stadt zu vertreiben.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »PFALZGRAF VON KOSCHGAU FÄLLT MUTPROBE ZUM OPFER«

( 4) In Wahrheit ist *Wulfhelm von Rallerstein* bereits 1035 BF von *Drego von Angenbruch* getötet worden, weil er Artefakte aus der Asservatenkammer von Koschgau verkauft hatte (siehe *Orden und Bündnisse* Seite 113). Da sich dies nicht ewig verheimlichen ließ, ersann Drego die Scharade um den Unfall auf dem Pilgerweg

durch die Schwertschlucht, dass er Wulfhelm damit postum als Rondra ungefällig ins Gerede bringen konnte, ist ein zusätzlicher Gewinn. Auch hinter der Ernennung *Reto von Bodrins* steht letztlich Drego, der seinen Einfluss am Kaiserhof spielen ließ. Er wollte in erster Linie verhindern, dass das Amt an *Rondrian von Hartsteen*, den Neffen der letzten Pfalzgräfin, geht. Hartsteen bemühte sich schon lange bei der Kaiserin um das Lehen und hätte Dregos Kreise auf Koschgau sicherlich gestört. Reto von Bodrin dagegen wird seine Aufgaben als Pfalzgraf weitgehend an Drego delegieren und stattdessen als Heerführer am Zug gegen Haffax teilnehmen. Nicht unwahrscheinlich ist, dass Rondrian von Hartsteen seine Niederlage nicht einfach hinnehmen wird. Er könnte Helden anwerben, die nach dunklen Flecken in Retos Vergangenheit wühlen sollen. Reto selbst werden sie nichts anhängen können, doch einige niederadlige Unterstützer könnten als Answinisten, Steuerbetrüger oder sonstige Schurken entlarvt werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »MYSTERIÖSER FREMDER WÄHREND WIRBELSTURM GESTRANDET«

(♠ 4) Obwohl der Fremde eine starke Verbindung zum Wasser aufweist, bleibt zunächst ungewiss, wer oder was er ist. Zwar wird vermutet, dass Efferd ihn gerettet hat, aber seine fehlenden Sprachkenntnisse und seine weltfremde Art verunsichern die Bewohner des Risso-Archipels.

Erst in Zukunft wird sich offenbaren, was es mit dem Fremden auf sich hat.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »UNERWARTETE REISE DES ARABISCHEN HERRSCHERPAARES«

(♠ 9) Die Übergabe der Amtsgeschäfte an Sybia ist eine Konsequenz aus den Ereignissen des Abenteuers **Schleierfall**. Arkos konnte dank dem Einsatz von Helden hinter den Schleier der oronischen Verschwörung blicken, weiß nun um den Seelentausch zwischen seiner Schwester und seiner Ehefrau, und ist dem Wahnsinn nahe. Eleonora hingegen war jahrelang nur ein Geist und kehrte erst vor kurzem in einen fleischlichen Körper zurück. Auch sie hat seelische Qualen erlitten, die heilen müssen. Das Königspaar sucht deshalb gemeinsam das Rahjakloster Sidi Rahjaschda (siehe **Aventurischer Bote 169**) auf, um dort mit Hilfe der Geweihten das Erlebte zu verarbeiten. Ein halbes Jahr werden beide dort heimlich leben und sich von den Priestern versorgen lassen. Zwar werden sie die Ereignisse niemals vergessen, aber sie lernen damit umzugehen und werden am Ende wieder Freude verspüren können.

Bis dahin wird Sybia die Amtsgeschäfte übernehmen. Die alte Regentin weiß, dass sie mit der Zerschlagung der oronischen Verschwörung ihre von Phex auferlegte Aufgabe erfüllt hat und will nur solange im Amt bleiben, bis ihr geliebter Sohn und ihre Schwiegertochter als glückliches Paar auf den Thron zurückkehren. Um dem Herrschpaar eine fähige Ratgeberin an die Seite zu stellen, beauftragte Sybia ihre Vertraute *Rovena Keandra* alles zu tun, um den Frieden im Land zu beschützen. Die ehrgeizige, aber loyale Rovena errichtet in den nächsten Monaten ein kleines Spitzelnetzwerk, das einzig ihr und der Mhaharani verpflichtet ist.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DAS REICH SAMMELT SICH«

(♠ 5) Die seit Monaten anhaltenden Zeichen Rondras beschäftigen die Rondrakirche nach wie vor. Inzwischen jedoch hoffen die führenden Propheten, den einen oder anderen Fingerzeig gedeutet zu haben. Und obgleich der Zug gegen Haffax und damit gegen den Belhalhar-Splitter von höchstem spirituellem Interesse für die Rondrakirche ist, weisen diese Deutungen darauf hin, dass der Weg des Schwertbundes ein anderer ist. Die Schlacht der Kirche – dahingehend sind sich zumindest Bibernell Rishal von Hengisford, Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach und letztlich auch Ayla Armalion von Perricum einig – wird nicht in den Schattenlanden geschlagen werden. Bis ersichtlich wird, wo sie geschlagen werden muss, appellieren gerade diese drei Frauen an das Verantwortungsgefühl jedes einzelnen Priesters. Ein jeder soll Rondra dort dienen, wo sein oder ihr Gewissen es ihm befiehlt: im Schutz seines Tempels, in den Aufgaben, die seine Senne bereithält, auf den tobrischen Schlachtfeldern oder dort, wohin auch immer Rondra ihn oder sie entsendet. In der Folgezeit konzentrieren sich die Roten Räte darauf, die Kirche zu einen und auf Kommendes vorzubereiten. Dabei nehmen es die hohen Würdenträger in Kauf, dass sich das Verhältnis der Kirche zu weltlichen Würdenträgern zeitweise verschlechtert. Kircheninterne Spannungen werden in den kommenden Monaten jedoch abgemildert und eine ansehnliche Schar Geweihter macht sich unter ihrem Heermeister schon vorab gen Warunk auf. Auffallend viele Geweihte zieht es aber auch nach Perricum.

Über die Winkelzüge des mittelreichischen Hochadels berichten wir in einer späteren Ausgabe erneut, aber es steht fest, dass nur wenige Provinzen der Kaiserin ihre gesamte Hausmacht zur Verfügung stellen wollen. Ob es dabei wirklich nur um das Geschacher um Ämter im Reich geht, oder ob andere Befürchtungen hinter diesem Gerangel stecken, wird ebenfalls erst die Zukunft zeigen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »HANDELSHAUS STOERREBRANDT – ALLES ÜBER DAS GEHEIME TREFFEN«

(♠ 6) Emmeran Stoorrebrandt verfolgt mit dieser Verkündung seine Pläne bereits aktiv. Zwar war die Gründung des Stoorrebrandt-Kollegs durch seinen Vater aufgrund großer investierter Geldsummen damals verhältnismäßig unkompliziert, Emmeran hat aber wenig Lust, sich erneut Beschränkungen durch die Graue Gilde zu unterwerfen. Während Geld nebensächlich ist, geht es ihm hauptsächlich um das Selbstbestimmungsrecht innerhalb seines Handelsunternehmens – und als Teil desselben sieht er das Stoorrebrandt-Kolleg. Wagenhalt ist in der Tat der Wunschstandort für die neue Niederlassung, nicht zu zentral, aber verkehrsgünstig gelegen und auch in magischer Hinsicht durch seine Lage im Kraftknotenetz interessant. Derzeit kann man aber auch immer wieder im Gareth Umland und entlang den Reichsstraßen auf Magier des Stoorrebrandt-Kollegs treffen, die entsprechende Standorte prüfen. Eine solche Erstsichtung kann auch prima von ohnehin reisenden Spielerhelden und Absolventen des Kollegs ausgeführt werden, die auf dem Weg möglicherweise so in ein ganz eigenes Abenteuer stolpern.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»VERLOBUNGSGERÜCHTE IN DRÔL« UND
»ANSCHLAG AUF FÜRSTIN ALRIGIA YA
COSTERMANA«**

(♠ 11) Beide Ereignisse haben in der Tat miteinander zu tun. Furro will Macht und Einfluss im Süden und hat deshalb um die Hand der Fürstin angehalten. Diese hat sich bislang Bedenkzeit erbeten. Der Senat hingegen will weder Furro noch die ungeliebte Fürstin und hat bereits mehrere Attentate durchführen lassen. Alle bislang erfolglos.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»ODERIN DU METUANP GIBT AMT DES
OBERSTEN RICHTERS VON AL'APFA AUF«**

(♠ 10) Oderin du Metuant hatte darauf gehofft, dass er durch die Absegnung des Gesetzes durch Amosh Tiljak eine größere Legitimation erzielen würde. Der alte Praiosgeweihte, der Oderin verabscheut, hat zwar tatsächlich eine Vision seines Gottes erbeten, allerdings diese Vision sehr zu seinen Gunsten ausgelegt. Oderin erhoffte sich von Amir Unterstützung, doch der Patriarch versuchte durch die Bestätigung des Urteils von Amosh den Glauben an die Götter zu stärken. Zeitgleich machte er Oderin jedoch ein unwiderstehliches Angebot. Wenn er das Amt des Obersten Richters abgeben würde, dann würde er die Kirchentruppen als Unterstützung für einen Krieg gegen die Kemi zur Verfügung stellen.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»KRIEG DER TRAHELISCHEN PRINZESSINEN?«**

(♠ 11) Im Dschungel Traheliens hat Rhônda mit den Vorbereitungen zu einem Krieg begonnen. Sie hat durch al anfanische Dublonen Waffen, Rüstungen, Söldner und Lohnmagier angeworben, die einige kleine trahelische Dörfer angreifen und zurückerobern sollen. Mit diesen Aktionen will sie ihre Schwester Ela in Khefu provozieren und zum Handeln zwingen. Ihr Plan sieht vor, auch al anfanische Stellungen anzugreifen und es so aussehen zu lassen, als ob dies Elas Truppen gewesen wären. Bislang hat Ela aber noch nicht auf die Provokation reagiert.

Alena Karinor ist von Oderin in die Absprache mit Rhônda nicht informiert worden und befolgt lediglich die Befehle des Generals. Die Fremdenlegion wird zunächst al anfanische Dörfer beschützen, zur Not aber gegen jeden Trahelier vorgehen, der ihnen zu nahe kommt.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»IST DER HORAS EIDBRÜCHIG?«**

(♠ 10) Mitnichten hat der Horas seine Verlobung gelöst, noch sucht er nach einer chababischen Braut. Er wollte dafür sorgen, dass die Urne des Unwissbaren, die dafür vorgesehen ist, den Charyptoroth-Splitter von Borbarads Dämonenkrone aufzunehmen, sicher in Händen des Ordens verwahrt wird, dem seine Mutter, die Magisterin der Magister, und sein Vater, Shafir der Prachtige, am meisten vertrauen.

CHRONOLOGIE DER IPPERAVEPTURISCHEN EREIGNISSE IM AVEPTURISCHEN BOTE 170

Rahja 1037 BF: *Oderin du Metuant* gibt Amt des Obersten Richters auf.

Praios 1038 BF: Emmeran Storrebrandt verkündet im Gespräch mit dem Aventurischen Boten sein Plan, eine neue Niederlassung des Storrebrandt-Kollegs nahe Gareth zu eröffnen.

Rondra 1038 BF: *Rhônda Setepen* greift mit trahelische Dörfer an und wird dabei durch al anfanische Dublonen unterstützt.

Rondra 1038 BF: Der Pfalzverweser von Koschgau, *Wulphelm von Rallerstein*, wird tot aufgefunden. *Reto von Bodrin*, Enkel des letzten Grafen von Schetzeneck, wird zum Pfalzgrafen ernannt.

Rondra 1038 BF: Am Schwertfest (15. + 16. Rondra) beginnt Kaiserin *Rohaja* ihre Gardetruppen für den bevorstehenden Schwertzug gegen *Helme Haffax* zu sammeln. Das Schwert der Schwerter versagt

dem mittelreichischen Heerbann überraschend die volle Unterstützung der Rondrakirche und bekennt sich stattdessen zum Ende des kirchlichen Kriegszustandes.

Efferd 1038 BF: Die Golgariten und ihre Verbündeten führen ihr Heer in Eilmärschen nach Osten und nehmen Altzoll im Sturmangriff. Die Stadt wird die neue Hauptstadt der Rabenmark und Residenz des Markgrafen *Gernot von Mersingen*.

Efferd 1038 BF: Ein mysteriöser Fremder wird an den Archipel der Risso gespült.

Efferd 1038 BF: Das aranische Herrscherpaar verlässt Zorgan und reist zum Kloster Sidi Rahjaschda. *Arhos* übergibt die Amtsgeschäfte seiner Mutter *Sybia*.

Efferd 1038 BF: Trodinar *Furro ay Oikaldiki* hält um die Hand Fürstin *Alrigia ya Costermana* an.

Travia 1038 BF: Misslungener Anschlag auf Fürstin *Alrigia ya Costermana*

Travia 1038 BF: Es kommt zu Streitigkeiten unter den Golgariten über das weitere Vorgehen in der Rabenmark. In Altzoll und den umgebenden Siedlungen kommt es zu merkwürdigen Phänomenen von wuchern der Natur, die auch Menschen gefährden.

Mitte Travia 1038 BF: Im Geheimen lässt Khadan-Horas die erste Urne des Unwissbaren, jenes magisch-karmale Gefäß, das den Charyptoroth-Splitter aufnehmen soll, in die Ordenshochburg der Draconiter, das Oktogon von Thegün, überbringen. Der Hochadel des Horasreiches, in völliger Unkenntnis der Pläne des jungen Kaisers, spekuliert, ob er seine Verlobung mit *Udora von Firdayon-Bethana* gelöst hat, und nun eine chababische Prinzessin heiraten wolle.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

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

(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), Carolina Möbius (CM), Marie Mönkemeyer (MM), Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Anni Dürr, Gabriel Gohr, Peter Horstmann, Julian Klippert, Carolina Möbis, Stefano Monachesi, Katja Reinwald, Martin Schmidt, Axel Spor, Jens Ullrich, Daedalic Entertainment GmbH

Illustrationen: Zoe Adamietz, Michael Jaecks, Sabrina Klevenow, Melanie Maier, Melanie Philippi, Diana Rahfoth, Nadine Schäkel, Verena Schneider, Patrick Soeder, Mia Steingraber, Daedalic Entertainment GmbH

Cover: Marcus Koch

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2015 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 schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

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) einschließlich Porto und Versand.

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach,

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 Belastungsdatum, 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 rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnement:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **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, Efferd 1038 BF

Der Schatten flieht nach Osten!

ALTZOLL. Die Golgariten und ihre Verbündeten haben einen weiteren, großen Schritt zur Eroberung der östlichen Gebiete der Rabenmark getan. Nach dem Fall des Todeswalls (siehe *Aventurischer Bote* 169) ist den Truppen unter dem Markgrafen Gernot von Mersingen die Befreiung von Altzoll überraschend schnell gelungen.

Die Schatten im Osten

Nach der Schlacht um den Wall Ende des letzten Götterlaufes rechneten alle damit, dass der aktuelle Status quo bis zum Heerzug der Kaiserin halten und sich die Gebietsgewinne der Golgariten in kleinem Ausmaß bewegen würden. War der Fall des Todeswalls schon ein großer Triumph, den viele nicht mehr für möglich gehalten hatten, scheint BORon weiterhin mit seinen Streitern zu sein. Sie haben noch nicht einmal drei Monde nach dem Fall des Walls auch die bedeutendste Stadt der östlichen, bisher besetzten Rabenmark erobert: Altzoll.

Diese war bis zuletzt das Machtzentrum des Erzverrätters Lucardus von Kémet, welcher von hier aus mit seiner Drachengarde das umliegende Land knechtete. Und auch weitere Nekromanten und Mächtigkeitsgruppen gingen hier ihrem unheiligen Treiben nach, wie die Blutigen Äxte unter der berühmten Chayka Gramzahn, verschiedenste Menschenjäger und Nekromanten. Ihnen allen ist nur eines gemein: Sie widersetzen sich den guten Zwölfen und sind damit Feinde des Reiches und aller zwölfgöttlichen Lande.

So kam es gerade kurz nach der Schlacht um den Wall immer wieder zu Übergrif-

fen auf das neue, befestigte Lager der Streiter BORons hinter dem Wall und man hätte erwartet, dass sich die Truppen der Rabenmark nach und nach weiter in das immer noch besetzte und verödete Land vorkämpfen würden. Gerade die befestigte Stadt Alt-Bergbach und einige alte Burgen entlang der früheren Reichsstraße nach Altzoll wurden als Hindernis bei der weiteren Befreiung des Landes gesehen. Doch zunächst tat sich lange Zeit gar nichts.

Angriff aus dem Nichts

„Eine gelungene Stadteroberung ist wie eine Amputation. Man lenkt den Gegner ab oder wiegt ihn in Sicherheit und setzt den Angriff an, wenn er es nicht erwartet. Dann muss man, noch während er geschockt und verwirrt ist, die Verteidigung wie faules Fleisch wegschneiden. Kommt der Gegner erst zur Besinnung und zum Nachdenken, sind die Verluste gegen eine verteidigte Stadtmauer immens.“

—Gernot von Mersingen, Markgraf der Rabenmark, 1038 BF in der Stabsbesprechung vor der Befreiung von Altzoll

Dann auf einmal überschlugen sich die Ereignisse, wie schon beim Angriff auf den Todeswall. Als hätten die Streiter auf ein geheimes Zeichen gewartet, wurden im Efferd die Truppen in Marsch gesetzt und binnen nur vier Tagen erreichten sie im Eilmarsch Altzoll, ohne dass sich ihnen nennenswerter Widerstand in den Weg gestellt hatte. Keine der befestigten Städte oder Burgen war mit Drachengardisten oder Untoten bemannt und die größten Widerstände waren der verfallene

Weg und das verödete Land, welches die Truppen zwang, ihre Verpflegung komplett mitzuführen.



Einige im Heer fürchteten schon, sie könnten in eine Falle ihres Erzfeindes Lucardus von Kémet geraten, der den Golgariten über ein Jahrzehnt in diesen Ländern die Stirn geboten hatte. Doch nichts dergleichen geschah. Die vereinten Truppen erreichten am Mittag des vierten Tages die Stadt Altzoll und nun trafen sie auf den Widerstand, mit dem alle gerechnet hatten. Drachengardisten, Söldner, Stadtwachen, Magier, einfache Bürgerwehr und auch einige Dämonen warfen sich den Streitern BORons entgegen und am Trollpfortentor der Stadt entbrannte die Schlacht mit erwarteter Heftigkeit.

Die Befreiung von Altzoll

Auch wenn das Land verödet und die Straße verfallen ist, so sind die Verteidigungsanlagen von Altzoll doch gut in Stand gehalten und das massive Tor und die Stadtmauer mit ihrem Graben drohten hohen Blutzoll unter den Streitern zu fordern, welche aufgrund des Eilmarsches kein schweres Belagerungsgerät mit sich führen konnten.

Nach den ersten Salven der Geschütze der Stadt und einigen Dämonen, die kreischend und geifernd in das Heer fuhren, aber meist schnell von den geweihten Waffen vernichtet wurden, entbrannte ein erbitterter Kampf an der Mauer. Einige Angreifer bezahlten den Versuch, die Mauern mit Leitern oder vom Pferderücken aus zu erklimmen mit ihrem Leben. Vermutlich hätte die kleine Streitmacht von nicht einmal 400 Kämpfern keine Chance gegen die zahlenmäßig überlegenen Verteidiger gehabt, hätten sie nicht Hilfe von unerwarteter Seite bekommen.

Was genau sich im Schlachtgetümmel ereignet hat, lässt sich nur bruchstückhaft rekonstruieren, doch viele berichten, dass neben den Streitern der Rabenmark auch weitere Kämpfer auf ihrer Seite in die Schlacht eingegriffen haben. Von angeworbenen Söldnern und Menschenjägern aus der Warunkei ist ebenso zu hören wie von Deserteuren der Reichsarmee und manche wollen gar den Verräter Leomar vom Berg unter den Streitern gesehen haben. Dies muss aber wohl ins Reich der Fabeln verbannt werden, würde doch kein ehrenhafter Kämpfer an seiner Seite in die Schlacht ziehen. Auch liegt er in Gareth in Ketten.

Als sicher gilt, dass das Stadttor noch vor der Erstürmung der Mauern von innen geöffnet wurde. Manche berichten, die schattenhafte Gestalt eines gewaltigen Raben habe die Torflügel gesprengt, andere berichten von ärmlich gekleideten Menschen, welche die Hoffnung auf die Rückkehr der guten Götter zu dieser Heldentat beflügelt habe. Was auch immer man glauben mag, es gelang den Streitern noch vor der Dämmerung in die Stadt einzudringen, wo direkt der Häuserkampf entbrannte.

Dieser gestaltete sich ähnlich verlustreich wie der Kampf am Tor, erwarteten die Streiter doch in vielen Häusern unangenehme Überraschungen in Form von Untoten, Dämonen und anderen unheiligen Kreaturen. Schlussendlich jedoch eroberten die Kämpfer unter dem Kommando von Gernot von Mersingen die Stadt für sich und der Markgraf bezog in der früheren Residenz der Landgrafen sein neues Quartier.

Bei Licht besehen

Betrachtet man den Ausgang und die Folgen der Schlacht, so haben die Golgariten einen weiteren, wichtigen Sieg zur Befreiung der Lande errungen und haben nun mit Altzoll und ihrem Lager am ehemaligen Todeswall zwei sichere Stützpunkte, von denen aus das Umland befriedet werden kann. Auch für den kaiserlichen Heerzug bedeutet dies einen weiteren, sicheren Abschnitt, der sonst zu verlustreichen Kämpfen hätte führen können.

Es bleiben jedoch die Wehrmutstropfen, dass Lucardus von Kémet nicht in Altzoll gestellt werden konnte und einige wichtige Gegner während der Schlacht entkommen sind. So ist das Land abseits der Stadt auch weiterhin umkämpft und gefährlich, bis die letzten verräterischen Dämonendiener gestellt werden können. Dazu bleibt die bange Frage, warum der als fähiger Strategie bekannte Verräter und Erzfeind der Golgariten sich nicht in Altzoll zum Kampf gestellt hat, wo seine Siegchancen sehr viel besser gewesen wären als in einer offenen Feldschlacht. Manche munkeln, er habe sich mit der Drachengarde und seinen untoten Truppen nach Osten zurückgezogen, um sich dem gefallenen Helme Haffax anzuschließen während andere glauben, er bereite die erneute Erhebung eines Untoten Heerwurms vor, um das Land zwischen Altzoll und dem Todeswall zurück zu erobern. Mögen die guten Zwölfe, BORon voran, dies verhindern!

Mythram Korsfels (Anni Dürr mit Dank an Nicole Euler und David Lukaßen)

Aventurischer Bote, Travia 1038 BF

Rabenstreit und wucherndes Chaos



ALTZOLL. Fast einen Mond liegt die Befreiung von Altzoll nun zurück und noch immer kommt die Stadt nicht zur Ruhe. Während der ersten Tage gab es an vielen Stellen immer wieder aufflammende Kämpfe, wenn weitere Keller mit Untoten gefunden wurden oder sich Knochenansammlungen auf einmal bewegten. Danach begannen die Golgariten mit der Vernichtung von unheiligen Gegenständen und Orten wie etwa der Kultstätte der Widersacherin

des Totengottes, deren unheilige Präsenz gebannt wurde und die gegenwärtig abgerissen wird. Im Stadtviertel Beinwerk schließlich wurden die meisten der Häuser, welche aus Knochen errichtet waren, ebenfalls abgerissen und die Gebeine einem borongefälligen Begräbnis auf dem neu eingesegeten Boronanger zugeführt. Irgendwann in dieser Zeit müssen die Wucherungen begonnen haben, die inzwischen in der Stadt immer weiter um sich greifen. Ranken umschlingen Kno-

chenhaufen und Menschen gleichermaßen, Bäume brechen durch Häuser und Einige berichten gar von merkwürdigen Kreaturen, die sie angefallen hätten. Auf einigen Feldern um die Stadt treibt das beinahe reife Getreide auf der Ähre bereits aus, während es an anderer Stelle noch vor der Ernte zu verfaulen beginnt. Ähnliche Phänomene wurden auch aus einigen umliegenden Dörfern berichtet und gerade die Geweihten von PERaine und TSA aus dem





Orden der drei guten Schwestern von den Feldern zeigen sich besorgt ob dieser zerstörerischen Kraft des Landes. Sollte dies eine Hinterlassenschaft der Frevel in diesen Ländern sein? Gar eine Falle des scheinbar verschwundenen Erzverrätters Lucardus von Kémet? Droht den Menschen gar ein Hungerwinter, wenn sie keine Ernte einbringen können?

Zusätzlich zu diesen Gefahren von außen scheint die Rabenmark auch von einem inneren Konflikt bedroht zu werden. Seit der Befreiung von Altzoll kommt es zunehmend zu Streitigkeiten zwischen Ordensmitgliedern. Während Einige darauf drängen, dem Verräter Lucardus nachzusetzen und den Kampf gegen die Untoten und Nekromanten mit aller Härte fortzuführen, sprechen Andere dafür, sich mehr um die Menschen und ihre Seelen zu kümmern, welche seit über einem Jahrzehnt keine Götterdienste der guten Zwölfe mehr erfahren haben. Allein die in dieser Zeit geborenen Kinder, welche heute teilweise schon Jugendliche sind, zu initiieren und damit ihre Seelen den guten Zwölfen anzuempfehlen, dürfte Monde dauern.

Und während der Markgraf Gernot von Mersingen versucht, die Streitigkeiten so gut wie möglich zu schlichten und den Orden zu einen, soll die Großmeisterin Borondria Altzoll mit unbekanntem Ziel verlassen haben. Droht den Golgariten

nun, nachdem sie ihre Feinde geschlagen oder vertrieben haben, eine innere Zerreißprobe?

Mythram Korsfels (Anni Dürr mit Dank an Nicole Euler und David Lukaßen)

Mutige Abenteurer für Expedition in den Dschungel gesucht.

Ich, Marchesca Ophenos von Mengbilla, Magistra der alansfanischen Magierakademie, suche noch Begleiter für eine Reise ins Regengebirge.

Ich mache keinen Hehl daraus, dass die Reise gefährlich werden könnte. Waldmenschen, wilde Tiere und ein allgemein unangenehmer Aufenthalt im Dschungel erwarten dich.

Honorar über dem üblichen Satz (7 Silbertaler pro Tag). Der Sold ist keine Verhandlungsbasis, sondern ein Festangebot. Wer Interesse hat, soll in der Halle der Erleuchtung vorstellig werden. Genauere Details zur Expedition erfährst du im persönlichen Gespräch mit mir.

Mysteriöser Fremder während Wirbelsturm gestrandet

RABAK. Es war einer der schwersten Stürme der vergangenen Jahre, der den Archipel der Risso heimsuchte. Von dort erlangten wir derweil Kunde von einem Ereignis, das wir unserer verehrten Leserschaft nicht vorenthalten wollen:

Efferds Zorn ließ die Wellen auf mehrere Schritt Höhe ansteigen und die Strände überspülen, die starken Winde des Kauca bogen die Palmen bis zum Bersten. Lediglich der alte Hauptmast der Korisande, der inmitten der kleinen Ortschaft steht, trotzte dem Sturm unnachgiebig. Die Einwohner des Archipels flüchteten in ihre Hütten und Häuser und beteten inständig zum Herrn Efferd, auf das dieser trotz seines Zorns die Menschen verschone.

Der Sturm dauerte einen vollen Tag und eine ganze Nacht, in der die Gebete fortwährten. Als die Winde sich wieder gelegt und die Regenfälle sich abgeschwächt hatten, wagten sich die Menschen wieder aus den Häusern, um die entstandenen Schäden zu begutachten. Die Gebete schienen geholfen zu haben, denn bis auf zerstörte kleinere Boote, abgedeckte Dächer, verwehte Hütten und geborstene Palmen hatte – Efferd sei Dank! – niemand den Sturm mit dem Leben bezahlt.

In Mitten der zerstörten Boote am Hafen, direkt am Strand am Fuß der großen Steilklippe, fanden die Bewohner von Porto Korisande einen Mann unbekannter Herkunft, der halb in der Brandung lag und nur noch wenige Fetzen Kleidung am Leib trug. Der Zustand des Fremden schien einem Wunder Efferds gleichzukommen, denn nicht ein Kratzer war am Körper des Mannes auszumachen. Alle Versuche, den Gestrandeten nach seiner Herkunft zu befragen, scheiterten, denn dessen Lippen verließen nur unverständliche melodische Worte. Selbst Seine Gnaden Efferdito Lupionez, der Efferd-geweihte von Porto Korisande, stand vor einem Rätsel, denn auch ihm waren die Laute gänzlich unbekannt.

Lange stand man sich am Strand gegenüber, keine Seite schien sich verständlich machen zu können. Dann, mit einem

schnellen Schritt, trat der Fremde an den Geweihten heran, fasste seinen Kopf und legte seine Stirn gegen die des Priesters. Die Anwesenden reagierten mit Schrecken, wussten sie doch nicht, was gerade geschah. Die Berührung dauerte wohl nur einen kurzen Moment. Dann ließ der Angespülte Efferdito wieder los und der Geweihte taumelte einige Schritt zurück. Alle befürchteten das Schlimmste und wollten den Fremden zurück in die Fluten treiben,

als der Efferdito die Menge zurückrief. In kurzen Worten erklärte er, dass der Gestrandete sich ihm offenbarte habe und er Gesandter des Meeressgottes sei.

Trotz andauernder Recherche und eines eigens entsandten Schreibers konnte bislang nicht mehr über die Vorgänge an diesem Tag herausgefunden werden, auch die Efferdkirche hüllt sich in borongefälliges Schweigen. Der Fremde begleitete den Geweihten mit in den Tempel, wo er seitdem verweilt oder mit dem Priester auf das Meer hinausfährt. Der Aventurische Bote versucht indessen mehr über die Geschehnisse in Erfahrung zu bringen.

Muliro Lareskos (Martin Schmidt mit Dank an Christian Bender)

Kosch-Kurier, Rondra 1038 BF

Pfalzgraf von Koschgau fällt Mutprobe zum Opfer

NGBAR. Pfalzverweser Wulfhelm von Rallerstein ist tot. Der Vogt von Koschgau wurde in der Schwertschlucht von einem Steinschlag getroffen. Rallerstein sei Anfang Rondra zu einem Pilgergang aufgebrochen, sagte Drego von Angenbruch, der auf Koschgau die Reste des KGIA-Archivs hütet. Die Schwertschlucht liegt im Westen der gebirgigen Pfalzgrafschaft und ist der Göttlichen Löwin geweiht. Sie zu durchqueren, gilt als rondragefällige Mutprobe, da Steinschläge häufig sind.

„Als Wulfhelm nach drei Tagen nicht zurück war und auch keine Nachricht sandte, bekam ich ein ungutes Gefühl und ließ nach ihm suchen“, berichtete Drego von Angenbruch dem Kosch-Kurier. Die ausgesandten Knechte fanden nur noch die Leiche, bereits von Aasfressern entstellt. Ort und Art des Todes ließen im Kosch die Gerüchteküche brodeln. War es Rondras Strafe, die Wulfhelm erreicht hatte? Was hatte er sich zuschulden kommen lassen? Der Pfalzverweser war schon zuvor im Gerede, einerseits, weil er sich seit dem Jahr des Feuers unangemessen als Pfalzgraf titulieren ließ, andererseits, da er seit Langem in der abgelegenen Feste Ko-

schgau verschanzt blieb und weder an der Einweihung des Fürstenschlosses Thalesia in Angbar noch an der Hochzeitsfeier der Kaiserin teilnahm. Der Angbarer Hochgeweihte, Schwertbruder Leodan von Tandosch, warnte im Gespräch mit dem Kosch-Kurier allerdings davor, eigenmächtig Rondras Willen in das Unglück hineinzulesen.

Wie unser Korrespondent am Hof der Kaiserin meldet, wurde bereits ein Nachfolger gefunden: Junker Reto-Hluthar von Bodrin-Hardenfels, Enkel des letzten Grafen von Schetzeneck, soll als Pfalzgraf mit Koschgau belehnt werden. Reto ist im Kosch einerseits für seinen rondranischen Sinn bekannt, andererseits dafür, dass er die Vereinigung der Grafschaften Schetzeneck und Angbarer See zur Grafschaft Hügellande gern rückgängig machen würde und den Anspruch auf die Grafenkrone aufrechterhält. Die Ernennung zum Pfalzgrafen wird ihm und seinen Parteigängern im Schetzenecker Adel gewiss den Rücken stärken.

Stordian Mönchlinger (Stefano Monachesi)

Das Reich sammelt sich

Kaiserin Rohaja sammelt ihre Gardetruppen für einen Schwertzug in die Schattenlande. Vorbereitungen kommen nur schleppend voran. Schwert der Schwerter versagt dem Mittelreich die volle Unterstützung ihrer Kirche.

GARETH. Der Redaktion des Boten ist bisher nicht bekannt, was die Kaiserin letztlich dazu bewegen hat, aber wir können berichten, dass Rohaja von Gareth begonnen hat, die Regimenter des Reiches, die strahlende Löwengarde allen voran, zu sammeln und den entscheidenden Schwertzug vorzubereiten. Offenbar ist die Kaiserin nicht länger gewillt, das – den Göttern sei es gedankt – verstrichene Ultimatum des verräterischen Helme Haffax' unbeantwortet im Raum stehen zu lassen. Der Angriff des verderbten Fürstkomturs von eigenen Gnaden ist ausgeblieben und sein Reich zerfleischt sich mit aller Macht selbst. Die Aufstände an der Piratenküste (der Bote berichtete in seinen Ausgaben 167 und 169) zeigten deutlich, wie sehr die vorgeblichen Gefolgsleute des Fürstkomturs einander verachten und wie sehr sie allein auf ihren persönlichen Vorteil bedacht sind. Nun scheint der Moment gekommen, an dem unsere Kaiserin handeln will. Endlich ist das Reich bereit, Haffax' Komturei anzugreifen, seine Hauptstadt hoffentlich, um endlich das schmerzlich vermisserte Tobrien zur Gänze zurück ins Reich zu holen.

Sowohl Marschall Alrik vom Blautann und vom Berg, wie auch Oberst Bunsenhold von Ochs wurden in den letzten Wochen häufig als Gäste am reisenden Kaiserhof empfangen. Und in Gareth sammelt sich die Löwengarde, um endlich ein Ende mit der Roten Legion zu machen. Und doch scheint das Reich müde geworden zu sein. Viele Provinzherrscher winden sich aus den Verpflichtungen dem Reich gegenüber, schieben fadenscheinige Entschuldigungen vor, um ihre eigenen Heerhaufen nicht marschfertig machen zu müssen – und pochen immer auf die Ochsenbluter Urkunde, die ihnen das alleinige Recht zubilligt, zu entscheiden, wann und wo ihre Waffentreuen mobilisiert werden dürfen. Wir können nur ahnen, welche Mühen es un-

sere geliebte Kaiserin kosten mag, um dennoch ein schlagkräftiges Heer auszuheben, das den Kriegshaufen Haffax' an Schlagkraft ebenbürtig ist. Die Heirat der Kaiserin hat einen Hauptgrund, den Schwertzug aufzuschieben, obsolet gemacht – und wir wünschen Ihren kaiserlichen Majestäten Rohaja und Rondrigan innigst, dass sie alsbald von Tsa gesegnet werden. Dennoch verlangen die Herrscher der Provinzen offenbar weitere Zugeständnisse. So vernehmen wir, dass die Zusage von Waffentreuen eng an die Besetzung der Reichsrichterämter gekoppelt wurde. Oder etwa an das Versprechen, den jungen Finnian ui Bennain bereits vor seiner Volljährigkeit zum Fürsten Albarnias zu krönen. Auch die Kapitäne der kaiserlichen Perlenmeerflotte halten sich bedeckt, drohen gar nur noch Dienst nach Vorschrift zu erledigen, wenn ihnen nicht größeres Mitspracherecht bei den Planungen eines Heerzugs eingeräumt würde.

Wir sind glücklich zu erfahren, dass alle Seiten den Maskenball, der zur feierlichen Einweihung der Pfalz Pervalia am ersten Tag des Firunmondes 1038 BF, ausgerichtet werden soll, dazu nutzen wollen, um endlich diese kleinlichen Dispute beizulegen und dem Reich das Heer zu geben, das es braucht, um den Fürstkomtur endlich in die Knie zu zwingen.

Einen weiteren Dämpfer erhielten die Vorbereitungen unserer Kaiserin, als pünktlich zum Beginn des Schwertfestes Kunde aus Perricum den reisenden Kaiserhof erreichte. Rondred Donnerklinge, der Hohe Herold der Kirche, überbrachte der Kaiserin persönlich das Grußwort des Schwertes der Schwerter. Doch das hoffnungsfrohe Lächeln der Kaiserin gefror, als sie die Worte Ayla von Schattengrunds las und anschließend verkündete. Die Stellvertreterin Rondras sandte dem Vorhaben der Kaiserin, ja dem des ganzen Reiches, ihren Segen und betonte, sie und die ihren würden niemals müde, die Göttin Sturmesgleich um ihren Beistand zu bitten. Dennoch bekannte sich die Matri-

archin zum Ende des Kriegszustandes ihrer Kirche. Damit bleiben die Geweihten der Oberhoheit des Schwertes der Schwerter unterstellt und nicht der des Heermeisters, der die Scharen des Schwertbundes in den Krieg führt. Ein Raunen folgte dieser Eröffnung und auch die Versicherung der Kirchenfürstin, es stünde jedem Schwert der Göttin frei, sich dem Heer der Kaiserin anzuschließen, so dies seine oder ihre Bestimmung sei, konnte Überraschung und auch Entsetzen ob dieser schlechten Nachricht nicht tilgen. Des Herolds Mine glich verwittertem Stein und seinem sonst so stürmischen Temperament zum

Elburische Mäwen zwecks Untersuchung der Auswirkungen von Feuerschlick gesucht. Tiere bitte lebend fangen und Käfige gut absichern (Plutgefahr). Als Belohnung werden zwei Silbertaler pro Tier ausbezahlt.

–Turion Florios, Dekan der medizinischen Fakultät der Universität von Al'Anfa

Du bist ein Zwerg und fühlst dich unter Deinesgleichen unwohl? Du spürst, dass du mit der magischen Gabe ausgestattet bist und folgst dennoch nicht dem Weg der Geoden? Du hegst keine Vorteile gegen Elfen und könntest dir vorstellen, mit ihnen zu leben?

Dann folge unserem Ruf. Der Kreis der Einfühlung in die nördlichen Salamandersteine sucht dich. Wir wollen beweisen, dass Völkerverständigung nicht auf Menschen und Elfen beschränkt ist.

Reise gen Norden, immer dem Polarstern entgegen. Wir finden dich!

Trotz nahm er Fragen und auch Anwürfe nachgerade reglos hin, ohne sie jedoch mit einer Antwort zu würdigen. Dem Vernehmen nach sorgte die Entscheidung des Schwertes der Schwerter auch innerkirchlich für Unruhe, ja sogar Ärger. Es heißt, einige Metropolen forderten gar einen außerplanmäßigen Hohen Sennenrat einzuberufen. Darüber hinaus kursierte die Kunde, Ayla von Schattengrund verweile bis auf Weiteres in Perricum, derweil Mythram Leuensschlag von Perricum, Heermeister des Bundes, die Geweihten, die gegen die Schattenlande ziehen wollen, just dort sammle. Angesichts dessen wird

in mancher dunklen Ecke gemunkelt, ein Riss spalte die Kirche Rondras und dass dies ebenso töricht wie fahrlässig sei, denn es spiele dem Feind in die Hände. Eine Vielzahl von Boten, darunter auch einige im kaiserlichen Blau, wurde denn auch aus allen Winkeln des Reiches und vielen Rondratempeln nach Perricum gesandt. Doch es scheint wenig wahrscheinlich, dass die Matriarchin gewillt ist, ihre Meinung zu überdenken oder auch nur darzulegen, was sie dazu bewog. Völlig anders hingegen reagierten die Geweihten des grimmigen Kor. Sowohl der Meister der Sieben Streiche als auch der

Hüter des Kodex übersandten der Kaiserin ihre Versicherungen, dass ihre Kirche den Schwertzug mit Rat, Tat und vor allem Schwertern zu unterstützen gedenke. Dass die Kaiserin so vielleicht auf größere Söldlingshaufen zurückgreifen kann, dürfte für den Adel des Reiches die herbste politische Schlappe seit Langem gewesen sein.

*Baltram Liepenberg,
leitender Schriftmeister*

*(Daniel Simon Richter und Katja
Reinwald mit Dank an Michael Masberg)*

Aventurischer Bote, Praios 1038 BF

Handelshaus Stoorrebrandt – Alles über das geheime Treffen Emmeran Stoorrebrandt im Gespräch

aufgezeichnet von Itsadora Alrikshuber (ED)

Gareth, Praios 1038 BF. Dort, wo Ende letzten Jahres die wichtigen Köpfe des Handelsimperiums zusammengekommen sind (der Bote berichtete in Ausgabe 169) treffen wir uns. Das kleine Nebenzimmer in der Garether Traditionsherberge *Bei Algrid* ist schlicht eingerichtet, die Herbergsmutter persönlich serviert einen Umtrunk und stellt eine Schale mit ein wenig Gebäck auf den schweren Steineichtisch. Meine Hände sind schweißnass, was sie nicht sein sollten, denn ich bin ein alter Hase im Geschäft. Hier empfängt mich einer der reichsten Männer Aventuriens. Doch nicht nur das! Druck und Verbreitung des Aventurischen Boten sowie auch meine Entlohnung für die Arbeit als Schreiberling hängen vom Wohle dieses Mannes ab. Der Aventurische Bote ist fester Bestandteil des Handelsimperiums Stoorrebrandt, und Emmeran Stoorrebrandt hat mir mitteilen lassen, dass er vorhat, mir einige Fragen zu beantworten. Ich rechne mit Bedeckung, Zaubern, Glücksrittern. Aber niemand inspiziert den Raum, bevor er eintritt. Er lächelt warm und nickt freundlich. Sein Händedruck ist fest, die Gewandung schlicht, aber geschmackvoll. Trotz der warmen Witterung ein Hauch von bornischem Pelz am Kragen. Eine Anmaßung! Im Bornland ist nur Bronnjaren das Tra-

gen von Pelzen gestattet und trotz allem bleibt der mächtige Handelsherr ein Bürgerlicher. Ich hatte im Boten über das Treffen der Kontoristen und den Besuch Stoorrebrandts beim Orden der Grauen Stäbe berichtet. Nun werde ich erfahren, wie sehr ihn mein letzter Artikel verärgert hat.

Emmeran Stoorrebrandt: Frau Alrikshuber! Danke, dass Ihr euch die Zeit nehmen konntet.

Aber ich dachte der Jahresanfang wäre eine gute Gelegenheit, im Sinne des Götterfürsten mal klar Tisch zu machen.

Itsadora Alrikshuber: Unbedingt, Herr Stoorrebrandt! Die Freude ist ganz meinerseits. Unsere Leser brennen sicher darauf, zu erfahren, welche Pläne Euer Handelshaus verfolgt.

S: Nun, ganz so offen kann ich nicht an jeder Stelle sprechen. Da halte ich es dann eher mit dem Herrn Phex und erhalte mir meinen Wettbewerbsvorteil. Die Konkurrenz schläft nicht! Aber es gibt natürlich einiges, worüber wir sprechen sollten.



A: Meinen Artikel aus dem Boten 169?

S: Unter anderem, ja. In der Tat habe ich die Familie und einige führenden Köpfe des Handelsunternehmens zusammengerufen. Der Handel mit den Kolonien ist zunehmend umkämpftes Gebiet, wie Ihr ja wunderbar recherchiert habt. Und da gilt es, frühzeitig den rechten Kurs einzuschlagen. Den Seelander (Anm. d. Redaktion: bestes Hotel der Kaiserstadt) mag ich übrigens sehr gern, aber hier bei Algrid ist es einfach etwas ruhiger. Und ich schätze Ruhe sehr! Bei

zu viel Lärm und Aufhebens um meine Person fällt es mir zunehmend schwerer, mich zu konzentrieren.

A: Das erklärt zumindest das Treffen der Kontorleiter hier vor Ort, auch wenn sich unsere Leser sich sicher mehr Einblick erhofft hatten.

S: Ich kann und will hier aber nicht weiter ins Detail gehen, Frau Alrikshuber. Das werde ich tun, wenn die Zeit reif ist. Mein Vater hat sich stets bedeckt gehalten, was seine Geschäfte angeht, ich halte es ebenso. Aber Wissen ist viel Wert, eine gute Informationspolitik ist ebenso wichtig. Deswegen spreche ich heute mit Euch, bevor Ihr womöglich Dinge schreibt, die möglicherweise wahr sind, oder auch nicht, aber sich nachteilig für uns auswirken.

A: Ich verstehe. Aber Euer Besuch beim Orden der Grauen Stäbe ist noch offen. Man hat euch ja in flagranti erwischt, wie ihr die Niederlassung des Magierordens in Meilersgrund aufgesucht habt ...

S: Sehr gut beobachtet! Ihr solltet mich fragen, was ich dort getan habe.

A: Normalerweise stelle ich hier die Fragen, Herr Stoerrebrandt, mit Verlaub.

S: Verzeiht mir, meine Beste. Nur bei unserem letzten Zusammentreffen vor dem Ordenshaus habt ihr den Mund nicht mehr zugekriegt, und die entscheidende Frage blieb dennoch aus. Deswegen dieses Treffen. Ich bin bereit, zu antworten, bitte, fragt!

A: Warum genau wart Ihr Ende des letzten Götterlaufs beim ODL?

S: Ich habe dort Rechtsbeistand eingeholt. Es ging darum, die Möglichkeiten einer zweiten Niederlassung für das Stoerrebrandt-Kolleg prüfen lassen. (Anmerkung der Redaktion: Das Stoerrebrandt-Kolleg ist die vom Handelshaus gegründete und voll finanzierte Magierakademie in Riva.)

A: Ihr plant, eine Magierakademie zu gründen?

S: Genaugenommen nein. Zumindest aus rechtlicher Sicht nicht. Es handelt sich explizit um eine Niederlassung, mit starken Überschneidungen in Lehrplan, Lehrkörper und Ausstattung.

A: Aber ja! Eine Neugründung soll äußerst kompliziert sein, die Zulassung oft Jahre dauern. Ist dass der Grund für die Dependance?

S: Mein Ziel ist es, weiterhin Talente zu fördern, die dem Handelshaus von Nutzen sein können. Und auch, wenn ich die Bürokratie als Mittel der

Klarheit sehr schätze, machen es einem die Magiergilden nicht gerade leicht, magische Forschungen zu fördern.

A: Gilden? Das heißt, ihr habt auch mit anderen als der Grauen Gilde gesprochen, der eure Akademie angehört?

S: Ich suche stets nach Möglichkeiten und Lösungen für Probleme. Ich wünsche mir einen konstruktiven Dialog, und ich schätze es nicht sonderlich, wenn man mir sagt, was genau ich alles **nicht** tun kann! Hätten mein Vater und mein Großvater auf solche Stimmen gehört, wäre das Handelshaus Stoerrebrandt heute nicht so erfolgreich.

A: Hat der Standort Riva etwas mit dieser Entscheidung zu tun? Nach dem Umzug des Handelshauses vom Bornland nach Gareth vor einigen Jahren, und nun der Neuausrichtung des Kolonialwarenhandels im Süden, wäre es da nicht sinniger, die Akademie aus dem hohen Norden ganz umzuziehen?

S: Dergleichen ist nicht geplant. Es geht mir ja schließlich um Expansion, Frau Alrikshuber. Es wäre doch unklug, einen etablierten Standort aufzugeben. Das Stoerrebrandt-Kolleg bildet Zauberer aus, denen Reisen im Blut liegt. Aber natürlich wünsche ich mir die neue Niederlassung aus einem ganz einfachen Grund: Sie liegt näher am Herzen meines Unternehmens.

A: Und ihr könnt in südlichen Gefilden oder auch hier deutlich schneller reagieren!

S: So ist es. Und das sind nur zwei von vielen Möglichkeiten. *(Er wirft einen Blick auf seinen Zeitmesser)*. Ihr habt noch drei Fragen, bevor ich euch leider verlassen muss. Die Geschäfte warten nicht!

A: Drei?

S: Ja, und diese zähle ich nicht.

A: Zu gütig. Wo genau plant ihr denn das neue Kolleg, verzeiht, die neue Niederlassung?

S: Derzeit werden einige infrage kommende Standorte durch Experten geprüft. Ich hoffe ich verrate nicht zu viel, dass einer unserer Favoriten Wagenhalt ist.

A: Wagenhalt? Ein durchaus geschichtsträchtiger Ort. Gibt es weitere Gründe für diesen Wunsch? Spielt die Nähe zu Gareth eine Rolle?

S: Das sind mehr als drei Fragen, aber ich will euch die Antworten jedoch nicht schuldig bleiben. Die Nähe zu Gareth ist entscheidend bei der Wahl, keine Frage. In Wagenhalt trat Rohal der Weise wohl erstmals in Erscheinung, ein großer Mann der Vergangenheit, dem die Magierschaft und auch die Menschen des Raulschen Reiches viel verdanken. Und man hat mir gesagt, dass dort einfach ein besonders guter Ort ist, um Magie zu wirken. Nicht umsonst stand dort vor sehr langer Zeit schon einmal eine Magierakademie, der Zirkel des Hexagramms. Aber wir werden sehen, was sich machen lässt. Wir suchen auch nach zentral gelegenen Alternativen. Nicht jeder hat außerdem gerne Zauberer auf seinem Grund und Boden, und einige bürokratische Hürden gibt es dennoch. Aber ich bin zuversichtlich, dass wir bald schon die ersten Eleven begrüßen können – wo auch immer dies sein wird.

Frau Alrikshuber, ich bedanke mich herzlich für Eure Zeit! Informiert und unterhaltet Eure Leser weiterhin. Der Abenteuerliche Bote ist und bleibt neben Bilanzen eine meiner liebsten Lektüren.

A: Danke für die Blumen, Herr Stoerrebrandt. Ich danke vielmals für Eure Zeit und das aufschlussreiche Gespräch!

Eilmeldung: Uthurischer Prinz in Hôt-Alem gelandet und vom dortigen Statthalter empfangen.

Unbestätigten Gerüchten zufolge erreichte im Travia ein Schiff mit grünen Segeln den Hafen von Hôt-Alem. An Bord soll sich ein Prinz aus einem Reich „fünffach so groß wie das Neue Reich“ befunden haben. Er sprach fließend Garethi, Thorwalsch und Bosparano und kündigte an, Handelsbeziehungen zwischen seinem Land und dem Mittel-

reich aufbauen zu wollen. Dem Fürstprotektor überbrachte er 77 Sklaven, die Refardeon II. zwar dankend entgegennahm, aber nach der Abreise des Prinzen in Freiheit entließ. Das Land des Prinzen soll so reich sein, dass die Straßen mit Elfenbein gepflastert sind und die Häuser der Dächer aus Mindorium bestehen.

Aufregung in Andergast! Gehörnter Lepus gesichtet!

Eichhafen in Sorge

Im beschaulichen Ingvalstädtchen Eichhafen häufen sich seit einigen Mondläufen Berichte über wiederholte Sightungen einer neuen, in diesen Wäldern bisher unbekanntem Kreatur.

Das Wesen wird als hasenartig beschrieben. Die Ähnlichkeit höre, so die Augenzeugen, allerdings oberhalb des Kopfes auf. Denn dort entspringe zwischen den Lauschern ein Gehörn wie es sich dem Rehwild gezieme.

Wolfhart Starkarm, Wirt der örtlichen Taverne "Zum kopflosen Holzfäller", der diesen unheimlichen Bewohner der Wälder als Erster sichtete, versicherte unserem Andergastkorrespondenten Rufus Trinkfest, dass sich das im Volksmund „Ratzelbock“ genannte Wesen auch am Tage zeige. Und nicht nur wenn die Gäste nach dem Zapfenstreich nach Hause gingen. Der zweifellos vorzügliche Eichenschnaps der Region habe nicht das Geringste mit dem Spuk aus dem Gehölz zu tun.

Das andergastische Fremdenverkehrsamt schließt eine Gefährdung der braven Bevölkerung und ehrenwehrt Reisender kategorisch aus. Jede anderslautenden Gerüchte über mehrgehörnte, menschenfressende Hasen seien lediglich der – wir zitieren – „hinterhältigen Propaganda von hinter der Grenze, wo es nach Fisch stinkt“ zuzuschreiben.

Im Gegenteil, so erklärte man unserem unermüdlichen Korrespondenten, sei der Andergaster Ratzelbock ein Symbol der Mannhaftigkeit, wie es sie nur im Land der Steineiche gäbe.

Infolge einer allgemeinen und umfassenden Verkostung des lokalen Obstbrandes sind die weiteren Abschnitte dieses Gesprächs nicht verifizierbar und daher wird an dieser Stelle auf breitere Ausschmückungen verzichtet.

Natürlich gab sich unser Korrespondent nicht mit dieser Aussage zufrieden, die – wir zitieren – „schwammiger als Tante Gertruds Obstkuchen“ sei.

Unser tapferer Herr Trinkfest scheute daher weder Kosten noch Mühen, um weitere Informationen zu sammeln. Gewissenhaft belegt durch seine Spesenrechnungen.

Joborn lässt sich keine Hörner aufsetzen und feiert trotzdem

Herr Trinkfest hörte sich unverdrossen auf der Joborner Kirmes um. Ein Ereignis, das jährlich die Region zusammenbringt. Und in der Tat begannen sich nun auch dort die Gerüchte zu häufen.

Mancher will den Ratzelbock beim Genuss der berühmten Joborner Brezeln beobachtet haben, andere behaupten, er sei mit der Ratzelgeiß bei rahjagefälligem Tun gesehen worden. Ob dies am Einfluss des Joborner Rahjatempels liegt, ließ sich nicht ergründen.

Das Königshaus verweigerte bisher jede Stellungnahme zu den Vorfällen, ebenso wie der Eichhafener Firuntempel.

Allerdings verwies Wolfhart Starkarm auf den bekannten Sumen Seimeingast, einen eremitisch lebenden Weisen der Wälder.

Wir wünschen dem Waldweisen nur das Beste und hoffen, er genießt die zwei Fässer Eichbrand, die unser Herr Trinkfest als Gastgeschenk mitbrachte. Zum Dank gab der Sume unserem Korrespondenten einen wichtigen Hinweis zur möglichen Entstehung des mysteriösen Hopplers mit auf den Weg: „Was im Wald passiert, bleibt im Wald.“

Bei der Rückkehr unseres Korrespondenten nach Eichhafen wurde ihm vom lokalen Firuntempel eine Verlautbarung überstellt. Vater Firun, so versicherte man Herrn Trinkfest gewissenhaft und nachdrücklich, habe nichts, aber auch gar nichts, mit der Entstehung des Ratzelbocks zu tun. Egal, was die Weisen des Waldes auch immer verkünden mögen.

Bannstrahler greifen durch

Zeitgleich soll sich Gerüchten zufolge eine Gruppe von Bannstrahlern in die Wälder aufgemacht haben, um ganz sicher auszuschließen, dass sich eine dämonische Wesenheit der lokalen Hasenpopulation bemächtigte.

Der örtliche Forstaufseher, Waldemar Tannenhorst, zeigte sich sehr erfreut, dass sich der Herbst bisher als überaus regenreich herausgestellt hat, da die ehrenwerten Streiter des Praios mit jeder Menge Fackeln auf diese göttergefällige Jagd gezogen seien. Eine Schädigung sowohl des

Waldbestandes als auch der Geistlichkeit durch unkontrolliertes Feuerfangen sei damit fast garantiert auszuschließen.

Jenseits des Ingvals, im Königreich Nostria, zeigte man sich im Übrigen von dem Aufheben um den gehörnten Nager wenig beeindruckt.

Luitpold Moosdommel, ein Fischer vom Thurensee, sagte wörtlich. „Ich weiß nicht, warum die Eichköpfe drüben schon wieder so einen Aufstand machen. Hörnerhasen. Haben wir in Nostria immer schon gehabt. Es heißt, da hat Vadder Levthan vor Jahren nach so einer Hexennacht mal kräftig einen im Tee gehabt. Und seitdem ist das halt so, ne? Aber fragt nicht die Hexen danach. Einfach nicht fragen. Was im Wald passiert, bleibt im Wald. Und manchmal kannste wirklich froh und glücklich sein, wenn's nicht rauskommt.“

Wir danken Rufus Trinkfest für seine unermüdliche Suche nach der Wahrheit, auch wenn wir fürchten, dass er sie erst am Grund eines Bechers Eichbrand oder des Thuransees finden wird. Und natürlich halten wir Sie, geschätzte Leser, über weitere Entwicklungen in Sachen Andergaster Hörnerhase auf dem Laufenden.

Adriane Mehltau (Carolina Möbis)

Suche Winzlinge. Zur Not auch Blütenjungfern. Bitte nur melden, wenn Winzling echt und in tadellosem Zustand.

—Gnorgl III.

Wer noch nach einer Küchenhilfe, einer kräftigen Arbeiterin oder einem gutaussehenden Leibsklaven sucht, wird bei Don Murenas fündig. Gerade erst haben wir über siebzig neue Sklaven aus dem Süden erhalten. Für jeden Geschmack ist etwas dabei.

Unerwartete Reise des aranischen Herrscherpaares

ZORGAN. Überraschend verkündete der aranische Königshof, dass sowohl ihre königliche Majestät Arkos Schah als auch seine Gemahlin, Mhaharani Eleonora Schahi, die Hauptstadt mit einer Eskorte verlassen haben. Eine gemeinsame Reise des Herrscherpaares wäre nicht ungewöhnlich, wenn beide Regenten nicht zeitgleich einen Tag vorher verkündet hätten, die Amtsgeschäfte für unbestimmte Zeit in die Hände von Arkos' Mutter Sybia zulegen. Da Königin Eleonora nicht wie üblich eine ihrer Wesire abbestellte, um in ihrer Abwesenheit das Land zu verwalten, gehen die Bürger von einer längeren Reise des Herrscherpaares aus.

Obwohl die Aranier großes Vertrauen in ihre Landesmutter Sybia hegen, die viele Jahre mit Vernunft und Weitsicht die Geschicke Araniens lenkte und das Mhaharanyat in die Unabhängigkeit vom Raulschen Reich führte, machte sich bei ihnen Sorge um den Gesundheitszustand des Königspaares breit. Ihre königliche Majestät Arkos kehrte erst vor kurzem von einem Feldzug aus Anchopal zurück und soll seitdem nur wenig ruhige Nächte verbracht haben. Was jedoch der Grund für seine Schlaflosigkeit ist, vermag niemand zu sagen. Weder konnte einer der Palastwesire, noch der Leibarzt des Königs uns darüber Auskunft geben.

Die schon längere Zeit gesundheitlich angeschlagene Sultana Sybia al'Nabab wirkte bei der Übergabe vital und gefestigt. Zusammen mit ihrer Vertrauten, der Wesira Rovena Keandra, will sie bis zur Rückkehr ihres Sohnes und ihrer Schwiegertochter ihr Bestes geben, um das Land zu regieren.

Königin Eleonora hingegen war bei der Übergabe der Amtsgeschäfte nicht anwesend. Seit der Geburt ihrer Tochter Dasareth im letzten Jahr hat sich die Mhaharani Schahi mehr um die Erziehung ihrer Kinder gekümmert und die Politik in die Hände ihrer Berater gelegt. Ein Fernbleiben war dennoch überraschend.

Der tsagefälligste Grund wäre

sicherlich eine weitere Schwangerschaft ihrer Majestät, allerdings gab es bislang dafür kein Anzeichen.

Ganz Zorgan spricht über das Ziel der Reise des Herrscherpaares. Gerüchten zufolge ist das Ziel die zukünftige Ehefrau des Kronprinzen Amaryd. Obwohl noch jung an Jahren, möchte die Schahi nicht zu lange warten, um ihren Sohn in gute Hände geben und sucht nach einer passenden und liebevollen Frau, die ruhig

einige Jahre älter sein kann als der Prinz. Andere Stimmen munkeln, dass das Herrscherpaar eine Reise durch die Provinzen unternimmt, um sich der Treue ihrer Vasallen zu versichern und den Zustand der Sultanate zu überprüfen.

Was auch immer der Grund für den plötzlichen Aufbruch ist, wir hoffen, dass Aves' Augen auf Königin und König ruhen.

Gazio Mavion (Alex Spohr)



Ist der Horas eidbrüchig?

Aufruhr im Sangreal. Erstes Banner der Imperialen Garde verlässt Horasia und zieht nach Thegûn.

HORASIA. Kurz nach den Feierlichkeiten zum Tag der Treue rüstete sich das erste Banner der Imperialen Garde, die Leibwache des Horas-kaisers Khadan Varsinian Firdayon, und verließ den Sangreal in Richtung Thegûn. Der Aufbruch der Leibgarde sorgte für Aufruhr unter den Höflingen und in Vinsalt kursierten bald die wildesten Gerüchte, was dieser Aufbruch zu bedeuten habe. Von einem Schlag gegen die Novadis wollten die einen wissen, von einem Besuch des Horas' bei der mittelreichischen Kaiserin andere. Die meisten Stimmen jedoch beschworen, dass der Horas seine Verlobung mit der Tochter

des Comto Protectors gelöst habe und nun eine chababische Prinzessin freien wolle. Ungewöhnlich ist indes schon die Tatsache, dass der Aufbruch dieser Eliteeinheit von Kämpfern so lange geheim gehalten werden konnte. In den Kreisen des liebfeldischen Hochadels herrscht große Aufregung darüber, dass niemand die Pläne des Horas zu kennen scheint. Dass sich auch der Comto Protector des Horasreiches, Ralman von Firdayon-Bethana, bis jetzt vollständig über die Vorgänge ausschweigt, ebenso wie seine Tochter, goss nur Öl ins Feuer der höfischen Gerüchteküche. Viele glaubten in der gut gesicherten Sänfte, die das Erste mit sich führte,

den Horas selbst gesehen zu haben – und fühlen sich bestätigt, dass der junge Kaiser erneut auf Freiersfüßen wandelt. Auch für gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen im Sangreal oder in Vinsalt ist aber bis heute kein Sterbenswort zu entlocken gewesen, was den Horas zu dieser ungewöhnlichen und geheimniskrämerischen Reise bewegte. Da die Imperiale Garde allein das Oktogon der Draconiter in der chababischen Landstadt besuchte und dann eilig nach Horasia zurückkehrte, glauben wir allerdings weniger an eine Liebesreise des Horas, sondern vielmehr daran, dass der junge Kaiser die alljährliche Prozession seines Vaters, dem Landherrn von Khômblick, vorbereiten wollte. Aber wer weiß, vielleicht hat es ihm ja eine junge Draconiterin angetan, um deren Hand er bei Abtprimas Erechthon anhalten muss. Wir werden weiter berichten.

*Baltram Liepenberg,
leitender Schriftmeister
(Daniel Simon Richter)*

Oderin du Metuant gibt Amt des Obersten Richters von Al'Anfa auf

L'ANFA. Aus der Schwarzen Perle des Südens wird vermeldet, dass der Patriarch von Al'Anfa ein Urteil in einem Streit zwischen dem Praioshochgeweihten Amosh Tiljak und dem Schwarzen General Oderin du Metuant gefällt hat. Ein aufsehenerregendes Urteil, denn durch den Urteilspruch gerieten Ereignisse ins Rollen, die schwere Auswirkungen auf die Machtverhältnisse im Imperium haben.

Amir Honak stellte sich bei der Urteilsverkündung auf die Seite seines Glaubensbruders Amosh Tiljak und erklärte das von Oderin du Metuant verabschiedete Gesetz für nichtig. Der Praiosgeweihte hatte bei der Annahme des Gesetzes zur härteren Bestrafung von korrupten Priestern eine göttliche Vision erbeten und sein Gott erhörte ihn. Jedoch teilte Amosh Tiljak dem Schwarzen General mit, dass die Todesstrafe ein zu hartes Urteil im Angesicht des Götterfürsten sei und das Gesetz daher überarbeitet werden müsste.

Oderin du Metuant war über die Verkündung des göttlichen Urteils wenig erfreut, hatte er doch erwartet, dass das Gesetz nur noch vom Hochgeweihten des Praios absegnet werden müsste. Der General schaltete daraufhin den Patriarchen höchstselbst ein, um zu entscheiden, ob die Entscheidung gerechtfertigt sei. Der Patriarch entschied aber zu Gunsten Amoshs, mit den Worten „Wer sind wir, dass wir uns über den Wunsch der Götter stellen? Haben wir nicht gesehen, was es heißt, dass Urteil der Götter anzuzweifeln? Boron entscheidet darüber, wann ein Geweihter vor ihn treten muss. Nicht wir. Der Tod ist kein Urteil, dass wir Menschen leichtfertig fällen sollten. Und Borons Bruder Praios ist der Herr über das Gesetz. Boron hat ihn wohlweislich für das Amt des göttlichen Richters auserkoren. Ordnen wir uns Borons uns Praios' Weisheit unter.“

Das Urteil führte außerdem dazu, dass die Praios- und Boronkirche Al'Anfas das

Amt des Obersten Richters von Oderin du Metuant einforderten, das dieser seid seiner Machtübernahme beanspruchte. Zu groß war schon im Vorfeld der Ärger innerhalb der Geweihtenschaft über Oderins Pläne. Der Patriarch und der General besprachen sich lange in der Stadt des Schweigens und offenbar erzielten sie eine Einigung, mit der beide und die Geweihtenschaft gut leben können. Oderin du Metuant übergab seinen Titel wieder an die Kirchen und legte das Amt des Obersten Richters in die Hände Amir Honaks, der darüber entscheiden wird, wer Anspruch darauf hat. Was der General aber im Gegenzug forderte, ist nicht bekannt.

Muliro Larekos (Alex Spohr)

Krieg der trahelischen Prinzessinnen?



L'ANFA/KHEFU. Unbestätigten Gerüchten zufolge soll es in einigen trahelischen Dörfern an der Grenze zum Imperium von Al'Anfa zu Scharmützeln gekommen sein. Unser alanfischer Korrespondent Dajan Erkhord erbat daraufhin eine Audienz, um die möglichen Ursachen dieser Gerüchte zu klären. Leider war Oderin du Metuant nicht zu sprechen, dafür allerdings seine Vertraute Alena Karinor.

„Auch wir haben von den Gerüchten gehört. Ja, es gab einige Kämpfe in entlegenen Dschungeldörfern. Jedoch waren an diesen Kampfhandlungen keine alanfischen Truppen beteiligt. Wir wissen sehr wohl, dass die Schwester der selbsternannten Königin der trahelischen Provinz, Rhônda Setepen, für diese Übergriffe verantwortlich ist. Im Grunde gehen uns diese Streitigkeiten nichts an, solange nicht Grund und Boden des Imperiums

bedroht sind. Allerdings hat mich der Procurator damit beauftragt, die Fremdenlegion zu entsenden.“

Mehr war nicht in Erfahrung zu bringen. Allerdings berichten einige reisende Händler und Sklavenjäger, die die Ereignisse im trahelischen Dschungel hautnah miterlebten, dass die Truppen Rhônda über ausgezeichnete Bewaffnung verfügen und magische Unterstützung in Form von Alchimika und einer Handvoll Magier verfügten. Es soll zu mehreren Überfällen und Massakern in trahelischen Dörfern gekommen sein.

Angeblich ist die Lage so ernst, dass Königin Ela bereits die Schwarzen Garden und den Orden des Heiligen Laguan ausgeschiedt haben soll, um die Lage zu beruhigen und die Angreifer zu vertreiben.

Muliro Larekos (Alex Spohr)

Gute Nachricht! Neuer Konditor ersetzt vermisstes Zaubererehepaar

Harko Haraldson, ein gebürtiger Olporter und Meisterkoch mit magischer Begabung, hat sich in Belhanka niedergelassen. Nachdem die Stadt wochenlang trauerte, da es keine magische Konditorei mehr in der Stadt gab, ist Haraldsons Einzug ein Glücksgriff für Belhanka. Seine Brötchen und sein süßes Backwerk weisen eine unbeschreibliche Qualität auf, die der Thor-

waler auf sein kräftiges Kneten des Teigs, die ausgewählten Zutaten und geheime Rezepte seiner Großmutter zurückführt. Seine Vorgänger bleiben weiterhin verschollen. Vor längerer Zeit traten sie eine Reise zu einem fernen Kontinent an, um dort nach neuen Gewürzen zu suchen. Möge Efferd sie vor einem unglückseligen Ausgang ihrer Suche bewahren.

König Mizirion erwägt Verkauf von Insel

Um den Staatskasse aufzubessern plant das Königreich Brabak sich von einer ihrer Südmeer-Inseln zu trennen: der Donna-Naomi-Insel. Zwar verschenkte König Mizirion die Insel einst an seine Mätresse, doch konnte er ihr offenbar erklären, dass der Verkauf notwendig sei. Unter Tränen soll Naomi du Berilis eingewilligt haben.

Als überraschender Käufer brachte sich Seekönig Palamydas ein, der sich einerseits den Preis leisten kann, andererseits sein Seekönigreich durch den Erwerb vergrößern will. Ob der Kauf etwas mit Expeditionen nach Uthuria zu tun hat, war auch nach Nachfragen am Hofe des Seekönigs nicht in Erfahrung zu bringen.

Verlobungsgerüchte in Drôl



RÔL. Eine Eilmeldung erreicht uns aus Drôl. Offenbar hat Trodinar Furro ay Oikaldiki um die Hand Fürstin Alrigia ya Costermana angehalten. Ob die Fürstin dieses überraschende Angebot angenommen hat, ist dem Aventurischen Boten bislang nicht bekannt.

Laezius Vandama (Alex Spohr)

Aventurischer Bote, Rondra 1038 BF

Anschlag auf Fürstin Alrigia ya Costermana



RÔL. Eine weitere Eilmeldung erreichte den Aventurischen Boten aus Drôl. Offenbar hat es einen Anschlag auf Fürstin Alrigia ya Costermana gegeben. Wer das Attentat verübte, ob die Fürstin verletzt wurde oder man den Meuchler festnehmen konnte, ist bislang völlig unbekannt. Fest steht, dass die Fürstin überlebt hat. Der Senat der Stadt wurde von den Ereignissen geradezu überrollt und hat sich an die Seite seiner Fürstin gestellt.

Ob das Ereignis im Zusammenhang mit dem Gerücht um eine Verlobung der Fürstin mit Trodinar Furro ay Oikaldiki steht, ist ebenfalls noch völlig unklar.

Laezius Vandama (Alex Spohr)

Wir, Herzog Garf I., geben bekannt, dass wir zu einer Konferenz zur Bewahrung des Friedens zwischen der Goldenen Allianz und dem alanfischen Imperium und seinen Verbündeten einladen. Mit Trauer haben wir zur Kenntnis genommen, dass Trahelien in Unruhen versinkt. Aus diesem Anlass bieten wir allen Parteien an, sich in Engasal-Stadt einzufinden und dort über die Lage zu sprechen.

Karawanserei Rotes Kamel in Zorgan

Oh ehrenwerter Effendi, Ihr sucht noch eine Unterkunft in Zorgan? Euer Magen knurrt und eure Füße schmerzen von der langen Reise? Gönnst euch Erholung, Speis' und Trank und kehrt ein in die Karawanserei Rotes Kamel in Zorgan. Dort ist jeder Gast ein Mhaharan Schah und das professionelle Personal kennt Eure Wünsche bevor ihr sie selbst kennt.

Wir haben eine ganze Reihe von einmaligen Angeboten, die nur im Travia gelten. Unser göttergefälliges Haus hat keine Kosten und Mühen gescheut und erlesene Köstlichkeiten aus fernen Ländern nach Zorgan gebracht: Premier Feuer, sewerischer Met und maraskanischer Reiswein. Für die Mutigen unter euch haben wir sogar eine Flasche Engasaler Wein herbeigeschafft. Und Euer Gaumen wird sich an den Leckereien unseres neuen Kochs erfreuen. Der Sahib der Küche wurde im fernen Kosch ausgebildet und ist sowohl unter den dort lebenden Angroschim als auch unter den Menschen als legendärer Meister der Speisen bekannt. Selbst der mächtige Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban verpflichtete ihn vor vielen Jahren. Und nun wird er Euren Gaumen und Magen mit seinen exquisiten Speisen erfreuen.

Für Eure Übernachtung stehen großräumige Zimmer zu Verfügung. Wer es gerne noch luxuriöser haben möchte, der kann die Mhaharan-Suite mieten, das beste Zimmer im Roten Kamel. Und wie es sich für einen Mhaharan gehört, erwirbt man mit der Suite auch einen eigenen Diener, der sich um alle lästigen Angelegenheiten kümmert (der Diener verbleibt aber nach dem Ende der Vermietung im Roten Kamel – es handelt sich nicht um eine dauerhafte Verpflichtung).

Eine Auswahl unseres Angebotes könnt ihr der nachfolgenden Liste entnehmen. Bei Sonderwünschen scheut Euch nicht nachzufragen.

Krug Wasser	1 Kurush
Krug Tee	2 Kurush
Becher Reisschnaps	6 Kurush
Becher Wein	15 Kurush
Engasaler Wein	33 Kurush
Einfache Mahlzeit	3 Hallah
Süßwaren (Marzipan)	4 Hallah
Bad	2 Schekel
Zimmer pro Nacht	3 Schekel
Mhaharan-Suite pro Nacht	2 Dinare



Noch ein Hinweis: Unsere Karawanserei heißt Rotes Kamel, nicht Weißes Kamel. Folgt dem Geruch von Rosen und Marzipan und meidet die wanzenseuchte Unterkunft gegenüber, die nichts gemein hat mit dem Roten Kamel (außer dem Wort Kamel im Namen).

–Taref as'Sarjabaran

Haus in Silas zerbrochen

Eine bemerkenswerte Nachricht erhielt die Redaktion des Aventurischen Boten aus der Stadt Silas. Dort soll das Haus eines privaten Lehrmeisters der Magie, der sich auf die Herstellung von Glaswaren spezialisiert hat, wie ein Fenster zerbrochen sein. Das gesamte Haus fiel nicht etwa in sich zusammen, wie es nach einem Erdbeben passieren könnte, sondern es zersprang wie Glas in tausende und abertausende von Splittern. Ob Bewohner des Hauses dabei ums Leben kamen, ist ebenso wie der Wahrheitsgehalt des Gerüchtes noch nicht geklärt.

Gesucht!

Steckbrieflich gesucht wird der Schwarzmagier Perainibert Pflanzling aus Huslik.

Er machte sich zahlreicher pflanzlich-chemärologischer Experimente schuldig. Unter anderem verwandelte er zwei Stadtgardisten, die ihn ergreifen wollten, in Auberginen.

Sie konnten erst dank der Hilfe von Magistern aus der Halle der Antimagie zurückverwandelt werden.

Perainibert trägt ein auffälliges purpurnes Gewand, hat nur ein Auge und einen Zauberstab, dessen Spitze von einer Kristallaubergine verziert wird.

Der Aufenthaltsort des Gesuchten ist unbekannt, aber er hält sich gerne in fruchtbaren Gebiet auf, da er für seine schwarzmagischen Forschungen Zugriff auf Obst und Gemüse benötigt.