

Aventurischer Bote



AUSGABE 168 ✦ NOVEMBER/DEZEMBER 2014 ✦ 3,90 €

SZENARIO:

WOLFSSILBER

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN



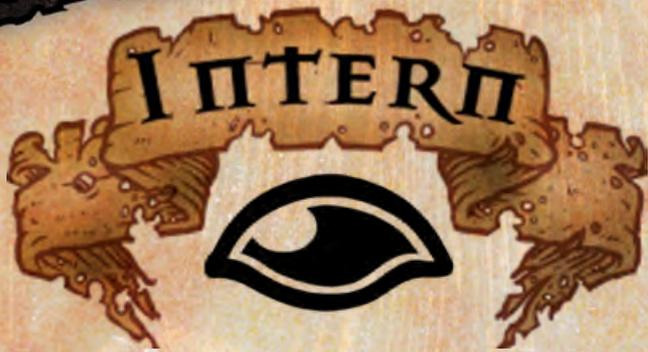
SPIELHILFE:

Augen der Ewigkeit

KURZGESCHICHTE:

HOPINGER HELDENTUM





Liebe Botenleserinnen und Botenleser!

Irdisch wie aventurisch geht ein Jahr zuende. Doch davor erwartet uns die Weihnachtszeit voller Kekse, Stollen und vielleicht die eine oder andere Köstlichkeit aus dem aventurischen Kochbuch. Außerdem ist es auch die Zeit der Geschenkejagd, für den rollenspielenden Freundeskreis findet sich vielleicht das eine oder andere Präsent in der Produktvorschau.

Der übrige Aventurische Bote gibt sich weniger weihnachtlich, aus Gareth sind ungewöhnliche Nachrichten zu lesen: Es gibt kaum noch Verbrechen in der Kaiserstadt. Anders in Shama-ham, dort werden Recht und Gesetz xarfaigefällig mit dem Schwert in der Hand gelöst.

Im Süden macht außerdem Dagon Lolonna mit einem Verbrechen von sich reden. Er ist zwar nicht mehr der Jüngste, aber offenbar immer noch sehr gefährlich.

Auch die BVOC interessiert sich für Piraterie, wenn auch eher für die legitimierte Form.

Im Bornland gibt es eine kleine Sensation, die besonders die Magierschaft noch ausgiebig beschäftigen wird, auch außerhalb Festums. Es wird wieder Premier Feuer verschickt, aber die ganze Stadt ist in Sorge. Positiv gestimmt dagegen ist man in Khunchom und Trallop, erfreut doch der Nachwuchs der dortigen Herrscher das Volk.

Der Farbteil setzt einen Akzent auf die Tulamidenlande. In *Wer nicht wagt, der nicht gewinnt* geht es ins altehrwürdige Fasar, die *Propheten Rondras* sind ebenfalls vorwiegend in den Tulamidenlanden anzutreffen und die *Augen der Ewigkeit* leben und wirken am Barun-Ulah in Aranien.

Wolfssilber dagegen, das Szenario von *Anni Dürr*, spielt nicht in den Tulamidenlanden, sondern in der Schwarzen Sichel. Es ist mit der vierten und der Beta-Version der fünften Regaledition spielbar und außerdem explizit geeignet, um in das Abenteuer *Träume von Tod* eingebunden zu werden.



Carolán Caravanti
(Schicksalspfade)

In *Honinger Heldentum* wirft *Christian Vogt* einen etwas anderen Blick auf unsere ikonischen Helden und zeigt gleichzeitig deutlich, wie man nicht heißen möchte.

Aus der Reihe der Aventurischen Archetypen stellt sich die *Theaterintendantin* dem Publikum vor, wohin gegen das Werk aus der Artefaktschmiede vor allem Tsageweichte erfreuen sollte.

Wie üblich widmet sich *Alex Spohr* auf den acht Extraseiten der neuen Regaledition und den Veränderungen, die sie mit sich bringt.

Abgerundet wird alles wie immer durch ausführliche Meisterinformationen und eine chronologische Übersicht.

Ich wünsche viel Spaß mit diesem Boten und eine wunderschöne Weihnachtszeit!

Für die Redaktion,
Marie Mönkemeyer



Augen der Ewigkeit, ein aranischer Hexenzirkel	3
Aventurische Archetypen: Die Theaterintendantin	5
Die Propheten Rondras	7
Szenario: Wolfssilber	8
Kurzgeschichte: Honinger Heldentum	17
Kurzgeschichte: Wer nicht wagt, der nicht gewinnt	18
Produktvorschau	21
Myranor: Der Tempel der Gyldara-Dravina in Sidor Myrunhalis	22
Artefaktschmiede III	24
DSA5: Das Ende (der Beta-Testphase) ist gekommen!	25
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	32
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Ingerimm/Rahja 1037 BF	Beilage

AUGEN DER EWIGKEIT, EIN ARANISCHER HEXENZIRKEL

VON NICOLE EVLER MIT DANK FÜR KRITIK UND ANREGUNG AN PIPPA SCHELLHAS

„Seit Jahrtausenden kämpfe ich für Satuarria und konnte mich dem gierigen Griff des Seelenfängers Boron entziehen. Du wirst dein Erbe bald erkennen und mit uns gemeinsam den letzten Kampf für Satuarria fechten, wenn deine Seele durch deinen Vertrauten endlich vervollständigt wird. Erst dann wirst du deine Bestimmung annehmen können – deine Vergangenheit und Zukunft wird sich offenbaren.“

—Nurja al'Khelab, Schwarze Witwe und Seelensucherin der Augen der Ewigkeit zu einer vielversprechenden Schülerin, 1035 BF

KURZCHARAKTERISTIK

Die Augen der Ewigkeit (tul. *Lachim al'Khâ*) sind eine Interessengemeinschaft von Hexen verschiedener Schwesternschaften, welche glauben, dass ihre Seelen wiedergeboren werden, um mit ihrem enormen Wissensschatz und ihrer Magie Satuarria in ihrem letzten Kampf um das Erbe ihrer verstorbenen Mutter beizustehen.

Herkunft: Aranien entlang des Barun-Ulah

Beziehungen: minimal (durch seine Abschottung ist der Zirkel von den Verbindungen einzelner Hexen abhängig)

Finanzkraft: minimal (nur einzelne Zirkelschwester besitzen durch ihre Fähigkeiten einen gewissen Wohlstand)

Größe: klein (hauptsächlich Seherinnen von Heute und Morgen, Verschwiegene Schwestern und Hexen der Schwesternschaft des Wissens)

GESCHICHTE

◆ **Dunkle Zeiten:** Alten Legenden nach praktizierten Hexenzirkel mit der gleichen Glaubensvorstellung wie die Augen der Ewigkeit schon vor über einem Jahrtausend entlang des Barun-Ulah.

Die zurückgezogen Hexen pflegen ungewöhnliche Kontakte, etwa zu den Magiern der aranischen *Schule des Immerwährenden Lebens*, die sich der Heilung und den Geheimnissen des Lebens verschrieben haben.

Die Unterwanderung der Satupriesterschaft durch den Namenlosen und das Zwölfgötteredikt bestärken die Vorurteile der Hexen gegenüber anderen Gottheiten und legen unzählige Jahrhunderte später den Grundstein für den heutigen Hexenzirkel.

◆ **1015 BF:** Eine innere Unruhe befällt die Hexen Araniens, während im fernen Weiden Borbarad aufersteht. *Mirhabo*, eine Seherin von Heute und Morgen, ruft gleichgesinnte Hexen zusammen und gründet den Hexenzirkel *Lachim al'Khâ*.

◆ **1021 BF:** Das Versagen der Zwölfgöttergläubigen beim Schutz Araniens und seiner heiligen Stätten sowie die passive Haltung der

aranischen Hexen bei der Machtübernahme Dimionas enttäuscht die Zirkelschwester zutiefst. Seitdem sondern sie sich vollends von den übrigen aranischen Hexen ab und fechten den Kampf für ihren Glauben allein aus.

DER HEXENZIRKEL HEUTE

Selbst die Aranier kennen über den zurückgezogenen Zirkel nur einige vage Legenden, die von einem Bund magiebegabter Frauen handeln, der das Geheimnis der Unsterblichkeit hüten soll. Auf der Suche nach wiedergeborenen Schwestern oder der Jagd nach Feinden Satuarrias sind einzelne Zirkelschwester jedoch oft weit über die Grenzen Araniens hinaus unterwegs. Auch wenn die Hexen meist nur wenig gemein haben, vereinen sie ihre Glaubensvorstellung und ein umfangreiches Wissen über Jahrhunderte umspannende Ereignisse. Um in ihrem Leben so lange und uneingeschränkt wie möglich Satuarria dienen zu können, beschäftigen sich die Hexen oft mit der hohen Kunst der Alchimie oder dem Wissen um lebensverlängernde Zauber.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Neben der generellen Verachtung der Kinder des Los trifft der Zorn der Augen der Ewigkeit besonders den magieverdammenden Praios und seine blutgierige Vollstreckerin Rondra, die Anspruch auf den Leib Sumus erheben und das Erbe Satuarrias schänden. Als schlimmster Feind gilt jedoch der Seelenfänger Boron, der durch seinen Raben Golgari die Seelen der Hexen gefangen nimmt und sie dem Zyklus der Wiedergeburt zu entreißen versucht.

Auch wenn die Glaubensvorstellung der Augen der Ewigkeit von vielen aranischen Hexen als etwas verschoben oder sogar als gefährlich angesehen wird, gelten die Zirkelschwester als weise Frauen und gefährliche Kämpferinnen, deren Gegenleistung für einen Ratschlag oder eine Gunst zu Recht gefürchtet wird.

AUFNAHME UND RITUALE

Der Großteil der Zirkelschwester setzt sich aus den sogenannten Seelensucherinnen zusammen. Diese Hexen reisen durch die Lande auf der Suche nach wiedergeborenen Schwestern, welche sich meist nicht an ihr vorheriges Leben erinnern können. Eine vollständig wiedergeborene Seele hat nach der Glaubensvorstellung der Augen der Ewigkeit jedoch nur eine Hexe nach der Vereinigung mit ihrem Seelen- und Vertrauentier, so dass Hexen ohne Vertrauten niemals in die Gemeinschaft aufgenommen werden.

Hat eine Seelensucherin eine verlorene Schwester gefunden, nimmt sie mittels TRAUMGESTALT Kontakt zu ihr auf und durchstreift ihre Traumwelt, um ihre Gesinnung zu prüfen. Erst



Seelenwanderung

bei Bestehen dieser Prüfung wird die neue Schwester heim nach Aranien geführt, um am Seelenfluss Barun-Ulah das Ritual der Erinnerung durchzuführen. Doch selbst nach dem Aufnahme-ritual können sich viele Zirkelschwester nur langsam und vage an ihre vorherigen Leben erinnern. So streben die Hexen mit Traum- und Rauschkräutern danach, die verborgenen Erinnerungen und den damit verbundenen Wissensschatz zurück zu erobern. Um dem Seelendieb Boron zu entkommen, ist es die Aufgabe der Seherinnen von Heute und Morgen mit ihrer prophetischen Gabe über das Leben ihrer Schwestern zu wachen und einen nahenden Tod rechtzeitig zu erahnen und diesen mit allen Mitteln zu verhindern – notfalls auch mit einer SEELENWANDERUNG.

Erst im Rausch der Dunklen Wonne einer Hexennacht legt eine Zirkelschwester den alten Leib zur Ruhe und schickt ihre Seele auf die Reise, um in einem neuen Körper wiedergeboren zu werden. In der Glaubensvorstellung der Augen der Ewigkeit wird durch die vereinigte Magie die Seele vor den kalten Klauen Golgaris geschützt. Im günstigsten Fall wird das Ritual mit der magiebegabten Tochter einer Zirkelschwester vollzogen, doch da nur wenige magiebegabte Töchter geboren werden, liegt die Verantwortung für den Fortbestand des Zirkels in den Seelensucherinnen.

BEDEUTENDE MITGLIEDER

◆ **Tamura Mirhabosunya** (*991 BF, Seherin von Heute und Morgen, wissensdurstige, lasziv-morbide Schönheit mit bronzener Haut, stets schwarz gekleidet und stark geschminkt, zerrupft wirkender Kohlrabe *Marhib*): Die Zorganer Ladenbesitzerin und Tochter der Zirkelgründerin ist in bestimmten Kreisen als fähige Alchimistin, düstere Wahrsagerin und bei einigen wenigen auch als Nekromantin bekannt (**Land der Ersten Sonne 154/155**). Während viele Mitglieder den Zirkel eher als lose Interessengemein-

schaft betrachten, bemüht Tamura sich als Tochter der Gründerin ihr Wissen mit ihren Schwestern zu teilen und den Zusammenhalt zu stärken. Dabei helfen ihr die Erkenntnisse, die sie als Mitglied der Erben der Gräber gewinnt, einer magischen Qabalyim-Gruppe (**Land der Ersten Sonne 178**). Sie betrachtet sich selbst als Oberhaupt des Zirkels, was schon einige Auseinandersetzungen zwischen Augen der Ewigkeit hervorrief.

◆ **Nurja al'Khelab** (*1001 BF, Schwarze Witwe, tulamidisches Äußeres, eitriges Pusteln im Gesicht, lange spitze Fingernägel, trägt wertvolle Schmuckstücke aus Silber, machthungrig, handteller-großer Skorpion *Isha*): Die famose Traumgängerin agiert für den Hexenzirkel als Sucherin der verlorenen Seelen. Mittels KÖRPERLOSE REISE und TRAUMGESTALT forscht sie nach Wiedergeborenen, um diese dann auf ihre Gesinnung zu prüfen und sie bei Bestehen dem Zirkel vorzustellen. Auch außerhalb Aranien rühmt sie sich vieler Kontakte und nutzt den Zirkel, um ihre Forschungen voran zu treiben und einen Weg zu finden, wie man die Lebenskraft Anderer sammeln und zur Stärkung der eigenen Kräfte verwenden kann.

◆ **Nanjasan** (*959 BF, Verschwiegene Schwester, das graue Haar schwarz gefärbt, Falten stark mit Schminke überdeckt, ausgezehrt Figur, gekrümmte Gichthände, eitrig, heißblütig, kleines Käuzchen *Deliah*): Einst die gefährlichste Jägerin der Augen, welche die Feinde Satuaris zur Strecke brachte, ist sie heute kaum mehr ein Schatten ihrer selbst. Das zunehmende Alter setzt ihrer Leistungsfähigkeit arg zu und lässt sie verzweifelt nach Mitteln suchen, die ein Fortschreiten der Alterserscheinungen verhindern oder zumindest verlangsamen können. Bis heute wurde ihr Tod jedoch nicht vorhergesagt und so dient sie mit ihrem Wissensschatz uneigennützig ihren Schwestern.

GEHEIMNISSE UND BESONDERHEITEN DES ZIRKELS

◆ Den Zirkelschwestern steht ein immenser Wissensschatz zur Verfügung, da sie abgesehen von den Schwestern des Wissens zu den wenigen Hexen gehören, die Zauberspruchthesen, Rezepte und Wissen schriftlich archivieren. In einem gut geschützten Nasuleum hütet der Zirkel von Dämonen und Fallen geschützt seine Schätze, die das Wissen von Jahrtausenden umfassen. Dazu gehören zum Beispiel seltene und vergangene Zauber wie der AEROPULVIS (Elementare Gewalten 102), der SPINNENNETZ oder SPINNENRUF (Ordnung ins Chaos 72) aber auch Erzählungen über den Niedergang der Satupriesterschaft.

◆ Eine Prophezeiung aus jüngster Zeit spricht von einer wiedergeborenen Satutochter im Herzen Aventuriens, die entweder das dunkle Erbe des Niedergangs oder den Funken der Neugeburt der Hexen in sich tragen soll. Obwohl sich die Augen der Ewigkeit uneins über das Schicksal der jungen Hexe sind, suchen sie fieberhaft nach ihr.

◆ In den letzten Jahren hat sich die lebensverlängernde Maßnahme mittels SEELENWANDERUNG immer stärker etabliert, um den langen Prozess der Wiedererkennung nach der Wiedergeburt

aufzuschieben und den Zirkel zu stärken. Für den Seelentausch entführen die Hexen Frauen, welche sich bester Gesundheit erfreuen und möglichst keine fünfundzwanzig Götterläufe alt sind. Bevorzugt sind das Personen aus einem abgelegenen Dorf, einem Armenviertel oder einsame Reisende, so dass es zu möglichst wenig Nachforschungen oder Rettungsversuchen bezüglich der Entführten kommt.

EINE HELDIN ALS MITGLIED DER AUGEN DER EWIGKEIT

Sofern eine Hexe Aufnahme in die elitäre Gemeinschaft findet, bietet es sich an, ihr Heldendasein mit der Aufgabe als Seelensucherin zu verbinden und sie in dieser Funktion durch Aventurien reisen zu lassen, um verlorene Schwestern zu finden. Aber auch die Suche nach lebensverlängernden Maßnahmen erfordert die Beschaffung exotischer Zutaten, uralter Rezepte und Zauber sowie die Konsultation von weit entfernt lebenden Weisen – alles Aufträge, die eine umherreisende Heldin unauffällig für ihre Zirkelschwestern zu erledigen vermag.

AVENTURISCHE ARCHETYPEN: DIE THEATERINTENDANTIN

VON CLAUDIA DILL

Der hier vorgestellte Archetyp wurde mit 110 GP erstellt (auf Basis der Hofkünstlerin/Darstellerin) und ist bereits mit Start-AP und weiteren Abenteuerpunkten gesteigert worden.

FILYNA LINARI, SCHAUSPIELERIN UND THEATER- INTENDANTIN AUS VINSALT

„Der Applaus ist für mich wie eine Droge. Ich schließe meine Augen und gebe mich ganz diesem Rausch hin. Ach, würde er doch niemals enden.“

„Ich kann es kaum erwarten. Gleich hebt sich der Vorhang.“

„Das Theater ist mein Leben.“

Hintergrund: In der Stadt Vinsalt widmen sich gemeines Volk, Patrizier und Adlige gern den schönen Künsten. Nicht umsonst gibt es neben dem ältesten Opernhaus Aventuriens auch den berühmten Opernball, der über die Grenzen Vinsalts große Bekanntheit genießt. Daher ist es nicht verwunderlich, dass die Stadt viele Sänger, Schauspieler und Künstler anzieht und beherbergt.

Eine von ihnen ist Filyna Linari. Die Schauspielerin tritt auf den hiesigen großen Bühnen auf und ist mittlerweile die Intendantin eines kleinen Theaters außerhalb der Stadt. Das heruntergekommene Theatergebäude hat sie sich mit ihrem Ersparten gekauft und zusammen mit Freunden und ihrer Familie ausgebessert.

Früher, als sie nur eine Schauspielerin war, die sich in Tavernen amüsierte, trieb sie mit ihrem rahjagefälligen Wesen die Intendanten in den Wahnsinn. Seit ein paar Jahren trägt sie jedoch selbst Verantwortung und ist ernster und strenger zu sich und anderen geworden. Viele ihrer alten Freunde beklagen sich darüber, dass sie ihren Frohsinn verloren habe. Filyna spürt diese Veränderung an sich ebenfalls und träumt nachts von Abenteuern, die sie an ferne und exotische Orte wie die Tulamidenlande führen. Obwohl sie sich eine Zukunft an ihrem Theater aufbauen will, geht ihr der Wunsch nach Reisen nicht mehr aus dem Kopf und sie ist kurz davor, alles hinzuwerfen und einen Neuanfang zu wagen.

Filyna verfügt über einen rahjagefälligen Körper (den sie aber meist durch ihre züchtige Gewandung nicht zur Geltung bringt) und ihr rotbraunes, leicht lockiges Haar ist zu einem losen Knoten am Hinterkopf hochgesteckt. Ihre Haut hat einen hellen Teint, der in einem reizvollen Kontrast zu ihren roten vollen Lippen und ihren braunen Augen steht. Sie hat dadurch viele Verehrer, allerdings verschwendet sie keine Zeit mit Liebesbeziehungen, da ihr die Arbeit wichtiger ist und sie divenhaften Kollegen und leichtlebigen Verehrern misstraut. Nur zu gut kann sie sich an die Zeit erinnern, als sie selbst noch dem lockeren Lebenswandel frönte.

Kleidung und Bewaffnung: Durch ihre früheren Rollen ist Filyna geübt im Umgang mit Fechtwaffen. Außer für die Bühne trägt sie Rapier oder Florett jedoch nur selten und ist lediglich mit einem Dolch bewaffnet. Wenn sie auf Abenteuer auszieht oder in einer heruntergekommenen Gegend ein Stück aufführt, nimmt sie jedoch ihre Balestrina mit, um sich zu schützen.

ABENTEUERVORSCHLAG

◆ Filyna flüchtet zu *Maral*, einem befreundeten Schauspieler. Maral hat gerade Besuch von einem alten Freund, der sich mit seinen Gefährten zufällig auf der Durchreise befand. Unter Tränen platzt Filynas Wunsch nach Abenteuern heraus. Werden die Helden der jungen Frau helfen und sie mitnehmen? Und ahnt sie, dass Maral sie liebt und alles daran setzen wird, ihre Pläne zu verhindern?

◆ Ein Neuanfang muss gut geplant sein. Die Helden und Filyna sind alte Bekannte und sie bittet die Gruppe, ihr beim Verkauf des Theaters zu helfen. Dabei stoßen die Helden immer wieder auf Probleme: Mal gehen bei der Besichtigung des Theaters Möbelstücke kaputt, mal geraten Requisiten in Brand oder Dachziegel lösen sich und erschlagen fast einen Käufer. Die Ereignisse sind kein Zufall. Dahinter steckt ein Kollege von Filyna, der sich das Theater unter den Nagel reißen will – und zwar für einen möglichst niedrigen Preis. Also inszeniert er Unfälle und lässt Gerüchte laut werden, dass es in dem Theatergebäude spukt.

Rasse: Mittelländerin

Kultur: Horasreich

Profession: Hofkünstlerin/Darstellerin

MU 12 KL 14 IN 13 CH 14 FF 12 GE 13 KO 11 KK 11 SO 7

LeP 24 AuP 28 MR 5 INI 10 WS 6

Vor- und Nachteile: Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit / Arroganz 8, Neugier 8, Vorurteile (Männer) 6

Talentspiegel: Armbrust +5, Dolche +4, Fechtwaffen +7, Hieb Waffen +1, Raufen +3, Ringen +2, Säbel +1, Wurfmesser +2, Athletik +2, Gaukeleien +5, Klettern +1, Körperbeherrschung +4, Reiten +2, Schleichen +5, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +5, Singen +6, Sinnenschärfe +2, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +7, Taschendiebstahl +2, Zechen +2, Betören +3, Etikette +5, Gassenwissen +4, Lehren +4, Menschenkenntnis +7, Schauspielerei +10, Sich Verkleiden +8, Überreden +4, Fährtensuchen 0, Orientierung +2, Wildnisleben 0, Brett-/Kartenspiel +3, Geographie +1, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Heraldik +1, Rechnen +4, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +5, Schätzen +4, Muttersprache: Garethi (Horathi) +9, Sprachen Kennen: Bosparano +8, Tulamidy +6, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4, Fahrzeug Lenken +2, Falschspiel +4, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Wunden +5, Holzbearbeitung 0, Kochen +1, Lederarbeiten 0, Malen/Zeichnen 0, Musizieren +2, Schneidern +2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich)

Kampfwerte: Armbrust 12, Dolche 9/9, Fechtwaffen 11/10, Hieb Waffen 8/8, Raufen 10/7, Ringen 7/10, Säbel 8/7, Wurfmesser 9

Ausrüstung: Dolch, einfache Kleidung, Wechselkleidung, Kostüme, Requisiten, Balestrina und 12 Schuss



DIE PROPHETEN RONDRA

EINE SPIELHILFE VON KATJA REINWALD MIT DANK AN EEVIE DEMIRTEL UND DANIEL SIMON RICHTER

Südländern allgemein und Tulamiden im Besonderen wird nachgesagt, dass Zukunftszeichen in jeglicher Form großen Einfluss auf ihr Leben haben. Der tulamidisch geprägte Rondrakult bildet hier keine Ausnahme und Priester mit prophetischer Gabe stellen weder eine Selten- noch eine Besonderheit dar, sondern sind ein fester Bestandteil des im Süden praktizierten Kults. Nur wenigen wird allerdings die Ehre zuteil, als *Propheten Rondras* anerkannt zu werden. Denn letztlich sollte nach einer weitverbreiteten Meinung jeder ernstzunehmende Priester in der Lage sein, die Zeichen seiner Gottheit zu erkennen und zu deuten.

Propheten Rondras jedoch sind und waren in der Regel aus der Hierarchie gelöste Geweihte, die sich ganz ihrem Glauben sowie der Erforschung des Willens ihrer Göttin verschrieben und sich darum in die Abgeschiedenheit zurückzogen. Eine Ausnahme bilden traditionell die *Chalwasir* (Erhabener Wächter der Gebote Rondras, tulamidische Bezeichnung eines Meister des Bundes, geschlechtsneutral) der Südsenne, die sich von jeher durch eine ausgeprägte prophetische Gabe auszeichnen und als Propheten Rondras gelten. Diesen Status teilen sie sich mit den Metropolitern der Nordsenne, die zugleich Hüter der bekanntesten rondrianischen Orakelstätten sind: den *Widerhalenden Grotten* von Donnerbach.

Tulamidische Legenden berichten darüber hinaus von einem mystischen obersten Propheten und Berater der **Kalam al'Assadra** (tulam.: Stimme der Löwin, tulamidische Bezeichnung für das Schwert der Schwerter, **Rondra-Vademecum S. 104**), wie vielerorts heute noch die gebräuchliche Bezeichnung für den obersten Rondrageweihten lautet. Häufig wird dieser legendäre Prophet mit demselben Titel geehrt und es ist davon auszugehen, dass in urtulamidischer Zeit beide Ämter meist von ein und derselben Person ausgefüllt wurden.

Die Urtulamiden kannten verschiedene, von der Art der praktizierten Vorhersage beeinflusste, Bezeichnungen für Priester, die sich darauf verstanden, Omen zu erkennen und zu deuten. Nachfolgende Bezeichnungen sind höherrangigen Priestern, Experten und Strenggläubigen auch heute noch bekannt:

◆ **Barqushûn** (männl.) / **Barqushân** (weibl.; Feuriges Auge / Glutauge, das die Geheimnisse der Blitze ergründet / Blitzauge) – Art der Vorhersage: **Blitzleser**; klassische Art der rondrianischen Prophetie, denn Blitze gelten als das Instrument, mit dem Rondra unmittelbar und vor allem unmissverständlich ihren Willen kundtut. Ein von ihrem Blitz getroffener Ort oder

Gegenstand gilt fürderhin als in Rondras ureigenem Besitz und daher als heilig.

Blitzleser unterteilen den Himmel in eine von der Fragestellung abhängige Anzahl von Segmenten. Landläufig haben sich folgende Deutungen eingebürgert: Blitze, die aus nordöstlicher Richtung kommen, gelten als verderbenbringend. Blitze, die zur linken Hand – der Herzhand – des Betrachters fallen, als glücksbringend. Blitzleser jedoch kennen weit mehr und vor allem komplexere Methoden der Deutung.

◆ **Saraytushûn** (männl.) / **Saraytushân** (weibl.; Alldurchdringendes Auge / Ohr) – Art der Vorhersage: **Sturmleser**, **Donnergründer** und **Regensänger**; alle drei Arten der Vorhersage sind verwandt und fokussieren sich auf die elementaren Wurzeln des Rondraglaubens. Sturmleser setzen sich Stürmen noch williger aus als ihre Glaubensgeschwister und lesen aus jagenden Wolken, jähem Windstößen und der sich stets ändernden Luft. Donnergründer interpretieren die Kraft und die Häufigkeit der Donnerschläge. Regensänger hingegen erkennen Bilder und Muster, die der Sturm in den Regen zeichnet. Alle **Saraytushîm** (pl.) untersuchen sorgfältig die Stellen, an denen Gewitter sichtbare Schäden hinterlassen haben, sei dies ein vom Sturm zerstörtes Haus, eine Schneise in einem Wald oder ein abgegrühter Berghang.

◆ **Achmaryut** (geschlechtsneutral, Blutroter Seher der Geheimnisse des heiligen Bundes / Blutroter Seher) – Art der Vorhersage: **Blutkünder**; lesen aus den Mustern, die selbst geopfertes Blut / das Blut von Opfertieren, in den Sand / in den Rauch eines Opferfeuer / in heiliges Öl (...) zeichnet und bisweilen ebenso aus den Gedärmen von Opfertieren. Es sind vor allem kriegerische Zeiten, die Blutkünder hervorbringen.

Auch in anderen Sennen als der des Südens sind rondrianische Propheten bekannt, dort aber weit seltener. Die oben genannten tulamidischen Bezeichnungen sind dort jedoch – von hohen kirchlichen Kreisen abgesehen – weitgehend unbekannt. Priester mit einer prophetischen Gabe werden meist vereint als *Mystiker*, eher selten als Prophet, bezeichnet. Innerhalb der Glaubensgemeinschaft existieren bei Eingeweihten jedoch durchaus spezifische Bezeichnungen, die ehrfurchtsvoll und bisweilen wie ein Titel gebraucht werden. Sei es allgemein als *Sehender/-r* oder spezieller und an die Art der Prophetie angelehnt, was wiederum den Kreis zu den tulamidischen Bezeichnungen schließt: Blitzleser, Donnergründer, Sturmleser, Regensänger und Blutkünder.

WOLFSSILBER

EIN SZENARIO AN DER GRENZE ZWISCHEN WARUNKEI, RABENMARK UND TRANSYSILIEN VON ANNI DÜRR
MIT DANK AN NICOLE EULER, DANIEL SIMON RICHTER UND DAVID LUKASEN
SOWIE DIE TESTSPIELER STEFAN, YVONNE, THOMAS, TIM, TIM, MANUEL UND DAVID.

Stichworte zum Abenteuer: Befreiung eines kleinen Ortes mit einer Silbermine aus transysilischer Besatzung
Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel
Erfahrung (Helden): mittel bis erfahren
Anforderungen an die Helden: Wildniskunde, Interaktion, Informationsbeschaffung, Kampf
Ort und Zeit: Tannenhaupt im Südosten der Schwarzen Sichel, frei zu setzen zwischen 1036 BF und 1042 BF



ist es möglich das Abenteuer hinter das Ende von **Träume von Tod** zu verlegen und als Überleitung zu **Seelenernte** oder als Vorbote auf **Die verlorenen Lande** zu nutzen.

Im Rahmen des Bandes **Die verlorenen Lande** kann es ebenfalls zu Beginn integriert werden.

Prinzipiell ist es möglich, das Szenario auch auf der Seite Transysiliens zu spielen und den Wehrturm aus der Hand der Golgariten zurück zu erobern. In diesem Fall müssen Sie die Motivation, das Aussehen und die Beweggründe der Verteidiger entsprechend abändern und die Einstellung der Dorfbewohner anpassen.

*„Ich ernenne euch zum Herren von Tannenhaupt in der Schwarzen Sichel. Dort sollt ihr mit euren Kämpfern die Grenze decken und Angriffe der bleichen Horden zurückschlagen sowie den Hort des verbotenen Metalls bewachen, dass niemand es gegen uns verwenden möge.“
—Arngrimm von Ehrenstein bei der Vergabe des Dorfes Tannenhaupt an Wulfgrimm von Rattingen*

Das vorliegende Szenario führt die Helden in die höchsten Lagen der schwarzen Sichel zum kleinen Ort Tannenhaupt im Osten der Baronie Aschenfeld. Dieser Ort steht unter der Herrschaft von Wulfgrimm von Rattingen, einem Ritter aus Transysilien, der den Pass gegen Angriffe der Warunkei und der Golgariten verteidigen soll. Die Aufgabe der Helden wird es sein, diesen samt seiner Kämpfer auszuschalten und die Kontrolle über den Wehrturm sowie das Dorf zu übernehmen. Alle Werte sind zunächst für DSA4 angegeben und anschließend für DSA5, wobei letztere in **blau** hervorgehoben sind.

ZEITLICHE EINORDNUNG DES SZENARIOS

Das Szenario ist bewusst zeitlich losgelöst von größeren Ereignissen, so dass Sie es einzeln spielen oder in andere Abenteuer der Gruppe einbinden können. Es bietet sich als Einführung in **Träume von Tod** an oder kann dort im Kapitel **Tiefschlaf** integriert werden. Ebenso

WAS BISHER GESCHAH

Der Ort Tannenhaupt in der Schwarzen Sichel war seit jeher eine Befestigung zur Grenzsicherung und Bewachung der nahe gelegenen Silbermine. Er gehörte ursprünglich zur Baronie Aschenfeld und lieferte mit der Silbermine und der Erzverarbeitung den überwiegenden Teil des Einkommens und gab Bergleuten, Köhlern und Metallschmelzern Arbeit. Nach der Eroberung des Landes durch die Schwarzen Horden fiel der Ort zunächst an die Warunkei und wurde von Untoten bewacht, welche zusammen mit lebenden Sklaven die Minen ausbeuteten und so zum Wohlstand der Herrscher beitrugen.

Nach dem Ende *Rhazzazors* eroberten Kämpfer aus Transysilien den Ort und Herzog Arngrimm übergab die Herrschaft an den verdienten Ritter Wulfgrimm von Rattingen, der hier die Grenze zum Untotenreich sichern und den Abbau von Silber kontrollieren sollte. Da Silber in Transysilien verboten ist (**Schattenlande 38f**), ist es ihm nur erlaubt, es außerhalb Transysiliens zu verkaufen. So wurde er guter Handelspartner vieler Schmugglerbanden, die das edle Metall bis nach Mendena, Warunk und auch nach Weiden und in die Wildermark brachten. Im letzten Jahrzehnt gab es mehrfach Angriffe der Golgariten auf den befestigten Ort, die jedoch an der widrigen Witterung, der Befestigung oder daimoniden Angriffen scheiterten.

DIE ANWERBUNG

Je nachdem, wo Sie das Szenario zeitlich ansiedeln, kommen unterschiedliche Auftraggeber für die Befreiung von Tannenhaupt in Frage, von *Gernot von Mersingen* oder *Borondria* und *Saltarez von Jurios* bis zum Stab von Kaiserin *Rohaja*. Passen Sie den Auftraggeber an die aktuelle Situation in der Region und Ihre Helden an. Der Auftrag lautet, die Besatzer aus Tannenhaupt zu vertreiben

und den Ort und die Silbermine für den Auftraggeber zu gewinnen und zu halten.

Entsprechende Ausrüstung für eine Reise ins Hochgebirge kann der Auftraggeber stellen, ebenso können allgemeine Informationen zur Lage und Situation von Tannenhaupt gegeben werden.

DIE REISE НАСН ТАННЕННАУПТ

Nach der Anwerbung können die Helden noch Notwendiges besorgen und sollten sich dann auf den Weg machen. Je nachdem woher sie kommen und zu welcher Jahreszeit sie dies tun, kann der Weg dabei sehr unterschiedlich verlaufen, weshalb die Detailplanung bei Ihnen liegen muss. Wahrscheinliche Routen sind der Aschenpfad von Wolkenried über Schwarzfeuer und Dragenthron sowie Hagens Stieg von Hagens Hof aus.

DER WEG АН СІСН

Auch wenn der Weg bereits einige Herausforderungen mit sich bringen kann, sollen diese hier nicht detailliert vorgestellt werden. Die Situation in der Umgebung von Tannenhaupt ist stark davon abhängig, wann das Abenteuer angesiedelt ist und muss jeweils von Ihnen angepasst werden. Die Reise in die Schwarze Sichel unterscheidet sich wenig von einer anderen Reise ins Gebirge und bringt speziell im Winter einige Gefahren mit sich.

Generell beachten sollten Sie, dass es kaum mehr Raubtiere in der Gegend gibt, da deren Bestand während der Herrschaft der Warunkei aufgrund von Futtermangel deutlich abgenommen hat. Dafür können Sie in der Nähe von Tannenhaupt einen oder mehrere *Weißer Hetzer* (ZBA 79, WdZ 230) auf die Fährte der Helden setzen.

ІНФОРМАЦІЯ НА ПУТІ

Kommen die Helden auf dem Weg durch Dörfer, können sie dort erste Informationen sammeln, wenn sie freundlich auf die Menschen zugehen. In keinem Dorf der Warunkei oder der Rabenmark sind die Menschen der neuen Herrschaft von Tannenhaupt gegenüber positiv gestimmt. Die Helden können unterwegs von verschiedenen Personen alle allgemeinen Informationen erhalten sowie das Gerücht hören, dass Ritter Wulfgrimm von Rattingen ein Werwolf sein soll.

Falls die Helden danach fragen, können ihnen einige Dörfler, die Tannenhaupt schon einmal besucht haben, die Situation vor der Eroberung durch Transsylvanien beschreiben. An den Bauwerken und der Mine hat sich seither nichts verändert, lediglich über Wachrhythmen oder die Unterbringung und Stärke der Verteidiger können die Leute nichts sagen.

БЕОБАЧЕННЯ ПОСТІ

Nähern sich die Helden schließlich Tannenhaupt, kommen sie hoffentlich selbst auf die Idee, nicht einfach in den Ort hineinzumarschieren. Es gibt zwar ein Gasthaus im Ort, das dient aber inzwischen den Kämpfern des Ritters als Unterkunft. Lediglich die hier haltenden und handelnden Schmugglerbanden nehmen dort Unterkunft. Falls die Helden trotzdem in den Ort gehen, müssen Sie anhand der Beschreibung der Örtlichkeiten und der Glaub-



würdigkeit der Tarnung der Helden entscheiden, ob diese friedlich akzeptiert werden und wie frei sie sich im Ort bewegen können. Die Helden werden wahrscheinlich ein Lager irgendwo in der Nähe der Siedlung aufschlagen wollen, wofür sie eventuell Zelte und Material mitgebracht haben. Sofern sie dies in ausreichender Entfernung zum Ort tun, droht ihnen hier keine Gefahr, da die Kämpfer nicht weiter als bis zur Mine patrouillieren. Falls die Helden keine entsprechende Ausrüstung dabei haben, können sie alternativ in einer verlassenen und leicht baufälligen Köhlerhütte eine Unterkunft finden oder sich in einer Höhle in den Bergen einrichten. Gerade letzteres bietet wenig Schutz vor dem Wetter und erfordert dringend das Aufstellen von Nachtwachen, was allerdings auch bei den ersten beiden Möglichkeiten empfehlenswert ist.

УПЕРСВУНГSMÖGLICHKEITEN

Bevor die Helden die eigentliche Befreiung in Angriff nehmen, sollten sie zunächst Informationen über die Zustände und Personen im Ort sammeln, wozu ihnen mehrere Möglichkeiten offen stehen:

БЕОБАЧЕННЯ

Die einfachste Möglichkeit ist das Dorf oder die Mine zu beobachten. Auf diese Weise können viele allgemeine Informationen wie die Lage des Dorfes und der Mine oder die Verteidigungseinrichtungen erhalten werden. Zusätzlich können der Wachrhythmus, die Stärke der Verteidiger und der Tagesablauf beobachtet werden. Auch dass manche Personen den Ort alleine verlassen, können die Helden so erfahren.

Wenn ein Held auf Beobachtungsposten ist, lassen Sie ihn eine Probe auf *Sich Verstecken* / *Verbergen* +4 ablegen, um nicht bemerkt zu werden. Da die Verteidiger nicht wirklich mit Spionen rechnen, ist diese Probe um weitere 4 Punkte erleichtert, sofern der Held ein halbwegs sinnvolles Versteck wählt (Baumkrone, Findling am Hang). Ein fliegender Held (Hexenbesen, Teppich, Dschinn etc.) kann ebenfalls das Dorf auskundschaften, wird allerdings deutlich leichter entdeckt. Am Tag bedeutet jeder freie Flug näher als 100 Schritt am Dorf die Entdeckung, in der Nacht entscheidet ei-

ne *Sich Verstecken* / *Verbergen* +4 Probe über die Entdeckung. Ein fliegender Held in Tiergestalt oder Vertrauter wird zwar gesehen aber nur bei sehr ungewöhnlichem Aussehen besonders beachtet. Eine anschließende Probe auf *Sinnenschärfe* / *Sinnesschärfe* +4 entscheidet, wie viele Informationen der Held gewinnen kann und wie genau sie sind.

IN DER HÖHLE DES WERWOLFS

Falls die Helden in das Dorf eindringen, um Informationen zu erhalten, hängt der Erfolg stark vom Vorgehen ab. Einem unsichtbaren Helden mag es leicht gelingen, Dinge zu beobachten, Gespräche zu belauschen und sich umzusehen. Allerdings muss er vorsichtig sein, nicht durch das Bewegen von Gegenständen oder Kontakt mit einer Person seine Anwesenheit zu verraten (*Körperbeherrschungs*-Probe / +4).

Kommt ein Held in Verkleidung in den Ort, sollte diese wirklich gut sein und seine Geschichte ebenfalls. Im Sommer wird man einen reisenden Händler, der Dinge des alltäglichen Bedarfs verkauft, nicht weiter verdächtigen, sofern seine Ware den üblichen Qualitäten und Preisen entspricht. Im Winter fällt ein solcher auf. Auch eine größere Gruppe, speziell mit Bewaffneten, fällt auf, wenn sie sich nicht als Schmugglerbande ausgibt, die Silber kaufen möchte. Falls die Helden das tun, sollten sie einige Hundert Dukaten in Münzen oder Edelsteinen (!) verfügbar haben, um die Ware zu bezahlen. Haben sie diese nicht, werden sie rasch als Diebe und Betrüger abgestempelt und entsprechend feindlich behandelt.

Eine erfolgversprechende Möglichkeit ist, einen Bauern aus einem nahen Dorf anzuheuern oder sich als solcher zu verkleiden und Lebensmittel im Ort zu verkaufen bzw. einen Köhler anzuheuern oder sich als solcher zu verkleiden. Sofern diese Person nicht bewaffnet ist und sich unterwürfig der Herrschaft gegenüber verhält, wird sie nicht weiter auffallen. Allerdings sollte ein Held in den letzten beiden Fällen nicht zu offensichtlich im Ort herumschnüffeln sondern sich eher vorsichtig umschaun und allgemein nach

Neuigkeiten fragen. Wird der Held als ungefährlich akzeptiert, kann er im Wirtshaus auf dem Boden übernachten.

Ebenfalls möglich, aber risikoreich ist es, dass ein Held sich des Nachts in den Ort schleicht und versucht, Dinge zu beobachten und zu erlauschen. In diesem Fall sollten Sie einige Proben auf *Schleichen*, *Sich Verstecken* / *Verbergen* +4 und *Sinnenschärfe* / *Sinnesschärfe* +4 würfeln lassen, die je nach Vorgehen erschwert oder erleichtert sein können.

ALLEIN IM FINSTEREN WALD

Neben ihren eigenen Sinnen können die Helden mit etwas Vorsicht einige Bewohner von Tannenhaupt als unauffällige Spione einsetzen. Einige von ihnen gehen regelmäßig alleine und unbewacht in den Wald, so dass die Helden sie abfangen und befragen können. Dabei müssen sie jedoch vorsichtig sein, um hinterher nicht verraten zu werden. Welche Personen dies jeweils sind, und was die Helden ihnen versprechen können oder sollten, um nicht verraten zu werden, finden Sie bei den jeweiligen Beschreibungen im nächsten Abschnitt.

MIT ÜBERNATÜRLICHEM SINNE

Auf magischem oder karmalem Weg stehen den Helden noch viel mehr Möglichkeiten offen, Informationen über das Dorf und seine Bewohner zu erlangen. Ein ins Dorf oder zur Mine geschickter Gontongi (*WdZ* 212) kann den Helden alle verfügbaren Informationen, die durch Sehen zu gewinnen sind, mitteilen. Ein Luft- oder Erdschinn kann zusätzlich noch hören und sich hervorragend tarnen und auch ein *BLICK IN DIE GEDANKEN* oder *BLICK DURCH FREMDE AUGEN* kann den Helden viele Informationen zutragen. Ein Phexgeweihter kann in *PHEXENS SCHATTEN*, ein anderer könnte in *TIERGESTALT* Erkundungen einholen, und sicher fallen Ihren Spielern noch viele weitere Möglichkeiten ein. Nutzen Sie in diesem Fall das weiter vorne gesagte und die Informationen im nächsten Abschnitt, um die möglichen Informationen zu ermitteln.

DAS SCHAUEN WIR UNS PÄHER AN

Nachdem die Helden ein hoffentlich sicheres Versteck gefunden haben, können Sie beginnen, den Ort und die Machtverhältnisse sowie die Stärke der Verteidiger auszukundschaften und mögliche Schwachstellen und Verbündete zu finden. Der folgende Abschnitt präsentiert eine Beschreibung des Ortes samt Informationsquellen und möglichen Erkenntnissen der Helden. Diese sind in allgemeine, spezielle und Meisterinformationen gegliedert und können entsprechend leichter oder schwerer und von verschiedenen Quellen erhalten werden. Alle Informationen, die keiner anderen Gruppe zugeordnet sind, sind allgemeine. Meisterinformationen sind den Helden nicht zugänglich und dienen lediglich für Sie zur Erklärung, damit Sie plausibel auf Fragen und Pläne Ihrer Spieler reagieren können.

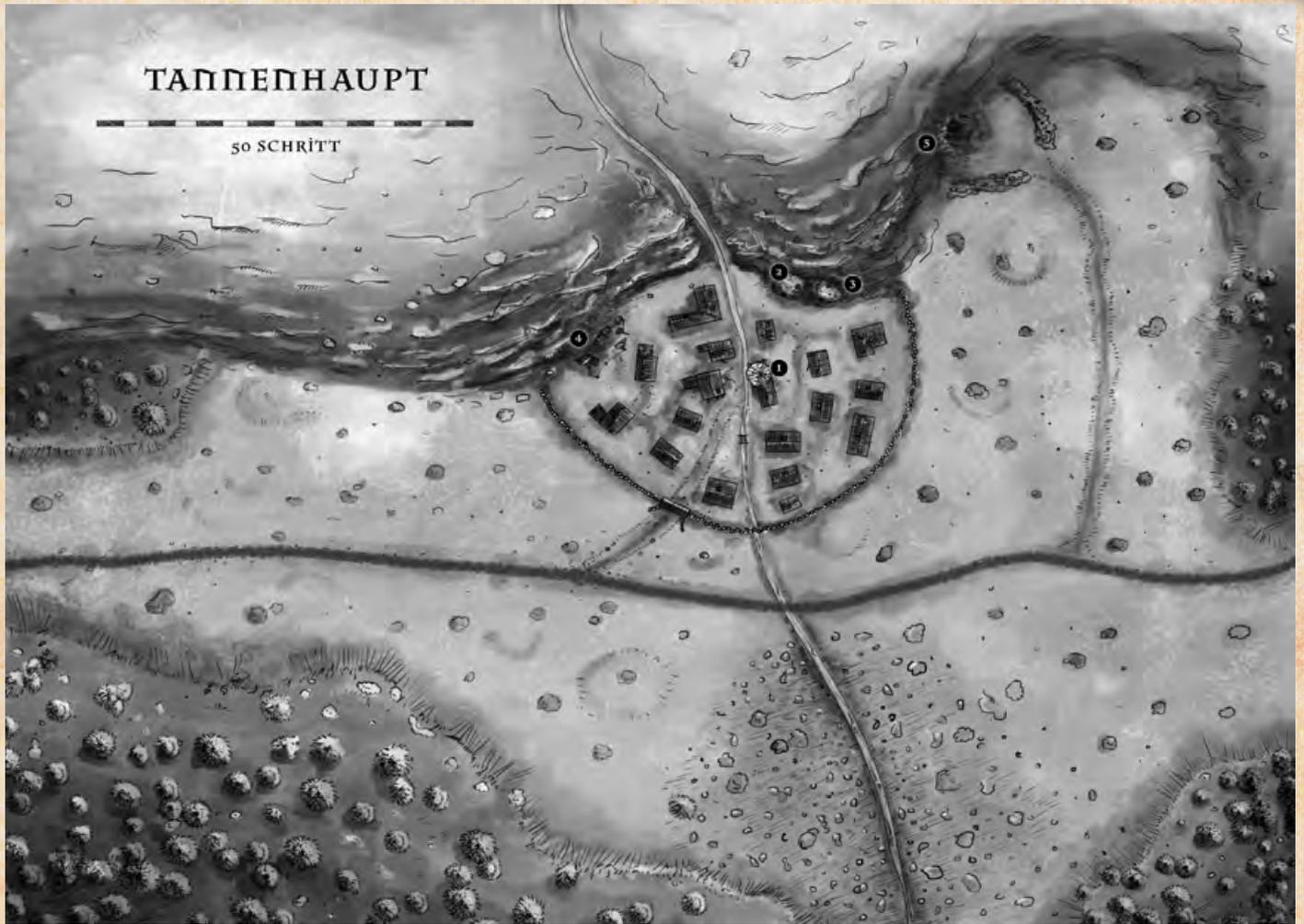
DIE UMGEBUNG

Das Dorf Tannenhaupt liegt an einer Passstraße über die Schwarze Sichel von der Warunkei aus ins tobrische Kernland nach Tran-

sysilien. Es befindet sich auf Seiten der Warunkei nicht weit vom höchsten Punkt des Passweges entfernt und wurde bereits sehr früh von den Alhani zum Ausbeuten der nahen Silbervorkommen gegründet.

Der Weg schlängelt sich hier an einer Bergflanke entlang und linkerhand findet sich ein steiler Hang, in dem der brüchige Schiefer an vielen Stellen zu sehen ist. Dieser ist nur sehr spärlich bewachsen und aufgrund des brüchigen Gesteins nicht für eine Klettertour ins Dorf oder zum Ausspähen zu empfehlen (*Klettern* +8 / *Klettern*-4). An einer Stelle, wo der Steilhang durch einen Bergbach etwas ausgewaschen ist, wurde das Dorf errichtet.

Auf der anderen Seite des Weges fällt der Hang wieder ab, allerdings nicht so steil, so dass hier Büsche und Bäume Halt finden und sich ein dichter Nadelwald gebildet hat, der den Helden gute Deckung bietet. Der Hang ist recht steinig und von Verwerfungen durchzogen, so dass es zwar möglich, aber nicht leicht ist, sich hier durch den Wald zu bewegen (einfache *Klettern*-Probe /



Klettern+4). Mitten durch diesen Wald verläuft der Bach in einem tiefer liegenden Tal, welches er über die Jahrhunderte geschaffen hat. Hier halten sich kaum Bäume und es gibt lediglich Geröll und Buschwerk. Das Plateau, auf dem der Weg verläuft, ist zwischen 30 und 80 Schritt breit, wobei an der Stelle des Dorfes nur etwa 20 Schritt zwischen Palisade und Flusstal frei bleiben.

Rings um das Dorf herum ist der Wald gerodet und auch im restlichen Wald finden die Helden in der Nähe immer wieder Baumstümpfe, die von den Aktivitäten der Holzfäller zeugen. Hier werden Brenn- und Bauholz ebenso geschlagen wie der Rohstoff der Köhlererei im Ort. Auf den gerodeten Flächen weiden Ziegen und Schafe der Dorfbewohner sowie zwei Maulesel, die in der Mine zum Transport des Abraums genutzt werden. Die Weiden sind nicht eingezäunt oder gesichert, so dass die hier weidenden Tiere stets von ihren Besitzern beaufsichtigt werden.

Spezielle Informationen: Im Wald können die Helden sowohl auf einzeln arbeitende Holzfäller und Köhler wie auch auf Kinder aus dem Dorf treffen, welche hier je nach Jahreszeit Tannenzapfen, Pilze, Wurzeln oder Reisig sammeln. Sie alle können den Helden als Informationsquelle dienen (siehe **Die Dorfbewohner**).

DIE MINE

Die Mine befindet sich von der Warunkei/Rabenmark aus gesehen hinter dem Dorf, so dass die Helden am Dorf vorbei müssen, um sie zu erreichen. Auf dem Weg werden sie dabei sicher bemerkt, so dass sie vermutlich durch den Wald und das Flusstal klettern werden. Der Eingang zur Mine ist nur über eine freie Fläche zu erreichen, über welche ein Trampelpfad führt.

Spezielle Informationen: Der Eingang ist tagsüber ständig von einem der Verteidiger bewacht, damit die Arbeiter nicht fliehen. Beobachten die Helden die Mine, können sie feststellen, dass die Sklaven und Bergleute 12-14 Stunden pro Tag in der Mine arbeiten müssen und dabei von zwei Mauleseln zum Tragen des Schutts unterstützt werden. Diese werden gegen Nachmittag ausgewechselt, also die zwei von der Weide in die Mine geholt, während die anderen auf die Weide kommen. Die Arbeiter kommen nur mit den Eseln heraus oder wenn sie Brocken Silbererz bringen, welche vor der Mine in einer Kiste gesammelt werden. Der Abraum wird von den Arbeitern und Aufsicht zum Hang gebracht und hier in den Wald gekippt. In einem solchen Moment kann es einem mutigen Helden gelingen, unbemerkt in die Mine zu schleichen (**Schleichen-Probe+4 / Verbergen**). Die Kiste mit dem Erz wird jeden Abend nach Abschluss der Arbeit ins Dorf gebracht.

Des Nachts ist der Eingang der Mine mit einem davor angebrachten Eisengitter gegen Tiere und andere Kreaturen gesichert, dieses kann von den Helden jedoch nach Entfernen der Riegel zu beiden Seiten geöffnet werden, so dass sie in die Mine gelangen können. Da diese schon seit Jahrhunderten betrieben wird, besteht sie aus einem verwinkelten Gangsystem mit vielen toten Enden. Mit einer gelungenen Probe auf *Bergbau* oder *Gesteinskunde* / *Steinbearbeitung* +4 kann ein Held aktive und tote Stollen ausmachen. Einige tote Stollen werden als Abraumlager für Geröll verwendet, so dass sie passable Verstecke abgeben und die Helden hier bis zum Tag warten können. So sie das Gitter vor dem Eingang wieder anbringen, wird dies nicht auffallen, da die Verteidiger die Mine nicht durchsuchen.

Meisterinformationen: Auf diese Weise können die Helden Kontakt zu den Bergarbeitern und Sklaven in der Mine knüpfen, wenn sie diese bei der Arbeit oder beim Transport von Abraum treffen (**Die Dorfbewohner**). Sollte eines Abends ein Arbeiter nicht mehr aus der Mine herauskommen, wird der Verteidiger Verstärkung anfordern und die Mine wird durchsucht. Dies können die Helden bewusst herausfordern, um den Verteidigern eine Falle zu stellen (**Mit Speck fängt man Mäuse**).

DAS DORF

Tannenhaupt selbst ist teilweise vom Steilhang und sonst von einer gut gepflegten Palisade geschützt, welche über und über mit Schutzzeichen verschiedener Herkunft übersät ist. Diese sind teilweise bunt angemalt, teilweise alt und verwittert und manches davon ist tatsächlich von einem transsylvanischen Bannzeichner angefertigt und mit Magie versehen. Zentrum des Dorfes ist der Wehrturm (1), um den sich die anderen Häuser gruppieren. Die meisten haben einen Sockel von ca. einem halben Schritt Höhe aus Bruchschiefer und sind darauf aus Holz gebaut. Die Dächer sind mit Schiefer gedeckt und weit zum Boden heruntergezogen. Auch hier sind die meisten Wände und vor allem Türen und die schmalen Fenster mit Schutzzeichen versehen.

Ausnahmen bilden die Silberschmelze (2) und das Silberlager (3),

welche gänzlich aus Stein errichtet sind, sowie die Sklavenunterkünfte (4), die schäbigen Bretterbuden gleichen. Das Silberlager verfügt als einziges Haus des Ortes über ein Schloss (*Schlösser knacken* / +4), die meisten anderen Häuser werden von innen, die Sklavenunterkünfte von außen mit einem Riegel verschlossen. Ständig geöffnet ist das Gasthaus „Silberruh“ (5), in welchem die Schankmägde *Sorkaja* und *Irmunde* für die Gäste sorgen, wenn die Wirtin schläft oder kocht.

Spezielle Informationen: Während der Nacht patrouillieren zweimal zwei Kämpfer durch den Ort.

DER WEHRTURM

Der Turm an sich ist ebenso alt wie das Dorf und wurde im Erdgeschoss und ersten Stock aus Bruchschiefer erbaut. Das Fundament bilden größere Brocken, deren Lücken mit Steinen und Lehm aufgefüllt wurden. Darauf erhebt sich ein zweites Geschoss im Fachwerk-Stil. Die Fenster sind auf allen Etagen nur Schießscharten und können mit Läden verschlossen werden.

Der Turm hat einen Außendurchmesser von gut 8 Schritt, wegen der recht dicken Wände innen allerdings nur noch 5 (Erdgeschoss) bzw. 6 Schritt (erster und zweiter Stock). Die Tür befindet sich im Erdgeschoss und besteht aus massivem Eichenholz mit Eisenbeschlägen. Sie geht nach innen auf und kann im Ernstfall von innen mit einem schweren Eichenriegel verschlossen werden. Über Pechnasen oder ähnliche Verteidigungseinrichtungen verfügt der Turm nicht.

Spezielle Informationen: Der untere Teil ist der ursprüngliche Turm, welcher noch von den Alhani errichtet wurde. Später wurde vom darpatischen Herrn ein weiteres Stockwerk als Fachwerk aufgesetzt, welches heute der Wohnraum von Wulfgrimm von Rattigen ist. Den ersten Stock teilen sich *Nagrascha* und *Xarjan*, im Erdgeschoss lagern Vorräte und Waffen der Verteidiger. Eine Plattform oder einen Keller gibt es nicht, die frühere Plattform ist heute der Boden des zweiten Stocks. Die unterschiedlichen Etagen erreicht man über eine Wendeltreppe, die sich an der Wand des Turms nach oben windet.

PERSOPEP IM DORF

DIE DORFBEWÖHNER

Tannenhaupt hat insgesamt etwa 80 Einwohner, die sich den neuen Herren kampflos unterworfen haben und weiter ihrem Tagwerk nachgehen. Generell hat sich für die Leute seit der Eroberung durch Wulfgrimm von Rattigen kaum etwas geändert. Sie arbeiten weiter als Holzfäller, Köhler, Bergmann oder Schafzüchter und müssen immer noch jede Leiche bei der Obrigkeit abgeben, da der Ritter mit toten Körpern ein lukratives Nebengeschäft macht, die er über Schmugglerbanden an Nekromanten verkauft. Einige besondere oder typische Dorfbewohner werden Ihnen hier vorgestellt.

Am Ende jeder Beschreibung finden Sie das Verhalten der jeweiligen Personen, wenn die Helden ihre Absicht, das Dorf zu erobern, verraten oder sich verdächtig verhalten. Exemplarische Werte für einen Dörfner finden Sie im Anhang.

JÖRICK WOLLWEBER

Der Dorfälteste (*995 BF, schütteres, graues Haar, hager, viele Falten, resignierter Blick, spricht leise) war einst ein tatkräftiger Mann, der die Belange des Ortes entschlossen vertrat. Durch die Ereignisse des letzten Jahrzehnts ist er jedoch abgestumpft und resigniert und hat jede Hoffnung auf Besserung aufgegeben. So ist er heute nur noch nominell der Dorfvorsteher, während seine Frau eigentlich die Dörfner betreut. Er hält einige Schafe und betreibt dazu den örtlichen Kramladen, in dem er Dinge verkauft, die er vorher Schmugglerbanden abgekauft hat. **Verhalten gegenüber den Helden:** neutral

Verrät die Helden: nein

HEIMFRJEDA WOLLWEBER

Die Frau des Dorfältesten (*999 BF, Buckel, kurzsichtig, Warze auf der Nase, schulterlange, strähnige, blonde Haare, geflickte Kleidung) ist die gute Seele des Dorfes. Seit ihr Mann mehr und mehr in

SZENARIO

Resignation verfiel, nimmt sie sich der Sorgen und Nöte der Dörfler an und versucht vor allem, Trost zu spenden. Sie hat sich den Glauben an die gute Mutter Sokramor und ihre Tochter Travina erhalten und kümmert sich so gut sie kann um Verzweifelte und Gequälte.

Die Alteingesessenen schätzen sie als hilfsbereit und freundlich, den neu hier angesiedelten Sklaven gilt sie gleichsam als Heilsgestalt, die ihnen zuhört und versucht, Leid zu lindern, wo sie kann. Häufig verschenkt sie Reste gesammelter Pilze oder Kranten trockenen Brotes an die Hungernden oder ein selbstgebasteltes Amulett aus Federn und Zweigen als „Schutzzeichen Sokramors“ an die Hoffnungslosen. Wann immer die Dörfler Angst vor etwas haben oder ihnen Unheil droht oder geschehen ist, bringt sie den Menschen mit nächtlichen Zeremonien oder Opferfeuern wieder Hoffnung. Da sie Wulfgrimm nicht widerspricht und seine Befehle nicht in Frage stellt, lässt er sie gewähren, lässt sich jedoch immer mal wieder berichten, was sie den Dörflern so erzählt.

Verhalten gegenüber den Helden: freundlich

Verrät die Helden: nein

ERNGRIMM

Der Holzfäller (*1017 BF, hochgewachsen, breitschultrig, kräftig, kurze, schwarze Stoppelhaare und Bart, ungepflegt, Körpergeruch) ist von einem sehr einfachen Gemüt (KL 7) und geht seinem Tagwerk unbeirrt nach, solange ihn niemand daran hindert. Er interessiert sich für kaum etwas und lebt abgesondert und eigenbrötlerisch in einer kleinen Kate. Er ist weder böse noch dem gegenwärtigen Herrscher besonders verbunden, fürchtet jedoch Veränderungen und Dinge, die er nicht versteht – und das ist viel!

Verhalten gegenüber den Helden: argwöhnisch

Verrät die Helden: wenn er Veränderungen befürchtet

BELKAJA

Die Wirtin (*990 BF, rundlich, viel Oberweite, fettige, lange, schwarze Haare, eng geschnürtes Mieder, tiefer Ausschnitt, weiter, relativ kurzer Rock) des Ortes hieß früher Herdfriede, hat sich jedoch nach der Besetzung des Ortes zunächst in Thargunde und später in Belkaja umbenannt, um sich den jeweils herrschenden Mächten anzudienen. Ihr Mann wurde bald nach der Besetzung durch die Warunkei zum Minendienst gezwungen und starb kurz darauf durch einen Einsturz. Danach diente er noch viele Jahre als Untoter in der Mine.

Um sich selbst ein ähnliches Schicksal zu ersparen, hat sie sich umbenannt und den jeweiligen Machthabern ihre Dienste angeboten. Was zunächst aus Angst begann, führt sie inzwischen aus Profitgier und Streben nach Einfluss weiter und für Silberbrocken oder einen Gefallen gibt sie sich den Besitzern hin. Sie versucht auch, den einen oder anderen Dörfler durch Liebesdienste, Bestechung oder Erpressung auf ihre Seite zu bringen, um bald Heimfrieda den Status als Anführerin der Dörfler streitig zu machen. Die zwei Kinder, die inzwischen aus ihren Diensten entstanden sind, hat sie jeweils als Neugeborene im Fluss ertränkt. Sie hat sich mit ihrem Lebenswandel gefährlich nah an einen Pakt manövriert, wobei Lolgramoth und Tasfarel beide ihre Finger nach der bereits befleckten Seele ausstrecken.

Verhalten gegenüber den Helden: feindlich

Verrät die Helden: sicher

IMELDA HAUBER

Die Schafhirtin (*1014 BF, gebeugt, ausgemergelt, löchrige Lumpen, kurzes, schütteres Haar, ängstlicher Blick) ist seit der Eroberung durch Transsylvien bitterarm, wollten die Männer Wulfgrimm doch damals ihre Schafe für das Festmahl schlachten und töteten ihren Mann, als er versuchte, sie daran zu hindern. Seitdem kämpft sie darum, mit den ihr verbliebenen drei Schafen und dem bisschen, das Heimfrieda ihr schenkt, sich und ihre zwei Kinder *Sokran* (9) und *Vinjan* (7) zu versorgen.

Die meisten Zeit verbringt sie mit ihren Söhnen auf der Weide bei den Tieren, die sie umsorgt und hegt, geht jedoch auch einmal in den Wald zum Sammeln von Beeren, Wurzeln oder Pilzen, wobei sie ihre Kinder auf der Weide lässt. Sie kann den Helden für eine Bezahlung (auch in Waren) viele Informationen geben und weitere beschaffen. Solange sie sich von den Helden weitere Gaben verspricht, wird sie diese nicht verraten. Sind die Helden zu geizig, versucht sie, den Machthabern eine Belohnung für den Verrat abzurufen.

Verhalten gegenüber den Helden: neutral

Verrät die Helden: aus Armut, wenn diese ihr nichts angeboten haben (Geld, Waren)

ULWIN ZUPFLER

Ulwin (*1029 BF, quirlig, schiefe Zähne, kurze braune Haare, am linken Fuß zwei Zehen abgefroren) ist ein Junge, den die Helden entweder allein im Wald beim Sammeln von Pilzen, Wurzeln, Reissig oder Eicheln finden können, der aber häufig die Ziegen seines Vaters auf den Weiden hütet. Er ist offen, lebensfroh und betrachtet die Welt mit einer noch kindlichen Naivität, die viel als gegeben hinnimmt und nicht hinterfragt. So lässt er sich leicht in ein Gespräch mit den Helden verwickeln und plaudert freimütig alles aus, was er weiß (alle allgemeinen und einige spezielle Informationen). Im Gegenzug ist er sehr neugierig und möchte von den Helden erfahren, wer sie sind und was sie machen. Dabei kennt er nichts außer seinem kleinen Dorf und wird jede halbwegs plausible Lügengeschichte ebenso glauben wie die Wahrheit, so dass die Helden über ihn gezielt Falschinformationen streuen können.

Verhalten gegenüber den Helden: neutral

Verrät die Helden: wenn sie vergessen ihm zu sagen, dass er genau das nicht tun soll.

KARDAN PFELLER

Der erfahrene Bergmann (*1002 BF, kleinwüchsig, muskulös, Vollbart, Glatze, führt Selbstgespräche) mag auf den ersten Blick wie ein Zwerg wirken, ist jedoch in Tannenhaupt geboren und aufgewachsen. Wegen seiner geringen Größe stand seine Laufbahn als Bergmann schnell fest und die harte Arbeit hat ihn kräftig und widerstandsfähig gemacht. Die Methoden der neuen Herrscher gefallen ihm zwar nicht alle, solange er jedoch sein Auskommen in der Mine hat, gehorcht er den Befehlen.

Er ist ein starker Unterstützer von Heimfrieda, versucht auch unter den Bergleuten die alten Werte hochzuhalten und betrachtet die Sklaven nicht als Arbeitsvieh, sondern immer noch als Menschen, womit er zur Minderheit zählt. Er ist ein Anhänger des alten Kultes um Sokramor und bringt speziell Hexen, Druiden und Elfen, welche die Erde ehren, Respekt entgegen. Von ihm können

die Helden Informationen erhalten, er wird sie jedoch nicht aktiv unterstützen. Zu ihm können sie nur in der Mine oder im Dorf Kontakt aufbauen.

Verhalten gegenüber den Helden: neutral

Verrät die Helden: nur, wenn sie ihm drohen

OLTRUDE

Die jetzige Minensklavin (*1005 BF, rotblonder Zopf, bleich, trägt nur Lumpen, Schwielen an den Händen und vielfache kleine Narben an Armen und Beinen, Peitschenstriemen auf dem Rücken, meist von schwarzem Steinstaub bedeckt) stammt eigentlich aus dem Flachland und wurde hierher verschleppt. Sie fühlt sich hier auch nach mehreren Jahren nicht wohl und allein der starke Wunsch, in ihre Heimat zurückzukehren, hat sie bisher durchhalten lassen. Die Helden können mit ihr nur in der Mine oder im Ort in Kontakt kommen, dann jedoch kann sie für die versprochene Freiheit zu einer wertvollen Verbündeten werden. Sie kann den Helden Informationen geben und für sie weitere Dinge in Erfahrung bringen, wenn sie damit beauftragt wird.

Verhalten gegenüber den Helden: freundlich

Verrät die Helden: nicht, wenn sie ihr die Freiheit versprechen

WALDGER RUTTENSEN

Waldger (*1013BF, blass, verwaschen-blaue Augen, verhältnismäßig gut gekleidet, gibt sich herrisch den Sklaven und Bergleuten gegenüber, nervöses Zucken um die Augen) ist der Prospektor und Erzfinder des Dorfes und geht jeden Tag zusammen mit den Arbeitern und Sklaven in die Mine, wo er diesen sagt, wo sie die Stollen weiter vorantreiben sollen. Er war ursprünglich selbst Arbeitssklave und kommt nicht aus Tannenhaupt, weshalb er bei den Meisten ob seiner privilegierten Stellung unbeliebt ist. In den Minen hörte er vor Jahren schon eine leise Stimme, die ihm versprach, ihn zum Silber zu führen und er folgte ihr. So geriet er in einen Minderpakt mit Agrimoth, was ihm die Fähigkeit gibt, Silberadern im Erz zu „erspüren“.

Dadurch konnte er sich eine herausgehobene Stellung erarbeiten und schließlich sogar die Freiheit erwirken. Da er für den Betrieb der Mine sehr wichtig ist und die Erträge durch seine Fähigkeiten stark erhöht wurden, wird er von Wulfgrimm von Rattingen besonders beobachtet. Inzwischen hat er immer häufiger Einflüsterungen, dass er die Leitung der Mine übernehmen könnte, wenn er nur wollte, bisher jedoch ist er dieser Verlockung des Paktes ebenso wenig erlegen wie dem Versprechen, unermüdliche Arbeiter zum Ausbeuten der Mine zu bekommen, die direkt reines Silber gewinnen können. Sollten die Helden ihn bedrohen oder angreifen, wird er der Stimme nachgeben, wenn sie ihm kampfkraftige Hilfe verspricht. So geht er einen Pakt ein, wofür ihm ein Taifelel (WdZ 221) im Kampf beisteht.

Verhalten gegenüber den Helden: feindlich

Verrät die Helden: sicher, außer sie versprechen ihm glaubhaft, seine Position zu erhalten.

JOLANTHE

Die hüttenkundige Schmelzerin (*1009 BF, hager, viele Brandnarben, linkes Auge blind, meist mit Fett eingerieben, derbe Ausdrucksweise) arbeitet im Dorf, wo sie die Schmelzhütte betreibt, die das Silber aus dem Gestein löst. Ihr geht es unter den neuen Herren besser als früher, so dass sie diesen gegenüber positiv eingestellt ist. Sie wird im Dorf gegen die Helden arbeiten, wenn sie von deren Plänen erfährt.

Verhalten gegenüber den Helden: argwöhnisch

Verrät die Helden: sicher, wenn sie ihr keine Belohnung versprechen oder geben

DIE VERTEIDIGER

Der derzeitige Herr von Tannenhaupt ist der transsylvische Ritter Wulfgrimm von Rattingen, der den Ort zusammen mit seinen zwölf Kämpfern verteidigt. Der Ritter und zwei exemplarische Gefolgsleute werden hier näher vorgestellt, ihre Werte finden Sie im Anhang:

WULFGRIMM VON RATTINGEN

Wulfgrimm (*1015 BF, hochgewachsen, kräftig, graubraune Haare, buschige dichte Augenbrauen, stechende Augen, starke Körperbehaarung, Kettenhemd) ist der Nachkomme eines Junkers aus Transsylvien, der sich zunächst Galotta und später Arngrimm unterworfen hat. Von seinem Vater wurde er nach ritterlichem Vorbild aber ohne deren Ehrenkodex ausgebildet und versteht sich auf den Lanzengang ebenso wie auf den Umgang mit Schwert oder Ochsenherde und Schild. Nachdem er die Truppen bei der Eroberung von Tannenhaupt angeführt hatte, erhielt er den Ort als Lehen und herrscht seither mit seinen Kämpfern hier.

Es heißt hinter vorgehaltener Hand, dass er ein Werwolf sei, was jedoch nicht stimmt. Dies können die Helden allerdings erst erfahren, wenn sie ihm leibhaftig gegenüberstehen und er sich eben nicht verwandelt.

NAGRASCHA

Nagrascha (*1000 BF, rotblonde, kurze Haare, Fellmütze, sehnig, geschmeidige Bewegungen, einsilbig, Lederrüstung) war früher eine Jägerin in Tobrien, die in jungen Jahren mit der Invasion der Schwarzen Horden konfrontiert wurde und heute den Treffsicheren Hetzer verehrt, dem zu Ehren sie sich umbenannt hat. Sie hat grausame Freude daran, eine Beute bis zum Letzten zu hetzen und schließlich zu erlegen, wenngleich sie keinen Pakt eingegangen ist. Dies wäre in ihren Augen ein Zeichen von Schwäche.

Falls der Verdacht aufkommt, dass sich Verräter in der Nähe des Ortes aufhalten, wird sie sich mit gnadenloser Härte an die Verfolgung machen, wobei sie als erfahrene (Menschen-)Jägerin nicht leicht in einen Hinterhalt zu locken ist.

XARJAN

Xarjan (*1014 BF, breitschultrig, Stiernacken, obere Hälfte vom rechten Ohr fehlt, breite, haarfreie Narbe auf der rechten Kopfseite, viele weitere Narben, schreit häufig, jähzornig, Kettenhemd) wurde als kleiner Junge mit der Invasion der Schwarzen Horden konfrontiert und musste mitansehen, wie seine Eltern, beide einfache Bau-

ern, bei der Plünderung des Hofes getötet wurden. Ihn schlugen die Angreifer nieder und hielten den blutüberströmten Jungen für tot, doch er überlebte schwer verletzt. Seitdem strebt er danach, ein immer besserer Kämpfer zu werden, um sich gegen jeden zur Wehr setzen zu können und nie wieder hilflos zu sein. In diesem Streben hat er sich inzwischen gefährlich weit Belhalhar angenähert, nach dem er sich seinen neuen Namen gewählt hat. Sollte er in einem Kampf zu unterliegen drohen, kann er einen Pakt eingehen um dämonische Hilfe (Zant **WdZ 221** oder Shruuf **WdZ 225**) zu bekommen oder seine Lebensenergie komplett wieder herzustellen und im Kampfrausch mit AT+4 und PA-4 weiter zu kämpfen.

MÖGLICHE VERBÜNDETE

Im Dorf bieten sich vor allem Heimfrieda und Oltrude als Verbündete für die Helden an, doch auch viele andere Dorfbewohner können für entsprechende Gegenleistungen als Informanten angeworben werden. Jeder Dörfler verfügt über allgemeine Informationen, die meisten zudem über ein bis zwei spezielle. Besondere Informationen können von einem verbündeten Spion im Dorf unter Umständen in Erfahrung gebracht werden. Wie genau die Helden einige Personen für sich gewinnen können, ist jeweils bei diesen angegeben. Von den Verteidigern ist keiner bestechlich oder bereit, mit den Helden zusammenzuarbeiten.

BLAST ZUM ANGRIFF!

Anhand der im letzten Abschnitt gesammelten Informationen können die Helden nun einen Plan schmieden, wie sie den Ort, den Wehrturm und die Mine wieder in ihre Gewalt bringen können. In diesem Abschnitt werden Ihnen einige mögliche Pläne der Helden mit entsprechender Gegenwehr der Verteidiger präsentiert. Sollten Ihre Helden einen anderen Plan ersinnen, wandeln Sie die Verteidigung oder den Erfolg entsprechend ab.

DER FRONTALANGRIFF

Eine häufige Heldentaktik ist der Angriff in einem vermeintlich günstigen Moment. Dann steht den Helden die gesamte Kampfkraft der Verteidiger entgegen, so dass nur eine sehr kampfstärke Gruppe überhaupt Aussicht auf Erfolg hat. In diesem Fall wird die Palisade so schnell wie möglich geschlossen und vier der Verteidiger beziehen mit Armbrüsten Stellung dahinter, um die Helden von einem Sturm abzuhalten.

Sind die Helden in den Palisadenwall eingedrungen, greifen die Verteidiger im offenen Gefecht an, wobei sie ihren Vorteil in Überzahl ausspielen und speziell gegen Magier gezielt vorgehen. Sollte der Kampf sich zu ihren Ungunsten entwickeln, ziehen sich so viele wie möglich in den Turm zurück, wo sie die Schießscharten im ersten und zweiten Stock benutzen, um die Helden unter Feuer zu nehmen und zu vertreiben. Da keiner der Verteidiger magisch begabt oder Paktierer ist, können sie keine Dämonen zu Hilfe rufen (außer Xarjan).

Falls die Helden vorher einen Teil der Verteidiger z.B. durch einen Hinterhalt ausgeschaltet haben, steigen ihre Chancen deutlich. Ebenso, wenn sie auf magische oder karmale Unterstützung zurückgreifen können. Früher oder später enden vermutlich die anderen Ansätze in einem offenen Gefecht, passen Sie das Verhalten der Verteidiger dann den gerade gegebenen Kräfteverhältnissen an.

HINTERRÜCKS UND LEISE

Falls es den Helden gelingt, unbemerkt ins Dorf zu kommen und die Wachen leise unschädlich zu machen, können sie versuchen, die Verteidiger im Schlaf zu überwältigen. Hier sind entsprechende Proben auf *Schleichen / Verbergen* sowie auf *Anatomie / Heilkunde Wunden-8* notwendig, um denjenigen im Schlaf zu überraschen und zu meucheln. Falls die Helden keine Möglichkeit haben, für Stille zu sorgen (z.B. SILENTIUM) sollte spätestens der dritte

Schläfer einen Todesschrei ausstoßen, so dass der Rest alarmiert wird. Gleiches passiert bei einer misslungenen Probe der Helden.

MIT SPECK FÄNGT MAN MÄUSE

Alternativ können die Helden versuchen, die Verteidiger nach und nach zu dezimieren, indem sie diese in Fallen locken. Ein verbündeter Minenarbeiter wie z.B. Oltrude kann durch ihre Abwesenheit am Abend einen Suchtrupp in die Mine locken. Den gleichen Erfolg haben die Helden, wenn sie einen Minenarbeiter oder Sklaven festhalten. So können sie der Suchpatrouille in der Mine einen Hinterhalt legen.

Spätestens nachdem die erste Gruppe Kämpfer von der Suche nicht mehr zurückkehrt, werden sich die Verteidiger darauf verlassen, die scheinbaren Aufrührer in der Mine auszurauchern und auszuhungern. Der Eingang ist von außen leicht mit Schützen zu sichern und ein Feuer in der Eingangshalle verdrängt zwar nicht alle Luft aus der Mine, macht das Atmen aber zu einer Qual und zwingt die Eingeschlossenen entweder zu einer Flucht nach vorn oder weit in den hinteren Bereich der Mine, wo sie ohne Wasser und Lebensmittel aushalten müssen.

MIT DER MACHT VON MAGIE ODER GÖTTERN

Mit magischen oder karmalen Mitteln können die Helden ihre Mission deutlich unterstützen, sei es eine per SOMNIGRAVIS eingeschlafene Wache oder der DESINTEGRATUS, der die Tür zum Turm öffnet. Ähnlich können auch Geweihte die Gruppe deutlich unterstützen, selbst wenn ihre Gegner keine Paktierer sind. Passen Sie die Situation und das Verhalten der Verteidiger den geänderten Bedingungen entsprechend an.

AUSKLANG UND LOHN DER MÜHEN

Egal auf welchem Weg die Helden Tannenhaupt in ihre Gewalt gebracht haben, wenn es ihnen gelungen ist, die Verteidiger zu besiegen oder zu vertreiben, so erhalten sie **150 AP / 30 AP** und spezielle Erfahrungen auf *Klettern* und ein weiteres Talent je nach Vorgehen.

ΑΠΗΛΑΓ

WERTE DER VERTEIDIGER

Wulfgrimm von Rattingen

Breitschwert: INI 15+IW6 AT 18 PA 15 TP IW6+5 DK N
Breitschwert + Schild: INI 14+IW6 AT 17 PA 18 TP 2W6+2 DK N
LeP 34 RS 4 AuP 36 WS 9 MR 5 BE 2 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampfrelexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Kämpfer Transsiliens

Breitschwert: INI 11+IW6 AT 16 PA 15 TP IW6+4 DK N
Ogerschelle + Schild: INI 8+IW6 AT 16 PA 13 TP 2W6+2 DK N
Stoßspeer: INI 10+IW6 AT 16 PA 15 TP 2W6+2 DK S
Streitkolben: INI 11+IW6 AT 16 PA 15 TP IW6+4 DK N
Windenarmbrust: FK 18 Reichweiten 10/30/60/100/180 TP 2W6+2*
Laden 30
LeP 32 RS 3 AuP 36 WS 7-9 MR 4 BE 1 GS 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

WULFGRIMM VON RATTINGEN

MU 14	KL 11	IN 14	CH 11
FF 10	GE 13	KO 15	KK 15
LeP 40	INI 14+IW6		
MR 4	GS 11	WS 9	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Breitschwert	17	14	IW6+4	mittel
Breitschwert + Schild	15	16	IW6+4	mittel

RS/BE 4/2
Vorteile: Adelskind, Eisern I, Hohe Lebenskraft II,
Nachteile: Auffällig, Blutausch, Jähzorn 5, Verpflichtungen I (Transsilien)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen, Finte, Halbschwert, Schnellziehen, Sturmangriff, Wuchtschlag
Kampfverhalten: Wulfgrimm kämpft bis zum Tod um sein Land



KÄMPFER TRANSYSILIENS

MU 14	KL 11	IN 13	CH 10
FF 10	GE 13	KO 14	KK 15
LeP 34	INI 13+IW6		
MR 4	GS 11	WS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Breitschwert	15	14	IW6+4	mittel
Ogerschelle + Schild	17	16	2W6+2	kurz
Stoßspeer	15	14	2W6+2	lang
Streitkolben	14	14	IW6+4	mittel
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Schwere Armbrust	16	30	2W6+6	10/20/40/80/160

RS/BE 4/2
Vorteile: Hohe Lebenskraft I
Nachteile: teilw. Blutausch, teilw. Verstümmelt, Verpflichtungen I (Wulfgrimm)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag
Kampfverhalten: Sie kämpfen bis zu 15 LeP, dann versuchen sie die Flucht

WERTE DER DORFBEWOHNER

Dolch: INI 10+IW6 AT 9 PA 10 TP IW6+1 DK H
Knüppel: INI 10+IW6 AT 9 PA 10 TP IW6+1 DK N
Spitzhacke: INI 10+IW6 AT 8 PA 8 TP IW6+6 DK N
LeP 29 RS 0 AuP 32 WS 6 MR 3 BE 0 GS 8

DORFBEWOHNER

MU 10	KL 11	IN 12	CH 11
FF 12	GE 12	KO 13	KK 13
LeP 28	INI 12+IW6		
MR 0	GS 10	WS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Dolch	11	10	IW6+1	kurz
Knüppel	11	9	IW6+1	mittel
Spitzhacke	9	7	IW6+5	mittel

RS/BE 4/2
Vorteile: Kälteresistenz
Nachteile: Aberglaube 10, Praktiker (div. Talente), teilw. Unfrei
Sonderfertigkeiten: -
Kampfverhalten: Kämpfen nur, um sich zu verteidigen, versuchen, nicht in Kämpfe verwickelt zu werden, fliehen wenn möglich.

HONINGER HELDENTUM

EINE KURZGESCHICHTE VON CHRISTIAN VOGT

„Wir sind da einer ganz großen Sache auf der Spur!“ Der Inspector hatte dutzende Pergamentbögen, die mit Skizzen oder Berichten bekrizelt waren, auf dem Boden verteilt. Scheinbar wahllos verband er einige von ihnen mit roten Fäden und wirkte dabei geizig wie ein hungriger Wolf beim Anblick einer wehrhaften Beute. Stahlnägel fixierten die Schnüre an ihren Plätzen. Endlich zufrieden mit seinem Tun trat Inspector Ragather zurück und strich gedankenverloren über seinen Kaiser-Alrik-Schnauzer.

Leicht verzweifelt blickte Drolf auf das rote Spinnennetz, das nun den Boden seiner Wachstube ausfüllte. Der Weibel der Honinger Stadtwache fürchtete um seine verdiente Nachtruhe. Als Folge solcher Spinnereien würden sie wohl bald auf irgendeine Mission aufbrechen, um Verbrechen aufzudecken, um die sich niemand gesichert hätte, bevor der Inspector der Garethher Criminal-Cammer hier aufgetaucht war. Ruhig und ordentlich war es in seiner Wache gewesen, mit geregelten Dienstzeiten.

Aber jetzt ...

„Einer ganz großen Sache“, wiederholte Ragather. *Ohoh!*

„Das ist keine einfache Bande von Halunken, die zu faul oder zu unfähig für ehrliche Arbeit sind. Die Kombination der Verbrechen zeigt kein Muster, kein Konzept, kein Kennzeichen.“

Er deutete auf die Schnüre, als seien dort die Beweise für seine Theorien bereits eingesponnen worden.

Drolf sah dort nichts als Chaos. Lesen konnte er nicht, und die Skizzen brachten auch keine tiefere Erkenntnis. Also zuckte er nur mit den Schultern.

„Wenn Ihr das sagt, Inspector.“

„Das sieht doch ein Blinder! Drolf, du solltest weniger Zeit im *Knackwurst* und mehr Zeit mit der Schulung deines criminalistischen Verstands zubringen.“

Immer dieses, Drolf!

„Inspector, wir hatten doch besprochen, dass Ihr mich Weibel Sei...“

„Papperlapapp!“ fuhr ihm Ragather ins Wort.

„Zurück zur Sache, Drolf!“

Drolf!

Warum hatten ihn seine Eltern nur mit die-

sem dämlichen Namen gestraft? Er sei damals sehr beliebt gewesen, hatte seine Mutter betont, als er sich über die Hänseleien der anderen Kinder beschwert hatte. Der Weibel ergab sich seinem Schicksal, während Ragather die Stimme hob.

„Sieh her, Drolf. Eine Anklage wegen unerlaubten Waffenbesitzes in Havena, die einfach im Sande verläuft. Wahrscheinlich Bestechung.“ Der Inspector hob den Daumen.

„Ein toter Edelmann, angesehenen Bürger der Stadt, nach einem unerlaubten Duell.“ Der Zeigefinger kam hinzu.

„Dazu verbotenes Glücksspiel.“ Mittelfinger.

„Beleidigung eines Zöllners. Irgendwas wegen eines Barts.“ Ringfinger.

„Und das Schlimmste: Belegen eines Händlers und Übervorteilung desselben mit einem Freundschaftszauber.“ Der kleine Finger.

„Allein dafür kann man vor dem Gildengericht oder gar auf dem Scheiterhaufen landen, auch ohne das Magieverbot in Havena, was noch hinzu kommt! Aber damit nicht genug!“ Er ballte die Hand zur Faust.

Vor drei Monaten war Inspector Ragather aus Gareth nach Honingen versetzt worden, um eine Mordserie aufzuklären. Das war trotz der Schwere der Taten ungewöhnlich, da die Garethher Criminal-Cammer völlig überlastet war mit den aktuellen und vergangenen, bisher nicht aufgeklärten Verbrechen, die in der eigenen Stadt begangen wurden. Noch erstaunlicher war, dass Ragather nach erfolgreicher Aufklärung der sogenannten Witwenmorde nicht abgezogen worden war. Drolf vermutete, dass die Garethher die Exzesse des Inspectors selbst nicht mehr ertragen und ihn in die Provinz abgeschoben hatten. Natürlich würde der Weibel einen solchen Verdacht niemals laut äußern.

„Sie ziehen eine blutige Spur der Gesetzlosigkeit durch halb Albernia. Berichten von Wildhütern zu Folge kam es immer wieder zu Wilderei entlang ihres Wegs. Eine Kneipenschlägerei in Ottertal – wieder wegen irgendeiner Bartsache. Verkauf von Zaubermitteln, die nicht von der Gilde genehmigt sind. Ein Bauerssohn soll sogar von einem magischen Fluch getroffen worden sein, weil eine Halunkin eifersüchtig auf seine Liebste war. Er musste einen Schal um seinen Kopf

wickeln, um anderen seinen schrecklichen Anblick zu ersparen.“

Jetzt wurde selbst dem Weibel unwohl zumute. Hexerei. Das überstieg die Kompetenzen der Stadtwache. Hier mussten Praisikirche oder Magiergilden Hilfe leisten.

„Das Merkwürdigste ist aber die Zusammenstellung der Bande. Normalerweise findet sich eine Gruppe Tagelöhner oder Raubritter als Wegelagerer zusammen. Hier jedoch soll Gesindel, teilweise sogar Ausländer, mit respektablen Persönlichkeiten zusammenarbeiten. Eine Magierin, die sich mit Söldnern und Waldbewohnern gemein macht etwa. Selbst ein Perainegeweihener soll der Bande seinen Segen geben. Ich habe auch noch nie davon gehört, dass es ein wehrhafter Zwerg mit einer Elfe aus dem Wald aushält.“

Der Inspector zog die Stirn in Falten. „Was mir außerdem Sorgen macht, ist die Liste ihrer Gönner. Sie haben Kontakte zu Baronen, die sie mit Gold und Waffen versorgen aus Dank, dass die Bandenmitglieder die Jungfräulichkeit der adligen Söhne und Töchter vor Entführern gerettet haben.“

Die Falten wurden tiefer. „Nicht nur der Adel unterstützt sie, auch der Klerus. Sie haben die Unterstützung des Honinger Traviatempels.“ Drolf schüttelte den Kopf und warf ein, dass es ihm unverständlich sei, wie die Diener der Götter solcherlei Gesindel decken könnten. Dies könne doch unmöglich im Sinne ihrer Kirchen sein.

Der Inspector ignorierte wie üblich Drolfs Rede und ergriff erneut das Wort. „Die Liste ihrer Verbrechen geht noch weiter. Selbst vor Grabräuberei schrecken sie nicht zurück. In einer Ruine nahe Seshwick müssen sie eine ganze Kiste voll Schätze gehoben haben. Und nun kommt der Gipfel ihrer Bosheit.“

Der Inspector machte eine bedeutungsschwangere Pause, bevor er fortfuhr:

„Einbruch in zwei Honinger Bürgerhäuser. Dann ein Blutbad im Zunfthaus der Scherschleifer. Sieben tote Handwerker. Selbst die Katze haben sie umgebracht. Alles von Wert haben die Schufte natürlich mitgenommen. Bevor sie vom Tatort getürmt sind, haben sie aus irgendeinem abstrusen Grund einen Haufen Bücher in der Raummitte verbrannt.“ „Und was sollen wir jetzt machen, Inspec-

tor Ragather?“, fragte Drolf. Angst um seine Nachtruhe und vor den Klängen von Schwerverbrechern schwang in seiner Stimme mit. „Genau dasselbe wie jeden Abend, Drolf! Wir versuchen, Verbrechern das Handwerk zu legen.“ Er griff nach seinem Mantel. „Es gibt viel zu tun. Stell dich auf eine lange Nacht ein, Drolf!“

Acht Krüge trafen sich über der Mitte des Tisches, Bier schäumte und lief auf das Holz.

Das Lachen der Gruppe erfüllte die Taverne. „Lasst es euch gut gehen!“ war das Motto des Abends. Ihre Säckel waren voll, nachdem sie den Fluch der Ruine bei Seshwick gebannt und auf eine gefüllte Schatzkammer gestoßen waren. Der Segen des Traviageweihten war ihnen sicher, da die umliegenden Dörfer nicht weiter von den Unholden der Ruinen tyrannisiert wurden. Dann waren sie den Mächschaften von Anhängern des Namenlo-

sen Gottes auf die Schliche gekommen und hatten den Zirkel ausgehoben, ihre düsteren Schriften verbrannt. Sie konnten stolz sein auf die heldenhaften Taten, die sie im Name der Zwölfe in jüngster Zeit vollbracht hatten. Und kein Rechtschaffender in Albernia ahnte, vor welchem Unheil er bewahrt worden war! Ebenso wenig ahnten unsere Helden, dass die Vertreter von Recht und Ordnung bereits die Verfolgung aufgenommen hatten.

WER NICHT WAGT, DER NICHT GEWINNT

EINE KURZGESCHICHTE VON ARIANE WILLUMEIT

Angespannt kaute Sarina auf ihrer Unterlippe herum, während sie ihre Augen aufmerksam über die Brücke schweifen ließ, an deren Ende zwei Gardisten patrouillierten. Der Mond stand hell am Himmel und legte graue Gewänder über den gigantischen Wehrturm, in deren Schatten sie sich verbarg. Warum war Sulman noch nicht da? Stumm seufzte sie auf. Sie hätte sich nicht darauf einlassen sollen, als er vor einigen Tagen plötzlich in der Tür gestanden und ihr sein Vorhaben eröffnet hatte. „Wir erleichtern den grünen Pferdeschwanz um einige Diamanten.“

Ungläubig hatte sie Sulman angestarrt. Der ‚grüne Pferdeschwanz‘ war niemand anderes als Fequir ben Khajid, der vermutlich jüngste und dennoch einflussreichste und gefährlichste Erhabene der Stadt. Nicht mal eine vom Namenlosen verwirrte Seele würde es wagen, sich diesen Mann zum Feind zu machen. Von der Schwierigkeit in seinen Turm einzudringen einmal ganz zu schweigen. Allein wenn Sarina daran zurück dachte, musste sie erneut den Kopf schütteln.

„Das ist unmöglich“, hatte sie gesagt.

„Ach was. Das wird ein Kinderspiel“, hatte Sulman erwidert und dabei geheimnisvoll gelächelt.

„Dann spiel alleine. Warum sollte ich dir bei diesem Alveranskommando helfen?“

„Nur du hast die Fähigkeiten, die für die Unternehmung unerlässlich sind“, hatte er mit schmeichlerischer Stimme geraunt. „Ich kenne niemanden außer dir, der dieser Aufgabe gewachsen ist.“

„Dein Pech.“

„Komm schon. Ohne dich schaffe ich das nicht.“

„Ich wüsste nicht, was ich davon hätte.“

An dieser Stelle hatte er selbstgerecht zu grinsen begonnen. „Du willst doch nicht für immer eine Chalatom¹ bleiben, oder?“

Wütend über sich selbst biss Sarina sich auf die Lippen. Verfluchte Eitelkeit!

Erneut spähte sie suchend in die Dunkelheit, als sich auf der anderen Seite der Brücke mit einem Mal etwas regte. Erleichtert atmete sie auf. Es war Sulman.

„Da bist du ja endlich“, wisperte sie finster.

„Nur nicht nervös werden, Füchschen“, spottete Sulman gelassen und warf einen prüfenden Blick hinüber zu den Soldaten, die pflichtbewusst in alle Richtungen spähten. Entrüstet funkelte sie ihn an, doch er lächelte, als hätte er es nicht gesehen.

„Also, wir müssen ganz nach oben. Aus irgendeinem Grund hat Pferdeschwanz seine Schätze unter das Dach seines Aburjas² geschafft, direkt nachdem sein Vater in Borons Hallen eingekehrt ist. Warum auch immer. Vielleicht hat ja er Angst, dass seine Minen-sklaven irgendwann einmal einen Durchbruch in die Katakomben seiner Residenz schürfen und sein Vermögen stehlen. Auf jeden Fall hortet er das Zeug seitdem in schwindelnder Höhe, in der Nähe seiner Armbrustschützen, die unmittelbar über seiner Schatzkammer positioniert sind und die gesamte Fassade des Turms einsehen können. Die Eingänge an den Brücken sind selbstverständlich auf allen Ebenen mit mindestens zwei Wachen besetzt und im Innern dürften auch einige Soldaten patrouillieren.“

„Wunderbar. Das wird ja wirklich ein Kinderspiel“, fauchte sie augenrollend.

Hochmütig hob er die Brauen. „Nicht wahr?“ Sarina wollte gerade etwas erwidern, als sich in ihrem Augenwinkel plötzlich etwas regte. Einer der Wachmänner war mit einem Mal aus seiner Bahn ausgeschert und trat mit skeptischem Gesichtsausdruck in ihre Richtung. Behutsam hob Sulman einen Finger an

¹ Chalatom ist die Bezeichnung für den zweiten von insgesamt fünf Rängen innerhalb des phexgefälligen Beni Fessiri-Ordens. Der, dessen Raub selbst außerhalb von Fasar in aller Munde ist, steigt zum Fenneqim auf, dem dritten Rang innerhalb der Diebesgilde.

² Aburja ist die Bezeichnung für die berühmten Wohntürme von Fasar, in denen die Erhabenen der Stadt residieren. Die Bauwerke sind durch hohe Brücken miteinander verbunden, die ausschließlich von den Reichen und Mächtigen betreten werden dürfen. Auf diese Weise heben sich diese, im wahrsten Sinne des Wortes, vom Pöbel am Boden ab.

KURZGESCHICHTE

die Lippen und bedeutete Sarina, sich noch etwas tiefer in die Schatten zurück zu ziehen. „In diesen Türmen gibt es zahlreiche geheimen Ein- und Ausgänge. Du weißt schon, für den Fall, dass es doch mal ein Meuchler ins Innere schafft und der hohe Herr spontan verschwinden möchte“, fuhr er leise fort und warf erneut einen raschen Blick zu den Gardisten zurück. „Und zufällig weiß ich, dass einer dieser Geheimgänge genau an diesem Tor dort mündet. Und er führt direkt nach oben, zu Pferdeschwänzchens Gemächern.“

„Und wie wollen wir zu dem Geheimgang kommen?“

„Wir machen es so: Du kletterst unter der Brücke entlang bis auf die andere Seite. Sobald du dort angekommen bist, werde ich sie ablenken. Du kletterst hoch, knackst das Schloss und sobald die Tür geöffnet ist, folge ich dir.“ „Na schön, du Feigling.“

Im Schutz einer Zinne stieg Sarina an dem Wachturm herab und bahnte sich dann lautlos ihren Weg. Hin und wieder musste sie inne halten, um keinen verräterischen Laut zu riskieren, wenn sie die Schritte über sich hörte, die pflichtbewusst ihre Kreise zogen.

Drüben angekommen wartete sie gespannt darauf, dass sich die Schritte entfernen würden. Und tatsächlich hörte sie mit einem Mal ein energisches; „Halt! Wer wagt es?!“, und im nächsten Moment spurteten die Stiefel davon. Hastig stemmte Sarina sich wieder hinauf, schob konzentriert einen Dietrich in das Schloss und wenige Augenblicke später klickte es. Mit einem letzten prüfenden Blick über die hohen Schatten der umliegenden Gemäuer öffnete sie die Tür und trat ein.

Im nächsten Moment blieb ihr Herz vor Schreck stehen. Sie stand Auge in Auge mit einem Gardisten, der in der Eingangshalle patrouillierte, die sie soeben betreten hatte. Hilflos hielt sie die Luft an. Jetzt war alles aus. Er würde sie ergreifen und zu seinem Herrn bringen. Und dieser würde sie sogleich aburteilen. Sie würde den Sonnenaufgang nicht mehr erleben und nie eine Fenneqim werden. Erstarrt blieb sie stehen, als der Gardist nun auf sie zu kam, seine Hand nach ihr ausstreckte – und an ihr vorbei nach der schweren Klinke griff. Sarinas Herz pochte laut in ihrer Brust. Irritiert spähte er nach draußen und machte dann, scheinbar verwundert darüber, niemanden anzutreffen, einen weiteren Schritt hinaus.

Erleichtert ließ sie sich mit dem Rücken gegen die Mauer fallen. Es war nicht das erste Mal, dass es ihr gelungen war, ihre Erscheinung vor Anderen zu verbergen. Zweifelsohne eine Gabe, die Feqz ihr von Zeit zu Zeit verlieh, wenn er ihr Vorhaben würdigte. Und dass er sie ausgerechnet jetzt damit segnete, konnte nur bedeuten, dass ihre Mission unter einem guten Stern stand.

Im nächsten Moment öffnete sich die Tür abermals und schwang dann lautlos wieder zu.

„Sarina?“, hörte sie Sulmans Stimme unsicher fragen.

„Hier bei der Fackel. Ich bin unsichtbar“, wisperte sie leise.

„Wie das?“

„Erkläre ich dir später.“

„Wir müssen den Zugang zum Geheimgang finden. Ich nehme mir die linke Wand vor, du dir die rechte.“

„In Ordnung.“ Folgsam machte Sarina sich daran, die Wände nach möglichen Hebeln oder Kerben abzusuchen.

„Ich glaube, ich habe etwas entdeckt“, hörte sie Sulmans Stimme leise hauchen. „Bei der fünften Fackel, ungefähr auf Augenhöhe. Hier steht ein kleiner Stein aus der Mauer heraus. Aber ich kann ihn weder eindrücken, noch als Hebel verwenden.“

Neugierig trat Sarina, mittlerweile wieder sichtbar für jeden, an die Stelle heran, die er genannt hatte und legte nachdenklich ihre Finger um das dunkle Gestein, als mit einem Mal ein knarrendes Malmen zu hören war.

„Was haben wir denn hier?“, drang eine unheimlich tiefe Stimme an ihr Ohr und in nächsten Augenblick verformte sich der Stein vor ihren Augen zu einer kantigen Gesichtspartie, deren Nase sie noch immer mit ihren Fingern umschloss. Erstaunt starrte sie die Kreatur an, die vor ihr erschienen war und nun einige Male müde mit den schweren Augenlidern zwinkerte, wobei etwas Sand hinaus rieselte. „Das ist ein Dschinn!“, hörte sie Sulman andächtig keuchen.

„Das ist ein Dschinn“, äffte ihn die bröcklige Fratze nach und rollte demonstrativ mit den Augen. „Du bist wirklich ein ganz helles Köpfchen, was?“ Dann wanderten die Augen erneut zu Sarina hinüber und es schien, als würden sie schielen. „Würdest du wohl bitte meine Nase loslassen, junge Dame?“

Verlegen ließ Sarina die Hand sinken.

„Tut mir leid. Wir wollten nur ...“

„Wir suchen einen Geheimgang“, sagte Sulman in misstrauischem Tonfall.

„Einen Geheimgang sucht ihr, so so. Und wohin soll euch dieser Geheimgang führen?“

„Nach oben.“

„Tja, da muss ich euch enttäuschen. In diesem gesamten Turm gibt es keine geheimen Gänge oder Türen. Es gibt nur uns Dschinne.“

„Wie meinst du das?“, fragte Sarina.

„Wir beide sind es, die die Menschen hier drin zwischen den Stockwerken hinauf und wieder hinunter befördern.“

„Heißt das, du kannst uns nach oben bringen?“, fragte sie neugierig.

„Aber sicher, junge Dame.“

„Sarina“, zischte Sulman warnend. „Du willst dich doch wohl nicht von einem Dschinn täuschen lassen. Am Ende mauert der uns ein und verschwindet. Oder er bringt uns direkt zu Pferdeschwänzchen.“

„Ich muss doch sehr bitten, junger Mann!“, rief das Steingesicht empört. „Meine Aufgabe ist es, Menschen von einem Stockwerk in ein anderes zu bringen! Wage es bloß nicht, an meiner Ehre zu zweifeln!“

In diesem Moment erklang erneut ein dumpfes Knacken aus der Wand und mit einem Mal formte sich auf der gegenüberliegenden Seite eine Art steinerne Torbogen. Kurz darauf schwang das Gestein einem Vorhang gleich zurück und gab den Blick auf eine kleine Kammer frei, aus der nun zwei weitere Soldaten herausstiegen, sich misstrauisch umsahen, die offene Tür bemerkten und dann hastig darauf zustürmten. Im nächsten Augenblick erklang ein donnernder Gong.

„Scheiße!“, entfuhr es Sulman leise. „Die haben Alarm gegeben.“

„Wollt ihr nun von mir auf eine andere Etage gebracht werden, oder nicht?“, fragte das steinerne Gesicht ungeduldig und blickte vielsagend zur Decke. „Ansonsten verschwinde ich jetzt, denn da oben wird schon nach mir gerufen.“

„Doch!“, keuchte Sarina schnell, noch ehe Sulman erneut sein Misstrauen bekunden konnte. „Wir wollen hoch in die Schatzkammer. Kannst du uns bitte dort hinbringen?“

„Sicher“, brummte der Stein gelangweilt und erneut drang das dumpfe Knacken an ihre Ohren, während sich die Wand, an der das Gesicht steckte, langsam nach hinten schob

KURZGESCHICHTE

und so einen Hohlraum freigab. „Tretet ein.“ Folgsam packte Sarina Sulman am Arm und schob ihn bestimmt auf die Plattform. Sofort verbanden sich die Steine hinter ihr wieder zu einer dichten Mauer und im nächsten Augenblick hatte sie das Gefühl den Boden unter den Füßen zu verlieren, als sich die steinerne Kapsel in Bewegung setzte und langsam nach oben ruckelte.

Nachdem das Gestein wieder zum Stillstand gekommen war, stoben die Brocken abermals auseinander und gaben den Blick auf eine kleine, spärlich durch ein kleines Dachfenster erhellte Kammer frei, an deren Wänden sich zahlreiche Säcke, Truhen und Schränke aufstürmten. Staunend traten sie aus dem Steingewölbe und betrachteten erfreut die Beute, die sich vor ihnen präsentierte. Sie bemerkten kaum, wie sich der Stein hinter ihnen erneut verschloss und der Dschinn verschwand.

„Hast du schon mal so viele Diamanten gesehen?“, fragte Sarina andächtig, die inzwischen an eine der Truhen herangetreten war, sie geöffnet hatte und nun ihre Augen beeindruckt über die geschliffenen Steine schweifen ließ. Neugierig ergriff sie eines der kostbaren Stücke und hielt es prüfend gegen das helle Mondlicht, das vom Fenster aus herein schien. Im nächsten Moment hielt sie entgeistert inne.

„Eine Fälschung!“, rief sie entsetzt, griff hastig nach einem anderen und hielt ihn ebenfalls ins Mondlicht. „Und der auch!“ Fassungslos starrte sie in die Kiste. „Die sind alle falsch!“ „Scheint so“, hörte sie Sulman gleichgültig murmeln. Er wirkte nicht sehr überrascht. Wütend fuhr sie herum.

„Soll das heißen, du wusstest, dass es Fälschungen sind?“, zischte sie entrüstet und funkelte ihn an.

„Ich dachte mir schon sowas“, erwiderte er gleichgültig und wollte bereits eine der Truhen ergreifen, als Sarina ihn packte und energisch gegen die Wand drückte.

„Soll das heißen, du wusstest, dass wir völlig umsonst hierher kommen würden, und hast mich trotzdem dazu überredet, meinen Hals dafür zu riskieren?!“

„Wer sagt denn, es sei umsonst?“, keuchte Sulman überrascht und schnappte röchelnd nach Luft.

Skeptisch verzog sie abermals die Brauen und drückte ihn noch fester gegen den Stein.

„Spiel nicht mit mir, oder ich schwöre dir, ich verschwinde ohne dich.“

„Schon gut, schon gut.“ Energisch stieß er sie von sich. „So viel zur Diebeschre.“

„Hilf dir selbst!“, fauchte sie bissig, ergriff ein kleines Beutelchen und trat ans Fenster heran. „Warte!“

Genervt verschränkte sie die Arme vor der Brust.

„Na schön, ich werde dir sagen, was ich weiß. Vor einigen Tagen habe ich erfahren, dass Pferdeschwänzchen vorhat mit dem Mondsilberwesir von Fasar einen Diamantenhandel abzuschließen. Im Austausch gegen gewisse Informationen.“

„Und weiter?“

„Ich dachte, es würde nicht schaden zu wissen, welche Informationen das sind. Leider habe ich nichts Genaues heraus bekommen. Aber nach allem, was ich so gehört habe, können diese Informationen Manach ter Goom Kopf und Kragen kosten.“

„Goom? Aber er ist einer der reichsten Kaufmänner der Stadt.“

„Er könnte alles verlieren“, sagte Sulman mit ungemein ernster Stimme.

Erneut verzog Sarina ungläubig das Gesicht.

„Das würde das Machtgefüge der Stadt massiv erschüttern. Wenn ter Goom aus dem Spiel ist, bleiben nur zwei nennenswerte Handelsgrößen übrig: die Mada Basari und Pferdeschwänzchens Imperium.“ Er hielt einen Moment inne.

„Aber der Mondsilberwesir steht doch im Dienst der Mada Basari. Soll das heißen, sie wollen gemeinsame Sache machen, um Goom loszuwerden?“

„Möglich. Ich weiß nur, dass der Wesir sich durch den Diamantenhandel einen Vorteil in Aranien verschaffen will, um seinen Einfluss auszuweiten und so seine Position hier in Fasar zu stärken.“

Nachdenklich wanderte Sarinas Blick zurück zu den wertlosen Steinen.

„Wenn der Mondsilberwesir nun falsche Edelsteine in Aranien zum Verkauf anbietet ... Und jemand bekommt das heraus ... Dann ist sein Ruf endgültig ruiniert.“

Sulman nickte grimmig. „Dann war es das mit seinem Einfluss.“

„Und mit seiner Position innerhalb von Fasar.“

„Ja“, seufzte Sulman und trat gelangweilt wieder an die bunten Steine heran. „So würde

Pferdeschwänzchen sie beide loswerden.“

Erschüttert starrte Sarina ihn an.

„Keine schönen Aussichten, hmm?“, murmelte ihr Begleiter und verschloss die Kiste wieder. „Es ist gefährlich, wenn das empfindliche Gleichgewicht der Erhabenen gestört wird. Gerade jetzt. Dscherman ist übrigens der gleichen Ansicht. Wir dachten uns, es würde nicht schaden, wenn wir den Markt ein wenig ... regulieren.“

„Verstehe. Keine Steine, kein Handel.“

„Genau“, grinste Sulman und ergriff die Truhe.

„Und wie sollen wir die Steine hier heraus bringen?“, fragte Sarina nachdenklich und sah sich prüfend in der Kammer um.

„Nimm dir so viel mit, wie du glaubst, dass es als Aufwandsentschädigung angemessen ist. Der Rest steht Feqz zu, meinst du nicht?“

„Und wie kommen wir hier ungesehen raus? Der Dschinn ist weg.“

Erneut lächelte er verschmitzt und blickte vielsagend zum Fenster.

„Wir springen.“

Genervt seufzte Sarina. „Darum wolltest du also, dass ich mitkomme.“

Er grinste noch breiter.

„Na schön“, brummte sie resignierend und machte sich daran, die Behältnisse nach dem Aufwand angemessenen Werten zu durchsuchen, während Sulman Kiste um Kiste rituell mit Mondstaub bestreute. Schließlich trat er breit grinsend zu ihr ans Fenster.

Andächtig blickte Sarina zum Mond.

„Herr des Mondes, der Magie und des Schicksals, Gott meiner Eltern und Großeltern.“, flüsterte sie ehrfürchtig. „Durch mein Zutun wurden dir gerade die herrlichsten Gaben dargebracht. Als verdiente Gegenleistung schütze du mich nun vor der Tiefe des Abgrundes, der mich von der glücklichen Beendigung meiner Mission trennt.“

Ein entrüstetes Räuspern erklang.

Hochmütig seufzte Sarina und blickte erneut gen Himmel.

„Und wenn es dir nichts ausmacht, wäre es nett, wenn du auch meinen Gefährten beschützt, da er mir geholfen hat – zumindest ein bisschen.“

Mit diesen Worten ergriff sie seine Hand und sprang.

Termine

SILBERGROSCHEN 5

Burg- & Abenteuercon vom 20. bis 22. März 2015
Infos: www.alveran-larp.de

SEWERISCHE GESCHICHTEN III

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

DIE SIEBEN WINDE SAGA 2 - EHRE DEM HETMANN

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



Meskinnes Honigschnaps

von Beerenweine
(www.beerenweine.de)

Meskinnes ist ein starker,
süß schmeckender bairländischer
Hafer Schnaps mit Honig. Er
kommt ursprünglich aus Meskin-
neskoje im Herzogtum Kirschbhausen.
Der 40% Honigschnaps wird in einer
0,2 Liter Elixierflasche abgefüllt.



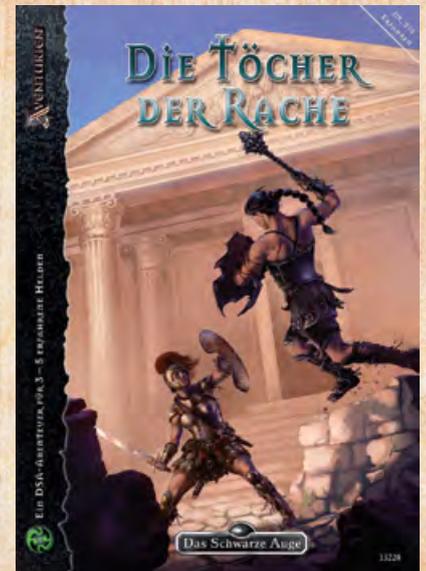
PRODUKTVORSCHAU

KRIEG IM OSTEN

Kurkum, Heimstatt der Heiligen Yppolita, ist noch immer in der Hand der Schergen aus den Schwarzen Landen. Doch jetzt haben die Amazonen beschlossen, dies nicht länger zu dulden!

Aber auf dem Kriegszug müssen unterschiedliche Glaubensvorstellungen der Mitstreiter berücksichtigt werden, und Streitigkeiten zwischen ihnen erfordern die Vermittlung kundiger Helden. Außerdem warten Schwarzamazonen und Haffaxschergen nur darauf, mit den Amazonen die Klingen zu kreuzen.

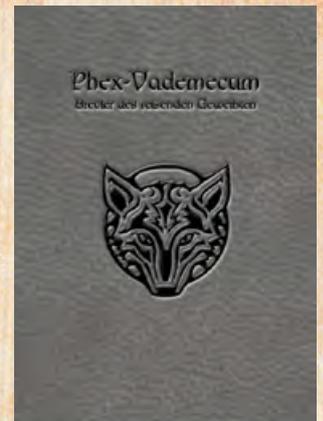
Die **Töchter der Rache** starten ihren Feldzug im Januar 2015.



WEIHPACHTSGESCHENKE GESUCHT?

So manches Rollenspielerherz schlägt bei der Aussicht höher, in Ruhe in einer schön gebundenen Version der **Historia Aventurica** zu lesen. Damit das auch unter dem Weihnachtsbaum möglich ist, bringen wir die Historia rechtzeitig vor Weihnachten zu Händlern und in den Verkauf. Begleitet wird sie selbstverständlich vom Kartenspiel **Anno Bosparans Fall**.

Das **Phex-Vademecum** schleicht sich ebenfalls im Dezember in die Läden und macht im Sternenlicht der Weihnachtsbeleuchtung garantiert eine gute Figur. Denjenigen, die wenig mit Rollenspiel anfangen können, aber trotzdem einen guten Schluck zu schätzen wissen, erleichtert vielleicht ein Becher echter sewerischer Met oder Meskinnes den Einstieg in das Schwarze Auge. Beerenweine bietet inzwischen gleich mehrere **aventurische Alkoholika** an, zum probieren, genießen oder verschenken.



WIEDERSEHEN AN BEKANNTEM ORT

Schlimmes braut sich im **Schwarzen Keiler** zusammen, jenem legendären Gasthaus zwischen Gratenfels und dem Greifenpass, der Schänke des Schreckens. Anlässlich des dreißigjährigen Jubiläums vom Schwarzen Auge war es bereits auf der Ration und der Dreieichcon an der Zeit, Flügelhelm und Schnauzbart auszupacken und wieder bei Leti nach dem Rechten zu sehen.

Das **Unheil im Schwarzen Keiler** beginnt im Januar 2015, selbstverständlich mit Regeln der ersten Edition und einem Plan des Schicksals.

DER TEMPEL DER GYLDARA- DRAVINA IN SIDOR MYRUNHALIS

VON PETER HORSTMANN

„Bei der Porta Occidentia steht der Gyldara-Dravina-Tempel, der gleichzeitig eine große Nobelherberge betreibt.“

— *Antiarna Mirhiban di Yazayeri*

Seit vielen hundert Generationen ist Gyldara nicht nur die gütige Mutter, sondern als Gyldara-Dravina auch die kriegerische Beschützerin der Familie, der Heimat und der Gastfreundschaft.

So mag es auch nicht verwundern, dass hier in Myrunhall ein Gasthaus mit weit über 2.000 Jahren Tradition angesiedelt ist. Schon im frühen 3. Jahrtausend Imperialer Zeitrechnung stand hier nach der zweiten Erweiterung der Stadt ein Tempel der Gyldara, welcher eine Herberge betreute. Diese Tradition ist dem Tempel sehr wichtig, wird damit doch auch immer die Ansiedlung weiterer konkurrierender Nobelgasthäuser hier am östlichen Stadttor verhindert. Daher ist und bleibt ‚Dravinas Bestes‘ das erste Haus am Platz.

Zur großen Straße hin begrenzen helle Arkaden das Areal, an den Seiten wird diese Aufgabe von Kolonnaden übernommen, die rückwärtige Seite, im Nord-Westen gelegen, wird von der Rückwand des Tempelareals gebildet, welches die 100 x 100 Schritt des Straßenrasters komplett ausfüllt.

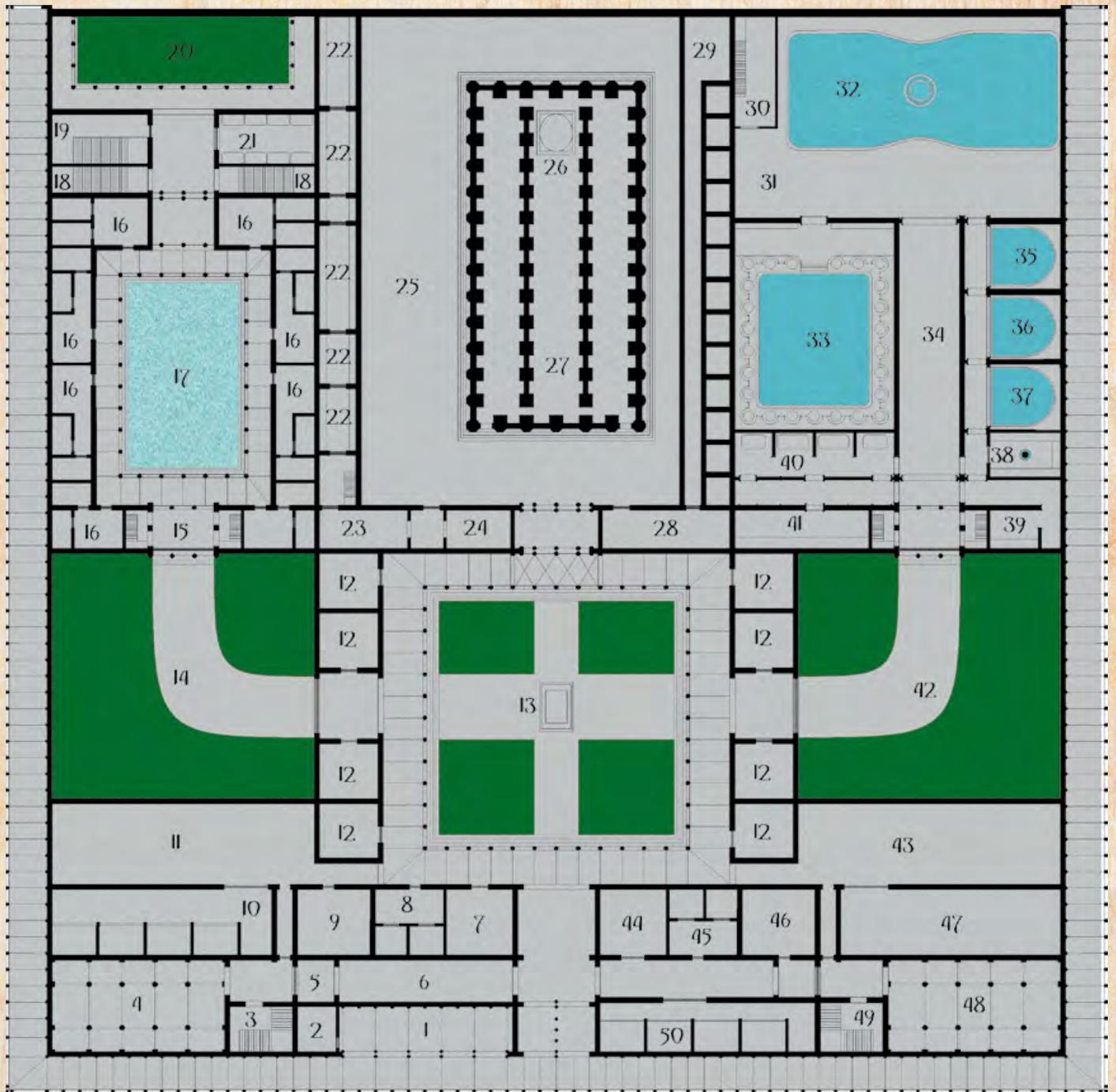
In der Front dominieren zwei Geschossige Gebäude aus Ziegeln, weiß verputzt und erst vor wenigen Oktalen wurde die schmückenden Malereien aus den Göttermythen der Galdara erneuert. Recht beliebt sind die Mietsänften (1), die gleich neben dem Eingangsportale angesiedelt sind. In einem kleinen Büro (2) kann man den Mietpreis verhandeln. Gäste der Herberge können im Eingangsbereich auch eigene Sänften unterstellen (6) und Träger in Bereitschaft halten (5). Der Tempel unterhält eigene Träger (4), die Tag und Nacht bereit stehen. Über Treppenhäuser (3, 49) gelangt man in das Obergeschoss, das hauptsächlich vom Tempel- und Herbergspersonal bewohnt wird. Wer es eilig hat, oder gerne sportlich schnell die Umgebung erkunden möchte, kann Reittiere mieten (50), wobei auch Tiere der Gäste versorgt werden (10, 11). Wer Tiere und Sänften bereit stellt, braucht auch die Möglichkeiten der Reparatur (44) und Lagerplatz (46) für alles Mögliche von Tragestangen bis Halfter. Dabeneben sind auch die Pferdepfleger (45) und Helfer (48) – meist Sklaven – untergebracht.

Ein Tempel lebt in erster Linie vom Dienst an der Gottheit. So ist der Altar (13) der zentrale Ort des Kultes. Hier werden Tiere (43) geopfert und beim Altar sind die Räume (12), in denen man das Opfermahl einnimmt. In den *Temenos*, den Heiligen Bezirk

(25), kommt man nur, wenn man dringende Angelegenheiten mit dem Prätorium der Gyldara zu klären hat. Das können Eintragungen von Ehebinden oder von Kindern und Sterbefällen sein. Die Amtsstuben (23, 24) führen die Bürgerlisten, welche in vielen Dutzend Regal-Metern lagern (22) – und das auf mehr als einer Ebene. Im Obergeschoss hat der Prätor, Timotheus all Quoran sein Amtsräume. Neben dem Tempel lagen aber auch die Weihgaben (29) in magischen Tresoren und so manche Kostbarkeit, welche ihre Besitzer nicht den Rhidaman anvertrauen wollen.

Der Tempel (27) ist ein recht schmaler (18 x 34m) aber dafür ungewöhnlich hoher (10m) Bau. Zwei kleine Eingänge rechts und links in der Front führen zum Kultbild (26), welches aus Gold und Elfenbein gearbeitet ist. Die kolossale, gut acht Schritt hohe Statue wird nur am Gyldara-Tag, mittels magischer Projektion, den Gläubigen über dem Tempel schwebend gezeigt. Wuchtige, archaisch, ja altmodisch anmutende Säulen reichen bis zu Gebälk des Daches hoch. Die Räume zwischen den Säulen sind gut vier Schritt hoch zugemauert. Auf dieser Mauer stehen ebenso hohe Statuen von Kriegerinnen und Giganten, welche mit den Säulen zusammen das Dach tragen.

Die Nobel-Herberge ‚Dravinas Bestes‘ liegt im westlichen Teil des Areals und bieten mit ihren luxuriös ausgestatteten Suiten (16) auf drei Etagen alles, was man als Mitglied der Oberschicht begehren kann. Im Erdgeschoss haben die acht Wohneinheiten Platz für zwei Gäste, einen Raum für Leibdiener und sanitäre Bedürfnisse. Nicht nur die kleine Wanne verwöhnt über fließendem (lauwarmem) Wasser, auch die Toilette verfügt über ausgeklügelte Systeme, um frisches Wasser zuzuführen und andere Dinge schnellstens zu entsorgen. In der ersten Etage sind die Suiten dann doppelt so groß und in der dritten, teilen sich vier Zimmerfluchten den Platz. Der Innenhof wird von einem großen Karpfenteich (17) im meraledischen Stil gebildet und wer hier keine Ruhe findet, hat vielleicht auf der Veranda zum kleinen Garten (20) hin mehr Glück. Ein Speisesaal (21), der auch für kleine Feiern angemietet werden kann, vervollständigt das Angebot im Erdgeschoss, während die Bibliothek in der ersten Etage und der kleine Sportraum im dritten Stock ebenfalls für Zerstreuung sorgen. Im Keller sind Diener untergebracht sowie Lager- und Arbeitsräume und die Küche. Unterirdisch gelangen die Diener auch in den Entspannungs- und Badebereich. Neben sanitärem Bereich (39), Umkleide (41) und einer Massage-Oase (40) gibt es hier eine Sauna (38), Kalt-, Warm- und Heißwasserbecken (35-37) einen großen Ruheraum (31) mit Speisemöglichkeiten (30) und einem langen, schultertiefen Warmwasserbecken mit einer fulminanten Springbrunnen-Komposition



(32). Eine Spezialität ist das Gesundheitsbecken (33) in der Grotte der Statuen. 25 Statuen flankieren ein Salzwasserbecken, welches stets auf etwas mehr als Körpertemperatur gehalten wird. Auch hier sind alle notwendigen Mechaniken, Arcanomechaniken und Versorgungs-Einrichtungen im Kellergeschoss untergebracht. Wer

es lieber trocken und ruhig haben möchte, kann dies auch auf bequemen Liegen unter Obstbäumen (14) oder zwischen blühenden Wundern in einem kleinen Botanischen Park (42). Die Areale sind mit etwa 23 x 23 Schritt nicht gerade groß, jedoch mit ihren Blumenkreationen ein Genuss für Augen und Nase gleichermaßen.

ARTEFAKTSCHMIEDE III

VON THOMAS CRAIG

Nach dem letzten Teil der Artefaktschmiede in Ausgabe 159, wenden wir uns nun der Tsakirche und echsischen Kulturen zu. Das Leidensgewand ist ein Artefakt, welches ein letzter Ausweg für verletzte, erkrankte oder vergiftete Helden darstellen kann.

DAS LEIDENSGEWAND

Beschreibung: Meist ein Gewand oder Umhang aus unterschiedlichen Materialien wie Seide, Schlangenhaut oder Leinen. Eine gildenmagische Version ist auch der Tsakirche bekannt. Diese unterscheidet sich nicht von der üblichen regenbogenfarbenen Gewandung eines Tsageweiheten.

Das Gewand des Leidensbunds umfasst zusätzlich immer noch farblich zum Gewand passende Handschuhe.

Wirkung: Durch den eingebundenen Zauber LEIDENSBUND vermag man durch das Auflegen der Handschuhe auf einen Patienten diesen von fast jeglichem Leiden zu befreien. Das Gewand nimmt dabei Schmerzen und Krankheiten des Patienten auf und verfärbt sich langsam gräulich. Auch kann das Gewand unter Anstrengung Gifte neutralisieren. Je nach Schwere des Leidens oder der Häufigkeit der Anwendung wird das Gewand immer dunkler, bis es schließlich gänzlich schwarz ist. In diesem Zustand ist es zu keiner weiteren Heilung mehr im Stande und muss gereinigt werden.

Der Träger des Leidensgewands wird durch einen EIDSEGEN auf das Gewand eingeschworen. Der Geweihte schwört im Namen Tsas, es zur Heilung von Bedürftigen einzusetzen und seine Macht nicht zu missbrauchen. Ein Eidbruch hat schwere Folgen für den Träger, wie etwa, dass alle derzeit aufgenommenen Leiden auf ihn zurück fallen.

Trägt ein anderer außer dem eingeschworenen Geweihten das Gewand, so befällt ihn augenblicklich jedes Leiden, das sich zu dieser Zeit auf dem Gewand befindet. Dabei entfärbt sich das Gewand wieder.

Zur gottgefälligen Reinigung waschen Geweihte der Tsa das Gewand in einer gesegneten Quelle oder einem Becken gesegneten Wassers (z.B. in Khunchom oder einem aktuell anderen heiligen Ort). Diese Waschung wird drei Tage lang unter Preisgesängen an Tsa wiederholt, bis sich das Gewand komplett entfärbt. Anschließend dankt der Geweihte Tsa für ihren Beistand.

Hintergrund und Besonderheiten: Priester der Zsahh nutzen seit langer Zeit Stoffbinden und Schmuckbänder als Auffanggegenstände für einen LEIDENSBUND. Einst entwickelten Kristallomanten eine Technik, die es ihnen erlaubt, den Zauber in Kleidungsstücke zu legen und sich so davor zu schützen selbst Opfer der Schmerzen zu werden. In Zsahh-Kulturen werden diese Gegenstände sowohl zur Selbstheilung als auch zur Heilung einer gesamten Gruppe in einem rituellen Rahmen verwendet. Der Tsageweihete *Ymerik Sangesstern*, seit seiner Weihe unter dem Namen Tsarion ‚der Neugeborene‘ bekannt, widmete sich während seiner Ausbildung den Bräuchen der Zsahh-Kulte und hielt

Gespräche mit einigen Achazstämmen. Als er seine Weihe empfing, vertraute er seine Ergebnisse Magiern aus Mirham an, die daraufhin das erste Leidensgewand für die Kirche der Tsa erschufen. Tsarion forderte die Bindung des Gewandes an einen Geweihten durch den EIDSEGEN und ist seitdem im Besitz des Leidensgewands, ist aber bereit, es anderen Geweihten und Tsagläubigen zu leihen.

Wert: unbezahlbar. Das Gewand wird ausgewählten Geweihten anvertraut und ist unverkäuflich.

Szenariovorschlag: Die Heldengruppe begegnet einer Seuchepilge Mishkaras und trifft auf einen Träger eines Gewandes des Leidensbunds (möglicherweise sogar Tsarion ‚den Neugeborenen‘). Der Geweihte erklärt den Helden die Situation und bittet um Mithilfe, die Seuche zu stoppen und ihre Quelle ausfindig zu machen. Das Gewand könnte hierbei eine Schlüsselrolle spielen, das die Quelle neutralisieren kann.



Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher mit einer Anwendung pro Tag

Typ und Ursprung: Heilung, kristallomantisch (einzelner gildenmagischer Versuch)

Auslöser: Auflegen der Kleidung auf einen Verletzten oder Kranken

Astralenergie: 55 AsP / 6 pAsP

Thesis: unbekannt (in Mirham einigen wenigen Eingeweihten bekannt, unter Kristallomanten relativ verbreitet)

Komplexität: +11 / 15 ZfP*

Wirkende Sprüche: LEIDENSBUND (14 ZfP*)

Varianten:

- ◆ Unter den Kristallomanten ist das Gewand bekannt und existiert in verschiedenen Versionen, die z.B. nur Gifte oder Krankheiten aufnehmen, dafür aber in ihrer Wirkung stärker sind.
- ◆ Es soll noch eine weitere Variante geben, die es den Echsenmenschen erleichtert, sich zu häuten und Narben und andere Einbußen ihrer Schönheit auf einen Priester der Zsahh zu übertragen.
- ◆ Angeblich soll es auch karmale Artefakte des Zsahh-Kultes geben, die eine ähnliche Wirkung aufweisen.

DAS ENDE (DER BETA-TESTPHASE) IST GEKOMMEN!

Viele Monate lang informierten wir über die Beta-Testphase, über die Regeländerungen und euer Feedback. Nun ist das Ende der Testphase gekommen und wir möchten euch einen Überblick über den aktuellen Stand bieten. Bis zum 5. November sammelten wir alle Feedbackbeiträge und sind aktuell dabei, die letzten kleinen Verbesserungen einzuarbeiten. Über das Ulisses-Forum und die Website berichten wir weiterhin über die abschließenden Arbeiten am DSA5-Regelwerk, z.B. über die *Schlaglichter*-Threads, wo wir stichpunktartig über den Stand berichten. Im Laufe des Beta-Tests gab es Tausende von Feedbackmails und Kommentare im Forum, hitzige Diskussionen und hilfreiche Anmerkungen. Zum Ende der Testphase nahmen wir einige größere Änderungen im Fertigkeitens- und Kampfsystem vor und erklären euch, warum wir uns für dafür entschieden haben. Letzte offizielle Testspiele konntet ihr auf der DreieichCon erleben. Dort gab außerdem eine Redaktionsrunde, wo ihr die aktuellste Regelfassung ausprobieren und zudem ein ganz neues DSA5-Abenteuer spielen konntet. Die von *Alex Spohr* geleitete

Spielrunde wurde als *Let's Play*-Abenteuer aufgezeichnet und wird auf dem *Youtube*-Kanal von Ulisses ausgestrahlt, damit alle Interessierten einen Eindruck vom Spiel und den Regeln gewinnen können.

Doch mit dem Abschluss der Beta-Testphase ist die Entwicklung von DSA5 längst noch nicht

vorbei. Wir zeigen euch, was nach dem finalen Regelwerk erscheint und auf was ihr euch freuen könnt: Mit dem **Aventurischen Kompendium** liegt die erste Regelerweiterungen schon in der Pipeline und es werden weitere folgen. Und das ist längst nicht alles. Mit dem Start der neuen Edition erscheinen zahlreiche weitere Quellenbände, Regionalspielhilfen und Abenteuer.

Als kleinen Vorgeschmack auf das finale Regelwerk könnt ihr auf den nachfolgenden Seiten noch ein paar weitere Illustrationen entdecken, insbesondere eine Farbtafel mit typischen aventurischen Rüstungen und eine der Illustrationen für unsere Kapitelfanfänge. Alle DSA5-Bücher werden vollfarbig und hochwertig illustriert (bis auf einige wenige Ausnahmen, wo ein schwarz-weißer Druck für das Ambiente wichtig ist).



Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, in dem du und deine Freunde die Hauptrollen übernehmt: Bestehe als tapferer Ritter, elfische Waldläuferin oder gelehrter Magier Heldentaten und entdecke mit deinen Gefährten das von vielen Kriegen geschwächte Mittelreich, die exotischen Länder der Tulamiden, die dampfenden Dschungel des Südens oder die finsternen Schattenlande. Gemeinsam könnt ihr unschuldige Opfer aus den Händen namenloser Kultisten befreien, Intrigen am Hof der Kaiserin erleben oder bedrohten Städten gegen Heerscharen von Orks beistehen. Was immer ihr für Abenteuer erleben wollt: In Aventurien gibt es für mutige Helden mehr als genug zu tun!

Mit der gewonnen Erfahrung kannst du deine Abenteuerer mit zusätzlichen Fähigkeiten, neuen Zaubern oder besonderen Kampfstilen auszustatten, um dich noch größeren Herausforderungen zu stellen.

Um dich mit deinen Freunden ins Abenteuer zu stürzen, brauchst du nur ein paar Stifte, Würfel und dieses Buch. In diesem Regelwerk erfährst du alles über die Regeln des Spiels und über die Hintergrundwelt des Schwarzen Auges, den Kontinent Aventurien.

Erschaffe einen Helden nach deinen Vorstellungen und führe ihn durch die phantastische Welt von Das Schwarze Auge oder wähle deinen Helden aus einem der 12 spielfertigen Archetypen aus. Das Abenteuer erwartet dich!

Umfang: 368 Seiten **ISBN:** 978-3-95752-103-3

Preis: € 49,95 **Artikelnummer:** US25001

Erscheinungstermin: Mai 2015

Das Regelwerk ist ab Mai auch in anderen Ausstattungen als Druckausgabe sowie als PDF erhältlich. Mehr Informationen findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.

WELCHE REGELTEILE STEHEN FEST?

Sicherlich könnten wir zu jedem Regelbereich noch Hunderte verschiedener Vorschläge entwickeln, vorstellen und auswerten. Für einige der wichtigsten Bereiche, beispielsweise die Fertigungsproben und den Kampf, stellten wir Modelle neben den Beta-Regelwerk-Versionen vor. Dazu gab es viel Feedback, vor allem aus dem Forum und der Feedbackadresse. Wir diskutierten zudem lange intern darüber. Egal welche Option wir wählen, es wird einem Teil der Spielerschaft gut gefallen, einem anderen weniger. Jedem können wir es an dieser Stelle nicht recht machen.

Das ist uns bewusst, aber wir versuchten hier nicht unsere eigene Meinung oder Sichtweise auszudrücken. Vielmehr war es uns an dieser Stelle wichtig, einen guten Konsens für alle Spieler zu entwickeln. Und dazu mussten wir das Feedback aus verschiedenen Blickwinkeln betrachten: Sind die neuen Regeln für Neulinge erlernbar und verständlich oder kann sie nur jemand mögen, der schon sehr tief in DSA drinsteckt? Haben wir die Komplexität bedacht oder war unsere Idee zu simpel? Fühlen sich die Regeln noch wie DSA an oder sind wir viel zu weit weg vom Spielgefühl? Was ist mit jenen, die wenig oder kein Feedback geben? Sind sie zufrieden, sind ihnen Regeln relativ egal oder hatten sie einfach keine Lust Feedback abzugeben?

Dazu machten wir uns viele Gedanken, haben uns in der Waldemser Wildnis eingeschlossen und viele Stunden und Tage diskutiert. Wir testeten viel, verwarfen Ideen und fingen an einigen Stellen noch mal von ganz vorne an.

Für uns stand immer im Vordergrund, ein flüssiges, funktionierendes Spiel zu erstellen, von dem wir überzeugt sind, dass es eine Menge Spaß macht. Um euch zu zeigen, auf was ihr euch einstellen könnt, wollen wir nun an dieser Stelle die wichtigsten Punkte kurz zusammenfassen.

FERTIGKEITEN

Der Vorschlag des neuen Fertigkeitensystems wurde gut angenommen und wir sehen darin eine ausgezeichnete Möglichkeit, Qualität und äußere Modifikatoren zu trennen (und so z.B. das Problem der Beherrschungs- und Verwandlungsauberer zu lösen, die immer durch Magieresistenz-Zauber benachteiligt waren). Das alte Modell, das im weitesten Sinne dem von DSA4 gleich, verrechnete die Modifikatoren mit dem Fertigkeitswert und sorgte so für eine Verzerrung.

An diesem neuen System werden wir festhalten und es für DSA5 übernehmen. Unsere weiteren Planungen der übrigen Subsysteme wie Talente, Magie und Götterwirken wird auf dieser Regelung basieren.

Änderungen sind hier nicht mehr vorgesehen, es kann hier schlicht nur noch ein paar kleine Anpassungen geben (Wie funktionieren Detail-Modifikatoren genau und soll es sie überhaupt geben? Sollen sie optional sein? Wie sollte die Abstufung bei der Qualität dargestellt werden? Gibt es bei Routineproben noch Spezialfälle zu beachten).

ASTRAL- UND KARMAENERGIE

Die Trennung von Astral- und Karmaenergie wird es weiterhin geben und sie werden nicht über eine Kraft wie Mana zusammengefasst. Zwar haben wir das Liturgiesystem stärker an das Zaubersystem gekoppelt, aber Zusammenlegung der Energieformen kommt allein schon wegen des Hintergrundes und anderer Probleme nicht in Frage (z.B. Unterscheidungsschwierigkeiten bei magischen/karmalen Analysen). Dennoch wird es wie geplant eine Annäherung der Liturgien an die Zauber geben. Regeltechnisch funktionieren Liturgien wie Zauber, mit kleinen Ausnahmen wie Mirakel und Große Wunder.



LEITEIGENSCHAFTEN

Bei den Leiteigenschaften und den abgeleiteten Werten übernehmen wir die neue Alternative, die wir euch in einem Blog-Beitrag vorgestellt haben. Wir erhielten viel Feedback bezüglich der Formeln aus dem Beta-Regelwerk und sind davon abgewichen, sie zwangsweise einheitlich zu berechnen.

Es gab noch einige Kommentare zu der neuen Magieresistenz. Hier kam vermehrt der Vorschlag auf, sie aufzusplitten (gegen karmale und magische, körperliche und geistige Auswirkungen). Uns gefällt die Idee, aber sie ist für das Regelwerk zu kleinteilig, so dass wir eine derartige Trennung erst später anbieten werden, jedoch voll kompatibel zu den Grundregeln. Wir haben an dieser Stelle bedacht, dass man in der finalen Fassung des Regelwerks nur einen Zahlenwert hat. Die optionale Regel wird dennoch leicht anwendbar sein, da sie diesen Wert lediglich modifiziert und aufspaltet.



SCHICKSALSPUNKTE

Wir hatten intern sehr viel über die Schicksalspunkte diskutiert, vor allem, ob nur Helden oder auch Meisterpersonen sie besitzen, grundsätzlich aber beschlossen, dass wir sie fest in das System einbauen. Die Frage, ob Meisterpersonen ebenfalls über Schicksalspunkte verfügen, war für uns schwerer zu beantworten. Hier hängt viel davon ab, wie viel Verwaltungsaufwand man betreiben möchte (der Meister muss schließlich für alle Personen das Schicksalspunkte-Reservoir im Auge behalten), ob man die Helden als überlegene Persönlichkeiten betrachtet oder sie nur ganz normale Personen innerhalb der Spielwelt sind.

Wir werden Schicksalspunkte für beide Stile anbieten. Die Alternative „keine Schicksalspunkte für Helden und Meisterpersonen“ wird aber nur optional sein.

KAMPF

Das Kampfsystem in der Beta-Version war dem von DSA4 ähnlich, hatte aber ein ähnliches Problem. Die Kämpfe dauerten regelmäßig zu lange. Ein Kampf mit 5 Helden und 10 Gegnern konnte schon mal einen halben oder ganzen Spielabend dauern. Wer kein Kämpfer war, der konnte während dieser Zeit so gut wie nicht am Spiel teilnehmen.

Wir und viele Spieler sahen das als größeres Problem und da wir am Ende ein flüssiges Spiel haben wollten, mussten wir an Elementen ansetzen, die den Kampf stark in die Länge ziehen.

Deshalb sehen wir in der allgemeinen Senkung der Parade die besten Chancen dafür. Und aus diesem Grund stellten wir das entsprechende Modell vor. Das rief heftige Reaktionen hervor. Allerdings muss man Feedback sachlich auswerten und noch immer glauben wir daran, dass eine tendenzielle Senkung ein guter Weg ist, den Kampf zu mehr zu machen, als einen langen AT/PA-Abtausch. Wir haben eure Anmerkungen bezüglich der dadurch schwächer werdenden defensiven Kampfstile gelesen. Allerdings kann man professionelle Kämpfer, die sich darauf konzentrieren (Fechter, Schildkämpfer) durchaus mit Sonderfertigkeiten und speziellen Regeln ausstatten, um defensiven Stilen den Rechnung zu tragen. Selbstverständlich gehört auch ein besseres Balancing der Waffen dazu. Und gerade die Angst getroffen zu werden, kann neue taktische Möglichkeiten ins Spiel bringen (wie setzen ich meine Schicksalspunkte geschickt ein, welche Sonderfertigkeit brauche ich, um mich besser als der Rest zu verteidigen zu können). Die halbe Attacke als Parade ist grundsätzlich nur der Grundwert der Verteidigung, kann sich aber entsprechend noch ändern. Nicht umsonst gibt es Sonderfertigkeiten und spezielle Manöver, Kampfstile und andere taktische Optionen. Dennoch ist natürlich klar, dass es bei gesenkter Parade häufiger zu Treffern kommt. Aber das möchten wir auch, denn dadurch wird sich der Kampf deutlich verkürzen und er wird spannender denn je sein, schließlich kann man sich nicht die ganze Zeit einigeln, sondern muss etwas unternehmen.

Wir haben beim Kampf noch in Erwägung gezogen, ob ein Qualitäts- oder Vergleichssystem vorgestellt werden sollte ist, aber wir schätzen diese Systeme als zu kompliziert für Grundregeln des DSA-Kampfes ein. Sie widersprechen den Überlegungen, den

Langes Kettenhemd



Kettenhemd



Kettenweste



Tuchrüstung



Wattierter Waffenrock



Spiegelpanzer



Lederschild



Detail zur Kettenrüstung



Kettenhaube



Baburiner Hut



Tellerhelm



Verstärkter Lederhelm



Morion



Sturmhaube



Topfhelm



Panzerarm

Buckler



Verstärkter Schild



Schaller



Großer Lederschild



Turm- und Setschild



Groß-Reiterschild



Bock



Vollmetall-Buckler



Thorwaler Rundschild



Maraskanischer Hartholzhamisch

(Holz-)Schild



Kampf flüssiger und schneller zu machen, da man hier deutlich stärker auf das Ergebnis des Wurfes achten und Berechnungen anstellen muss. Aus diesem Grund möchten wir auf eine detaillierte Vorstellung verzichten und es nicht als Alternative ins Spiel bringen.

NEUE ILLUSTRATIONEN AUF DER SPIELMESSE IN ESSEN

Wer im Oktober die Spielemesse in Essen besucht hat, der konnte am Ulisses-Stand bei unserer Illustratorin *Nadine Schäkel* neue Illustrationen für das Regelwerk entdecken. Nadine zeichnete die Bilder live auf der Messe, sodass ihr euch einen Eindruck von der Arbeit machen konntet, die hinter einer einzigen Illustration steckt. Die Bilder sind noch ganz frisch und zeigen verschiedene Szenen, größtenteils mit unseren ikonischen Helden wie der Magierin Mirhiban und dem Perainegeweihten Bruder Hilbert. Es handelt sich dabei um Szenen für die Kapitelanfänge des Regelwerks. So wird etwa im Kapitel *Götterwirken* Bruder Hilbert beim Aussprechen eines Segens gezeigt oder Mirhiban beim Studieren von Zauberformeln für das Magiekapitel.

(Und ja, der Redaktion ist bewusst, dass es nicht klug ist, mit Feuermagie in einer Bibliothek zu spielen. Aber auch kluge Magierinnen machen manchmal Fehler.)

AUFBAU DES REGELWERKS UND DESIGNTEST

Nach der Beta-Testphase und der anstehenden Überarbeitung haben wir uns nicht nur Gedanken wegen der Regeln, sondern auch zum Aufbau, der Struktur und dem Design des Buches gemacht. Wir möchten selbstverständlich, dass DSA5 im Hinblick auf die Optik fantastisch wird.

Deshalb führten wir ausführliche Tests durch, und haben uns von *Patrick Soeder*, einem Fachmann auf dem Gebiet des Designs, beraten lassen. Er wird für DSA5 ein eigenes Layout erstellen. Die Halbseiten an jedem Kapitelanfang gehören beispielsweise ebenfalls zu dem Konzept. Aber auch sonst erwarten euch jede Menge neue Illustrationen in Farbe. Wir haben für jede Kultur und Profession ein eigenes Bild, passende Vignetten zu den einzelnen Kapiteln und Szenenbilder, die die Regelausführungen untermalen sollen. Insgesamt werden es ungefähr 200 Illustrationen sein, die allein im finalen Regelwerk zu bewundern sind – und die nachfolgenden Bände werden ebenfalls vollfarbig illustriert.

Optionale Regeln bekommen ihre eigenen Farbkästen und die einzelnen Seiten eine fleckige Pergamentstruktur (keine Sorge – die Schrift ist gut lesbar und Flecken setzten wir so dezent, dass sie keine Textblöcke unleserlich machen). Das neue Layout wird aber nicht knallbunt, sondern soll das Flair von Aventurien gut zur Geltung bringen und stilvoll das Ambiente vermitteln.





LET'S PLAY AUF DER DREIEICH

Bei einem Besuch von *Orkenspalter TV* diesen Sommer haben wir eine Folge *Wetten DSA?* aufgezeichnet und es kam, wie es kommen musste: *Alex* hat gewettet und schmähsch verloren. Wettschulden sind allerdings Ehrenschulden und deshalb wird er sie einlösen und auf der diesjährigen Dreieich ein komplettes, ungekürztes und neues DSA5-Abenteuer spielen. Gespielt wird mit vorgefertigten Archetypen und nach der aktuellsten Fassung der DSA5-Regeln. Die Teilnehmer erhalten dadurch Einblick in die Veränderung der Regeln seit dem Erscheinen des Beta-Regelwerks.

Die Spielrunde mit *Alex* wurde auf der Dreieich gefilmt und in Auszügen auf unserem Youtube-Kanal und über Social Media gezeigt. Es handelt sich also um ein echtes **Let's Play**-Abenteuer und wir hoffen, dass ihr viel Freude an der Aufzeichnung haben werdet!

Was erwartete die Spieler (und euch Zuhause)? Die Teilnehmer der Spielrunde konnten unter verschiedenen Archetypen wählen. Als Charaktere standen dabei die ikonischen Helden zur Verfügung, die wir in den vergangenen Botenausgaben ausführlich vorgestellt haben. Gerade die ikonischen Helden eigneten sich für das klassische Abenteuer gut. Die Geschichte führte die Spieler an den Hauptschauplatz Aventuriens, das Mittelreich. Hier wurden sie in eine Handlung verstrickt, die einen kleinen Ausblick auf große Ereignisse warf, die mit Erscheinen von DSA5 weiter ins Rollen geraten werden.



Die Teilnehmer konnten zum ersten Mal die neuen DSA5-Heldenbögen bewundern und bekamen zusätzlich neues Spielmaterial in die Hände, etwa „echte“ Schicksalspunkte.

Im Vordergrund stand einfach der Spaß am Spiel, aber *Alex* stellte während der Runde ebenso die neuen DSA-Mechanismen vor und ließ sie die Spieler testen: Schicksalspunkte, die neue Fertigungsprobe oder das Kampfsystem.

Und selbstverständlich konnten Fragen und Anmerkungen gestellt werden, sowohl zum Abenteuer als auch zu den Regeln von DSA5. Neben dem **Let's Play** konntet ihr die Dreieich noch für die letzten Beta-Testrunden benutzen, die von vom Demoteam und den Alveraniaren angeboten wurden. Das Feedback wird selbstverständlich noch abschließend berücksichtigt. Und auf der Dreieich konntet ihr wie üblich an Lesungen und Workshops teilnehmen.

Besonders interessant: **Löwin, Sau und Walbergwiddler – Die Zukunft des Bornlands** mit *Niklas Forreiter* und *Daniel Heßler*, **Kurs Südsüdost – Das Südmeer und seine Gefahren** mit *Dominic Hladek* und *Marie Mönkemeyer* sowie **DSA 5 und dann?** mit *Eevie Demirtel*. In diesen Workshops bekommt ihr Einblicke in zukünftige Publikationen, also Regionalspielhilfe, Quellenbände und Regelwerke (mehr dazu, wie es nach dem Erscheinen des Regelwerks weitergeht, siehe **Ausblick**).

Und wer Lust hatte, sich Geschichten und Anekdoten aus 30 Jahren DSA anzuhören, der durfte die Diskussion zu **30 Jahre DSA** auf der Con nicht verpassen.

AUSBLICK

Mit dem im Mai erscheinenden Regelwerk ist es selbstverständlich nicht getan. Unsere langfristigen Planungen umfassen noch weitere Erweiterungen und zahlreiche Abenteuer. Wir möchten euch an dieser Stelle einige der auf das Regelwerk folgenden Bände vorstellen, damit ihr wisst, was euch erwartet.

AVENTURISCHES KOMPENDIUM

Unter dem Arbeitstitel „profane Band“ (alias „Aventurische Profanitäten“) wird kurz nach dem Regelwerk der erste Ergänzungsband für DSA5 erscheinen. Das **Aventurische Kompendium** wird sich – ähnlich wie Wege des Schwerts bei DSA4 – mit Kampf und Talenten beschäftigen. Allerdings umfasst es mehr, als sein Vorgänger, da weitere Regelerweiterungen enthalten sein werden.

Wer schon immer Regeln für Seeschlachten, Massenkampf oder spezielle Anwendungen von sozialen Fertigkeiten haben wollte, der wird im Kompendium fündig. Außerdem werden viele weitere Themen, etwa das Herstellen von Gegenständen, Hausbau und Vertiefungen von Talenten abgehandelt. Zusätzlich werden zahlreiche bewaffnete und unbewaffnete Kampfstile vorgestellt, die es Kriegern, Schwertgesellen und anderen Kämpfern ermöglichen, mit größerer taktischer Finesse vorzugehen. Dazu gehören erweiterte Sonderfertigkeiten, sowohl für den Kämpfer als auch für andere profane Helden wie Streuner, Handwerker, Heiler und Wildniskundige.

Der Band enthält zudem weitere profane Professionen: Tierkundige, Räuber und verschiedene Arten von Schwertgesellen und anderen Kämpfern ergänzen die im Regelwerk vorgestellten Professionen. Passend dazu werden spezifische Themen wie das Abrichten von Tieren, das Schmiedehandwerk oder die Jagd ausführlich vorgestellt und vertieft.

Das Kompendium enthält darüber hinaus eine Reihe von profanen Archetypen, um sofort losspielen zu können. Wer also als Jäger, Amazone oder Gladiator auf Abenteuer ausziehen will, wird im Aventurischen Kompendium fündig werden.

AVENTURISCHE ZAUBEREI UND AVENTURISCHES GÖTTERWIRKEN

Neben dem Kompendium arbeiten wir bereits an den nächsten Regelerweiterungsbänden. **Aventurische Zauberei** (Arbeitstitel) wird sich mit allen Arten der Zauberei beschäftigen, während **Aventurische Götterdiener** (ebenfalls der Arbeitstitel) sich auf die Geweihten des **Schwarzen Auges** konzentriert. In den Bänden werden magische Professionen, Priester der Zwölfgötter, Zauber, Liturgien und Sonderfertigkeiten vorgestellt.

In **Aventurische Zauberei** wird es – anders als in Wege der Zauberei – eine umfangreiche Zauberspruchliste für alle enthaltenen Professionen geben. Ein Zauberbuch im Format eines Liber Cationes ist somit zusätzlich nicht mehr notwendig, um die Sprüche seines Helden nachzuschlagen.

Aventurisches Götterwirken wird hingegen die Diener der Zwölfe und ihre Kirche im Detail vorstellen inklusive neuer Liturgien. Beide Bücher enthalten, wie schon das Regelwerk und das Kompendium, eine Auswahl von spielfertigen Archetypen, mit denen du sofort ins Abenteuer ziehen kannst.

NOSTRIA & ANDERGAST, THORWAL & DAS GJALSKERLAND

Neben den Regelerweiterungen erwarten euch die neuen Regionalspielhilfen. Unter DSA4 wurden die vier Regionen Nostria, Andergast, Thorwal und das Gjalskerland in einen Band gepackt, sodass für einige Gebiete nur ein sehr begrenzter Platz zur Verfügung stand. Unter DSA5 wird die Neuauflage aus zwei Büchern bestehen. Zum einen aus den beiden Streitenden Königreichen, denn diese sind eng miteinander verknüpft, zum anderen Thorwal und die benachbarten Barbarenstämme der Gjalsker.

Endlich gibt es genug Platz, um die verschiedenen Kulturen ausführlich zu beschreiben und sie auf mehr als nur zehn Seiten abzuhandeln.

Nostria & Andergast ist weiterhin als einsteigerfreundliche Region gedacht, sodass diese Regionalspielhilfe voraussichtlich die erste sein wird, die erscheint.

UND WAS NOCH?

Die Regelerweiterungen und die Regionalspielhilfen sind natürlich nicht alles, was euch in der fünften Edition des **Schwarzen Auges** erwartet. Ihr könnt euch auf Abenteuer, Quellenbände und noch mehr Material freuen. Lasst euch überraschen!



MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 168



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»ENDE DES VERBRECHENS« UND »DER KAMPF GEGEN DAS VERBRECHEN IST GEWONNEN«

(1 und 2) Die geschilderten Ereignisse geben die Zustände in Gareth zum Jahreswechsel 1037/38 BF wieder. Seit einigen Monden hat eine bisher ungekannte Friedfertigkeit weite Teile der Bevölkerung ergriffen. Zahlreiche Mitglieder der Unterweltbanden haben sich von ihrem verbrecherischen Treiben abgewandt und gehen geläutert einem neuen Tagewerk nach. Grund dafür ist eine alchimistische Substanz, die schon eine Weile unerkannt über die zahlreichen Suppenküchen der Stadt an die Bevölkerung verteilt wird. Besonders für Außenstehende, die in dieser Zeit nach Gareth kommen, sind die Veränderungen sehr auffällig und befremdlich. Viele Garether verhalten sich, als würden sie zu einem gewaltigen Ameisenstaat gehören: Jede Unregelmäßigkeit, die den Ablauf in der Stadt durcheinanderbringt, wird freundlich, aber bestimmt beseitigt. Die Beteiligten setzen dabei jedoch maximal sanfte Gewalt ein.

Die Ereignisse können im Abenteuerband **Gassenhelden** aus der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreiches** miterlebt werden.

Die Schließung der Criminal-Cammer mag auch Anlass zu einem kleinen Szenario geben. Im Tobrischen Hof befinden sich zahlreiche Akten und Hinweise zu den schlimmsten Verbrechern der Stadt. Gerade die könnten jetzt, wo das Gebäude zwar versiegelt, aber völlig verwaist und unbewacht ist, auf die Idee kommen, diese Informationen verschwinden zu lassen oder sich welche über ihre Konkurrenten zu beschaffen. Da viele ihrer Handlanger beraubt sind, heuern sie auswärtige Spezialisten für einen solchen Auftrag an. Im Gegenzug kann Gerhalla Isenbrook nach Leuten suchen, die gestohlene Akten zurückholen oder die Einbrüche gar vereiteln. Und nicht zuletzt existieren zahlreiche Hinterbliebene und Angehörige von Opfern von Verbrechen, die sich jetzt genötigt sehen, das Gesetz in die eigene Hand zu nehmen, um sich Gerechtigkeit zu verschaffen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DES PRINZEN SCHWERTLEITE«

(5) *Skadelian*, das Großschwert, das die stolze Schwertmutter Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach ihrem Schwertsohn Arlan von Löwenhaupt als Geschenk überreichte, hat eine lange Geschichte. Der *Schattenteiler*, so die Übersetzung des Namens, war ein Geschenk des Weidener Herzogs Emmeran nach dem Bundschluss mit dem Fürst-Erzgeweihten Curathan an dessen Tochter Adlanga, die Erbin des Dominiums. Im Gegenzug erhielt des Herzogs Tochter Odila das Großschwert *Düsterbrandt*, das mittlerweile in den Wirren der Geschichte verlorengegangen ist.

Skadelian, ein Bastardschwert von erstaunlicher Ausgewogenheit, fand seinen Platz in der Waffenkammer des Donnerbacher Rondratempels, als Galahor erst sein Wehsschwert und später Donnerhall, das Erbschwert des Dominiums, als Namensschwert angenommen hatte.

Drei Asdharia-Glyphen zieren die Fehlschärfe des nachtblauen Schwerts, dessen Parierstange Weidenzweigen nachempfunden ist. Bisher ist eine magische Analyse des Schwertes unterblieben, aber vielleicht ändert sich jetzt, nachdem Arlan von Weiden diese traditionsreiche Klinge trägt, deren Schneiden so silberhell glitzern wie Mondlicht auf einer ruhigen Seeoberfläche.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DREISTER PIRATENÜBERFALL AUF HORASISCHEN WAFFENTRANSPORT!«

(10) Der Schreiber hat die Fakten in diesem Artikel weitgehend korrekt recherchiert und interpretiert. Die Hintergründe um die Fahrt der *Prinz Sirlan* und der *Morgentau* können Sie im Abenteuer *Der Schrecken der Schädelbucht* nacherleben.

Der Monate später erfolgende Waffentransport des Horasreiches, der für die Uthuria-Kolonie *Nova Methumisa* gedacht war, wurde in der Tat Opfer eines einzigartigen und gut geplanten Piraten-Coups: *Praefos Quotos* wusste von der Ankunft des geheimen Transportes in seinen Hafen und verbündete sich mit *Dagon Lollonna*, welcher wiederum ein Bündnis mit mehreren anderen Piraten einging, um die Schiffe vor Ghurenia zu überraschen und die Ladung zu erbeuten. Zu seinen Helfern gehört Kapitän *El'Rek*, der Freibeuter *Rukus Gerdenwald*, die Mannschaft der *Morgentau*, die auf der Überfahrt meuterte und nie in Nova Methumisa ankam, sowie eine Reihe weiterer Piraten, deren Identität wir Ihnen überlassen. Der ehrenhafte *Ben Harkir* war allerdings nicht darunter und wird jede Verdächtigung mit der Klinge beantworten.

Als Folge erhält nicht nur die Kolonie ihre Waffen nicht, sondern die gesamte Ladung an schweren Geschützen und zahlreichen Balestrinas verteilt sich durch Hehlerei, Raub, Diebstahl, Glücksspiel und Beutegut über Piratenhäfen wie Sylla, Ghurenia und Charypso an die Piraten des Südmeeres. Die Folge ist ein sprunghafter Anstieg von Faust-Torsionswaffen im Südmeer, ebenso von Schiffsgeschützen. Die Admiralität des Horasreiches wird den Waffentransport vorerst leugnen und jegliche Anfragen ignorieren, aber ihre Bemühungen verstärken, Piraten zur Strecke zu bringen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DIE LÖWENBURG SCHWEIGT SICH AUS«

(4) Zum gegenwärtigen Zeitpunkt sind weite Teile der Rondrakirche und insbesondere die Führungsriege tatsächlich voll und

MEISTERINFORMATIONEN

ganz damit beschäftigt, das ungewöhnlich hohe Aufkommen von Visionen, Träumen, Himmels- und sonstigen Zeichen zu sammeln und auszuwerten. Dabei bedient sich Ayla von Schattengrund auch der Mithilfe von Experten außerhalb ihrer Kirche, von denen ihr viele noch aus der Zeit des Borabaradkriegs bekannt sind. Dabei scheut sie nicht, den Kontakt zu solchen zu suchen, die nach gängiger Meinung am Rande, wenn nicht gar außerhalb, der Zwölfgöttlichen Ordnung stehen. So weilte z.B. auch die Hexe *Raxan Schattenschwinge* für kurze Zeit auf der Löwenburg. Und obgleich das Verhältnis der beiden Kirchen zumindest angespannt ist, zählten auch Korgeweihete zu den Eingeladenen.

Der Versuch die Zukunftszeichen zu entschlüsseln bindet große Teile der Kirche und wird im Rahmen der **Splitterdämmerung** aufgegriffen werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»STILLER INQUISITOR DECKT SKANDAL AUF«

( 12) *Alonso Vesema* (*1005 BF, athletischer Körperbau, ruhige Stimme, Angst vor großen Menschenmengen) studierte noch vor ein paar Jahren an der Universität von Al'Anfa, zog sich aber nach seinem Abschluss wegen anhaltenden Meinungsverschiedenheiten mit Spektabilität *Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion* (**Stätten okkulten Geheimnisse 14**) von der Halle der Erleuchtung zurück. Neben fachlichen Streitereien führte vor allem Alonsos Beziehung zu Zornbrecht-Lomarions heimlicher Tochter *Marchesca Orphenos* (**Stätten okkulten Geheimnisse 15**) zu Streit.

Alonso ging von der Akademie ab, beendete die Beziehung zu Marchesca und unterrichtete als privater Lehrmeister in dem Dorf Thendar. Vor ein paar Wochen wurde er von seiner ehemaligen Geliebten zurück an die Akademie geholt. Marchesca beabsichtigt nach den Vorfällen der letzten Zeit und einem ganzen Haufen unfähiger Magister, die Akademie zu stärken, indem sie fähigere Lehrmeister anstellt. Zwar missfiel dieses Vorhaben Zornbrecht-Lomarion, aber er konnte seiner Tochter diesen Wunsch nicht abschlagen.

Als Lehrmeister konnte Alonso zunächst die Qualität der Ausbildung verbessern, gleichzeitig mit seinem Scharfsinn die Bestechlichkeit des Boroni Lorian und des Schülers *Ellio Karinor* lüften. Wie genau Alonso auf die Spur von Lorian kam, wird nicht weiter thematisiert. Er kann allein oder zusammen mit Marchesca auf Lorian Spur gestoßen sein oder Freunde (etwa die Helden?) damit beauftragt haben, die notwendigen Beweise zu suchen.

Ellios Verbleib wird darüber hinaus nicht geklärt. Er könnte ebenfalls hingerichtet worden sein oder die Familie Karinor mag mit Amir, Oderin oder der Spektabilität verhandelt haben, um seinen Kopf zu retten (und was möglicherweise in einen weiteren Skandal enden könnte). In den nächsten Monaten kommen Marchesca und Alonso sich wieder näher, fangen aber zunächst keine neue Liebebeziehung an. Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion hin-

gegen sieht seinen Einfluss durch Alonso bedroht, sowohl was die Leitung der Akademie als auch die Liebe zu seiner Tochter angeht. Der junge Lehrmeister wird zunehmend sein Konkurrent, der sich von den Intrigen der Spektabilität nicht einschüchtern lässt.

Amir Honak gesteht Oderin zu, Alonso als Wächter einzusetzen. Die beiden anderen Boronis bleiben jedoch. *Geraldo Apicella* (*992 BF, Glatze, stechender Blick, bedankt sich für alles) ist ein unheimlicher Mann, jedoch vergleichsweise gutmütig und rechtschaffen. Obwohl er meist von Alonso für einen weiteren korrupten Geweihten gehalten wird, geht nicht von ihm, sondern von der Boroni *Lacrezia Barbazza* (*1010 BF, lange, schwarze Haare, Waldmenschensblut in den Adern, raue Stimme) die größte Gefahr aus. Sie ist eine Intrigantin, die aber viel vorsichtiger als Lorian vorgeht, Geraldo und Alonso ausspielt und sich nicht zu schade ist, die Spektabilität zu verführen und gegen ihre Widersacher einzusetzen. Sie will Macht, Reichtum und ihre Familie stärken – dafür ist sie bereit, die Ideale ihrer Kirche nach ihren Vorstellungen auszuliegen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»MEHR RECHTE FÜR DIE BVOC«

( 9) Das Recht Kaperbriefe auszustellen ermöglicht es der BVOC tatsächlich zu einem ganz eigenen Machtfaktor in der Region zu werden. In Zukunft führt es aber durchaus zu Überschneidungen mit denjenigen durch das brabakische Königshaus ausgestellten. Ebenfalls richtig sind die Informationen über die Missstimmungen in der Audienza, die zu Machtkämpfen innerhalb Brabaks führen und verhindern, dass die an der Compagnie beteiligten Familien zu starke Hausmacht erhalten. Dies ist ein von Mizirion III. grundsätzlich beabsichtigter Effekt um die eigene Position zu stärken. Er spekuliert darauf, dass dies das Königreich im Ganzen nicht zu sehr schwächt.

Bedingt durch die steigende Bedeutung Nagras im Königreich plant der König tatsächlich die Küstenstraße zwischen der Hauptstadt und der benachbarten Ortschaft zu erneuern und erweitern. Ob dies aber durch die Einnahmen aus dem Kaperbrief-Kontrakt finanziert wird, weiß Mizirion selbst noch nicht.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»SENSATION IM BORDLAND«

( 3) Die im Artikel geschilderten Ereignisse stellen einen Teil des Hintergrundes dar, vor dem das Abenteuer **Schloss Strobanoff** spielt. Darin stellen Gildenmagier und Draconiter zwei der insgesamt bis zu fünf Parteien dar, die um die Schätze und Geheimnisse eines verlassenen Schlosses wetteifern. Die Geschehnisse um den *Codex Mandriconis* verleihen diesem Unterfangen eine zusätzliche Brisanz und sorgen für Spannungen zwischen den Zauberern und den Dienern der Schlangengöttin. In einer Nebenrolle wird auch die Autorin des Artikels, Nadjescha Bornski, ihren Auftritt haben.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»FEIGES ATTEMPTAT AUF GRÄFIN
WALDERIA VON LÖWENHAUPT«**

(♠ 7) Hinter dem Attentat auf die Gräfin steckt nicht ihre Schwester Rahjane, sondern der verdächtige Vogt von Pallingen. Über seinen Spion am Hof, den (von ihm) ermordeten Kellermeister, hatte Geiserich von Haffstein von Walderias Absicht erfahren, eine Erbin zu benennen, und ihren allabendlichen gräflichen Schlummertrunk daraufhin mit dem schleichenden Gift der Noralec-Otter versetzen lassen. Ziel war es, seine Großnichte Wilimai auf den Grafenthron zu setzen. Damit sollten die Haffsteins – bisher zwar wohlhabend, aber eher unbedeutend – an Macht gewinnen und Geiserich zum Berater der neuen Gräfin aufsteigen. Der hingerichtete Burghauptmann war Geiserichs „Mann fürs Grobe“. Dass ihm nicht geglaubt wurde, mag auf namenloses Wirken zurückgehen. Denn der nach außen hin so treu ergebene Vogt von Pallingen ist den Einflüsterungen des Namenlosen schon vor längerem erlegen. Da es nicht gelungen ist, ihn zu überführen, stellt er eine große Gefahr für die künftige Gräfin dar. Das bietet Stoff für weitere Intrigen, in die auch Ihre Heldengruppe verwickelt werden kann.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»DAS XARFAIURTEIL VON SHAMAHAM«**

(♠ 6) Der eskalierende Konflikt zwischen den Mactaleänata, die über den Pilgerpfad nach Kurkum wachen, und den Mitgliedern des Ordens vom Blutroten Tempel zu Hemandu, denen die Wacht an den Grenzen obliegt, legt den Grundstein für zukünftige Ereignisse in der Präfektur Shamaham. Tatsächlich hat sich ein Teil der Bluttempler den Schwarzamazonen angeschlossen und ihre Anführerin verraten. Unter den Überläufern finden sich vorwiegend Anhänger der alten Schule, die einen Dämonenpakt nicht scheuen und auch deshalb mit Dijaosab gebrochen haben. Die geschlagenen Schwarzamazonen ziehen sich nach dem Tod Yassulas in das Umland von Shamaham zurück.

Wenn Sie und ihre Spielrunde Interesse an den zukünftigen Ereignissen in der Präfektur Shamaham haben, dann können Sie in dem bald erscheinenden Abenteuer **Töchter der Rache**, von Yvonne Klaas-Körner und Alexandra Körner, hautnah miterleben, wie die Geschichte der Sieger und Verlierer des **Xarfaiurteils von Shamaham** weitergeht.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 168

K: Chronologie der inneraventurischen Ereignisse im Aventurischen Boten 168

Firun 1037 BF: Der Sippenstreit der *Hjalskes* in Prem wird beigelegt.

6. Tsa 1037 BF: Prinzessin *Madra saba Yakuban* bringt nach Prinz Sheranbil am frühen Morgen Zwillinge auf die Welt. Die Khunchomer Thronfolge gilt damit als gesichert.

Mitte Tsa 1037 BF: Harte Zeiten für Wettfreudige und auch Buchmacher haben in Khunchom einen schweren Stand. Nachdem die Prinzessin Zwillinge geboren hat, verlangen viele Wettenden Gewinne oder Geld zurück. Es gibt immer wieder Ausschreitungen.

Frühling 1037 BF: Im Tralloper Rondratempel „Halle der Orkenwehr“ empfängt der Weidener Kronprinz *Arlan von Löwenhaupt* die Schwertleite.

Frühling 1037 BF: In Festum wird ein verschollener Auszug aus dem *Codex Mandri-*

conis entdeckt, der die Rechte der Magierakademie gegenüber der Hesindekirche stärkt.

Phex 1037 BF: Hetfrau *Thora Thurboldsdottir* kehrt hochschwanger nach Prem zurück und kämpft um ihr Leben.

Phex 1037 BF: Das in geheimer Mission fahrende, horaskaiserliche Schiff *Vizeköningin Nandora* wird vor Ghurenia überfallen, versenkt und seiner Ladung beraubt, die unter anderem aus zahlreichen Faust-Torsionswaffen und Geschützen besteht.

Peraine 1037 BF: *Alonso Vesema* deckt einen Bestechungsskandal an der alanfanischen Magierakademie auf.

Ingerimm 1037 BF: In Shamaham tötet *Dijaosab*, Präfektin der Fürstkomturei, die Anführerin der Mactaleänata, *Yassula Ishasayn*, im Duell.

30. Ingerimm 1037 BF: Die Garether Bevölkerung ist seit Monaten insbesondere in den unteren Schichten zunehmend fried-

fertig, fromm und gesetzestreu. Der Stadtrat entlässt ein Drittel der Stadtgarde. Die Criminal-Cammer wird geschlossen: „Es gibt keine Verbrechen mehr.“

Sommer 1037 BF: Nach einem Anschlag auf ihr Leben benennt die Bärwaldener Gräfin *Walderia von Löwenhaupt* die junge Ritterin *Griseldis von Pallingen* als ihre Erbin.

Rahja 1037 BF: Die Handelsorganisation BVOC erwirbt vom brabakischen König das Recht, selbst Kaperbriefe auszustellen.

Rahja 1037: *Bibernell von Hengisford*, Meisterin der Südsenne, weilt auf der Löwenburg. In Stadt und Burg kursiert das Gerücht, das Schwert der Schwerter berate sich intensiv mit der als Mystikerin bekannten Geweihten sowie mit anderen Experten auf dem Gebiet der Vorhersage.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 06087/9887025

Fax: 06087/9887008

feedback@ulisses-spiele.de

NACHBESTELLUNGEN
zu erreichen unter



www.f-shop.de

oder über

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
Tel.: 06087 – 988 70 50

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

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

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

avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge



Impressum

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

Redaktion: Eevie Demirtel (ED), Marie Mönkemeyer (MM), Britta Neigel (BN),
Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS)

Lektorat: Britta Neigel, Tobias Rafael Junge

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Thomas Craig, Claudia Dill, Anni Dürr, Nicole Euler,
Matthias Freund, Lars Heitmann, Dominic Hladek, Niko Hoch, Henning Mützlitz, Oliver Overheu,
Katja Reinwald, Axel Riegert, Nina Schellhas, Anton Weste, Ariane Willumeit

Illustrationen: Steffen Brand, Artur Franik, Peter Horstmann, Luisa Preißler, Janina Robben, Diana Rahfoth,
Nadine Schäkel, Elif Siebenpfeiffer, Mia Steingraber, Sebastian Watzlawek, Anna Wedler, Karin Wittig

Cover: Marcus Koch

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die
Inhalte. DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von
Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schrift-
licher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein
zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

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

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

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

Telefon 06087 – 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Basis-Lastschrift:

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

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

(Druckausgabe: € 19,90 (Ausland € 23,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand • PDF-Ausgabe: € 14,90;
Kombi-Abo: € 25,90 (Ausland € 29,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand der Druckausgabe)

IBAN: _____

BIC: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

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

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

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der
Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach ohne Angabe von Gründen widerrufen
kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Ende des Verbrechens! Gareth schließt Criminal-Cammer

GARETH. Die Glocken läuten im Freudensturm, denn Praios hält seine schützenden Hände über die Stadt. Heute verkündeten die Ausrufer die Beschlüsse der gestrigen Ratssitzung: Aufgrund des fast völligen Erliegens verbrecherischer Machenschaften und kriminellen Taten wird zum 1. Rahja des scheidenden Jahres die Garether Criminal-Cammer ihren Dienst einstellen. Förderhin entlässt die Stadt Gareth ein Drittel ihrer Büttel, welche sie nun nicht mehr benötigt.

Betreiber und Förderer dieses Beschlusses ist kein anderer als der Gerichtsherr Jodruan Mallorn, der in der Vergangenheit vor allem für seine harten Urteile Bekanntheit erlangte.

Was im ersten Moment wie ein völliger Verlust menschlicher Urteilskraft erscheinen mag, ergibt Sinn, wenn man sich nur einmal auf den Straßen und Plätzen der Stadt umsieht. Wo noch vor Jahresfrist die Dirnen der Almadaner ihre Leiber feilboten, sieht man sie heute fleißig die Straßen fegen. Wo die Knochenbrecher der Tobrier den Menschen ihr letztes Hab und Gut für den Schutz vor ihren Repressalien abpressten, sieht man dieselben heute geläutert in einer der vielen Suppenküchen von *Gareth betet* ihren friedfertigen Dienst verrichten. Praios' und Traviass Geist haben die Menschen in Gareth beseelt, und wo einst Zwist und Niedertracht herrschten, sind es heute Ordnung und Nächstenliebe.

Zu verdanken hat die Stadt all das wohl der unermüdlichen Arbeit von Richter Mallorn, der als Oberster Kurator das Werk der *Gareth betet*-Stiftung endlich in die rechten Bahnen geleitet hat.

„Die Menschen unserer Stadt brauchen keine Büttel und Agenten, die erst tätig werden, wenn das Verbrechen schon geschehen ist. Was nutzt es dem Erschlagenen, wenn sein Mörder hernach aufs Rad geflochten wird und ebenfalls den Tod findet? Nichts! Mit unserem Werk verhindern wir, dass die Verbrechen überhaupt geschehen, unsere Stiftung gibt den Menschen ein Ziel, einen Sinn für ihr Leben und bringt sie ab vom falschen Pfad. Wir nehmen ihnen die schlimmsten Ängste, indem wir sie speisen, ihnen Kleider geben und sie mit gemeinsamen Gebeten im Glauben stärken. Viele der Ärmsten Gareths waren Flüchtlinge, die schon sehr lange die Hoffnung auf ein besseres Leben aufgegeben hatten und sich mit Dieberei, Hurerei und Schindluder durchschlugen. *Gareth betet* hat ihnen gezeigt, dass Praios, Travia und die Menschen dieser Stadt sie nicht vergessen haben und dass es einen besseren Weg gibt. Wir haben aber auch endlich die Wohlhabenden unserer Bürger dazu gebracht, zu geben, statt immer nur zu nehmen!“, gab uns Richter Mallorn bereitwillig Auskunft zu seiner gemeinnützigen Arbeit. „Ich selbst musste mich wandeln. Zu viele Jahre habe ich geglaubt, dass nur die unerbittliche Härte des Gesetzes die Menschen auf den rechten Pfad führen könnte. Doch wir müssen vergeben und die Hand zur Hilfe reichen, statt



Gerichtsherr Jodruan Mallorn

sie denen, die aus Hunger stehlen, abzuhacken“, fügte der ergriffene Richter den Tränen nahe hinzu.

Tatsächlich hat ein neuer Geist die Menschen beseelt. Erst heute sah ich eines der ehemals üblichen Bilder der Stadt: In viel zu enger Gasse hatten zwei auswärtige Fuhrknechte ihre Karren unerbittlich ineinander gefahren, keiner bereit, dem anderen die Vorfahrt zu lassen. Schreiend und fluchend standen die Beiden nun da, kurz davor sich gegenseitig die Schädel einzuschlagen, statt die Misere zu beheben. Ein Schauspiel, wie es jeder von uns wohl kennt und das üblicherweise Stun-

den braucht, bis die Gasse wieder passierbar ist. Doch diesmal kam es anders. Statt ebenfalls auf die Streithähne einzuschreiben oder Maulaffen feilzuhalten, zogen die Umstehenden die Beiden kurzerhand auseinander und legten selbst Hand an die Karren an. Vier kräftige Burschen, von denen einer kein anderer als Hammerfaust-Thorben war, bis vor kurzem noch einer der übelsten tobrischen Schläger, entwirren die Gespanne im Handumdrehen und dirigierten sie aneinander vorbei. Hernach halfen sie den beiden ungläubig staunenden Fuhrleuten – die wohl erst glaubten, die Bande wolle ihnen ihre Wagen stehlen – noch, ihre Waren zum Ziele zu bringen und dort abzuladen. Es dauerte kaum den vierten Teil einer Stunde, da war die Straße wieder frei und der Verkehr rollte, als wäre nie etwas geschehen. Als endlich die herbeigerufenen Büttel eintrafen, waren längst alle Beteiligten vom Orte verschwunden. Kein Wunder also, dass der Stadtrat einen Teil von ihnen entlässt, bedenkt man, dass dieses Ereignis kein Einzelfall, sondern die neue Normalität in der Stadt ist.

Wie zu erwarten, ist nicht jeder Garetherglücklich über die Entscheidung des Stadtrats. Gerhalla Isenbrook, die bisherige Hauptfrau der Criminal-Cammer, soll ungekannt zornig in die Amtsstube des Gerichtsherrn gestürmt sein bei Erhalt der Nachricht. Stadtschreiber berichteten von einem einseitig lauten Wortwechsel, bei dem auch mancher Kraftausdruck gebraucht worden sei. Leider war über den Inhalt dieses Gesprächs nichts Näheres zu erfahren, doch kann man wohl sicher sein, dass die Hauptfrau ihrem Unmut über die Entscheidung des Gerichtsherrn Luft gemacht hat.

„Ich weiß nicht, was da in den Köpfen der Stadtoberen vor sich geht. Wir ersticken in der Criminal-Cammer förmlich in Arbeit. Dutzende Morde und schwere Raubüberfälle warten seit Wochen oder Monden auf ihre Aufklärung! Ganz zu schweigen von den immer noch auf freiem Fuß befindlichen Anführern des organisierten Verbrechens. Wer ernsthaft glaubt, ein Alrik Ragather oder eine Ifirnja von Mundtbach würden plötzlich ihren Hang zur Nächstenliebe entdecken, der sollte sich besser

gleich bei den Noioniten einweisen!“, so die scheidende Hauptfrau. „Wenn die Cammer erst mal geschlossen ist, dann bin ich mir sicher, dass hier binnen eines Vierteljahres alles vor die Hunde geht. Dann werden die feinen Damen und Herren schon wieder nach ihren Bütteln und uns Agenten rufen – hoffen wir nur, es ist dann nicht zu spät!“

Und auch die entlassenen Büttel können sich nur schwerlich freuen: „Ich weiß nicht, was ich jetzt machen soll. Wächter ist doch das einzige, was ich kann. Meine Frau erwartet das dritte Kind und wir kamen so schon kaum über die Runden! Jetzt werden wir uns wohl alle selbst bald bei den Suppenküchen anstellen können“, meinte der Wächter Melchior Humpen verzweifelt, der bisher in der Wachstube am Eisenmarkt seinen Dienst verrichtete. Angesichts der friedfertigen und ordentlichen Zustände auf unseren Straßen ist jedoch anzunehmen, dass auch die von der Stadt Entlassenen schon bald eine neue erfüllende Betätigung finden werden.

*Baltram von Liepenberg
(Matthias Freund)*

Aventurischer Bote, Rahja 1057 BF

Der Kampf gegen das Verbrechen ist gewonnen

GARETH. Praios und Travia halten ihre schützenden Hände über die Kaiserstadt Gareth. Was die Bürger schon lange spürten, bestätigen nun Jahresberichte der Stadtgarde und der städtischen Gerichte: Diebstahl, Einbruch, Raub, Totschlag und Mord werden selten. Das Verbrechen wurde von Anstand und Ordnung zurückgedrängt. Vor zehn Jahren lag Gareth in seiner eigenen Asche und grenzenloser Not. Vor zwei Jahren beherrschte Angst die Köpfe der Menschen, bevor das Ewige Licht zurückkam. Noch vor einem Jahr terrorisierte ein Bandenkrieg braves Volk. Und heute? Wo früher Neid, Habgier und Arroganz das Verbrechen nährten, weht heute ein Geist von Mildtätigkeit, Friede und Frömmigkeit. Worin liegen die Ursachen? Ein Streifzug durch eine Metropole am Rande der Harmonie:

„Ich komme alle halbe Jahre nach Gareth. Mir fiel es gleich ins Auge. Im Südquartier lungerten viel weniger Leute herum, es gab kaum Streit, keine Prügeleien. Kam

man früher kaum vorwärts, ob der Bettler, die einem vors Gespann krochen, waren diese nur noch nahe der zahlreichen Armenküchen zu sehen. Ich brauchte länger, um zu bemerken, dass die berühmte Garether Schnauze deutlich sanfter klang und ein Schimpf selten war. Beim letzten Besuch hieß es etwa noch, triebe ich mit meinem „Klepper“ nachts nicht so viel Selemie, käme er tagsüber auch schneller als ein Morfu voran. Heute wurde ich dagegen nur höflich gebeten, doch etwas weiter rechts zu fahren, wenn mein Fuhrwerk etwas langsamer sei als die anderen. Am Puniner Tor war ich darauf gefasst, dass mich Bettelhorden in der Warteschlange bedrängen würden und kramte schon meinen Not-Kreuzer-Beutel heraus. Stattdessen fand ich Kinder und Krüppel zu einem Chor neben dem Tor vereint. Sie sangen mit Alveransstimmen einen Preis auf die Götter. Viele Passanten gaben etwas. Ein einzelner Junge kam mit strahlend blauen Augen auf mich zu und hob wortlos seine löchrige Mütze. Nachdem ich ihm eine Kleinigkeit gegeben

hatte, sprach er: „Seid bedankt, in Travias Namen. Kurz ist der Hunger, lang ist das Heil.“

—Zorania Radtbrech, Fernhändlerin

„Jahrelang habe ich die Garether, arm wie reich, zu Anstand und Demut ermahnt. Jetzt endlich wenden sie sich den Pfaden der Tugenden zu. Es ist ein Geschenk des Götterfürsten: Mit der Rückkehr des Ewigen Lichts vor fast zwei Jahren erleuchtete Praios auch unsere Herzen. Die Armen haben erkannt, dass ihr Heil nur in Fleiß, Frömmigkeit und Geduld liegen kann, anstatt mit unbotmäßigen Gelüsten, Gier und Gewalt die Ordnung der Dinge in Frage stellen zu wollen. Und die Reichen haben erkannt, dass Vertrauen, Freigiebigkeit und Götterliebe zur Wahrheit führt. Und dafür sind wir dankbar und zufrieden. Was braucht es da noch weitere Erörterungen?“

—Pugdalion, Lichtträger der
Priesterkaiser-Noralec-Sakrale

„Die Verbrecher sind nicht mehr dieselben. Die großen Banden der Unterwelt zerfallen. Wo wir früher immer wieder auf Mauern des Schweigens trafen, verpfeifen heute Gauner fast bereitwillig ihre Kumpane. Altbekannte Schurken brechen vor uns weinend zusammen und bereuen Taten, die teils viele Jahre zurückliegen. Richtige Verbrechen gibt es kaum. Gerade viele ärmere Einwohner wollen sich ungewöhnlich gesetzestreu verhalten und überschwemmen uns mit pedantischen Nachfragen, ob etwa ihr Esel vielleicht zu viel aufs Pflaster äpfle oder ob ihr Gewand auch der Kleiderordnung entspreche. Denunziationen nehmen zu, gerade auch von Kleinigkeiten oder gänzlich straffreien Handlungen: Da sollen wir einen Vermieter vor Gericht schleifen, der zu viel Geld verlangt, einen Nachbarn, der sich gerne kräftiger ausdrückt oder eine Lebefrau, die gerne das Bordell besucht. Seit zwei Monaten habe ich keinen Bettler mehr ohne korrekte Bettelmarke aufgegriffen. Da braucht es kaum noch

Gardistenarbeit, sagen manche. Aber so sehr ich an das Gute in dieser Entwicklung glauben möchte, meine Nase sagt mir: Da ist was faul!“

—Glennir Pelargon, Korporal der Garether Stadtgarde

„Den wichtigsten Anteil an der erfreulichen Entwicklung haben die Armenküchen und Betspeisungen in den schlechter gestellten Stadtvierteln. Stiftungen wie *Gareth betet* haben es uns ermöglicht, zahlreiche neue Anlaufstellen für die Darbenden zu eröffnen. Hunger und Not wurden gelindert und mit ihnen gingen auch Verbrechen und Laster fort. Seht nur in die erfüllten Gesichter der an Leib und Seele Gespeisten: Sie haben wieder Gottvertrauen, wo früher Leere herrschte. Wir stehen vor einem neuen Zeitalter. Die ganze Stadt ist eine Familie, und Familienmitglieder sind füreinander da.“

—Leomir Breitenbach,
Abt der Badilakaner

„Was wir heute ernten, ist die Frucht jahrelanger Arbeit der Gerichte und der Ordnungshüter. Durch strenge Urteile wurden Übeltäter abgeschreckt, der Sumpf der Kriminalität ausgetrocknet. Als Gerichtsherr erkläre ich heute, dass der Kampf gegen das Verbrechen endlich gewonnen ist und Praios' Recht in Gareth den ewigen Sieg davongetragen hat. Entsprechend der neuen Zeit wird der Stadtrat die Stadtgarde verkleinern und die eingesparten Dukaten dort verwenden, wo sie nötiger gebraucht werden. Des Weiteren entspreche ich mit Wirkung zum 30. Ingerimm dem Wunsch des Stadtrats und löse die Garether-Criminal-Cammer wegen Unterbeschäftigung mit allen gebührenden Ehren auf. Lasst uns die Götter preisen für diese güldene Zeit.“

—Jodruan Mallorn, Richter und Gerichtsherr Alt-Gareth

Greta Sensendengler
(Anton Weste)

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, 4. Quartal 1057 BF

Sensation im Bornland, Magier erfreut, Draconiter empört

ESTUM. Wird der Fund eines fremdartigen, magischen Artefaktes öffentlich, so sind im Bornland an dessen Analyse für gewöhnlich zwei Parteien beteiligt: Die Magier der *Halle des Quecksilbers* für die magische Expertise sowie zur moralischen Bewertung Vertreter der Kirche unserer Herrin Hesinde, allen voran die Draconiter. Kommen Letztere zu dem Schluss, dass von dem untersuchten Objekt eine Gefahr für Leib, Seele oder das Allgemeinwohl ausgeht, so wird es in ihren, passenderweise „Horte“ genannten, Ordens-

burgen weggeschlossen, ganz gleich wie immens der potentielle wissenschaftliche Wert ist. Doch mit diesem Raubbau an der Wissenschaft ist nun Schluss!

Wie ein Lauffeuer verbreitete sich dieser Tage die Kunde unter den Magiern, dass bei einer Inventur ein offenbar verschollener Passus des sogenannten *Codex Mandriconis* aufgetaucht sei. Hierbei handelt es sich um die nach ihrem Gründer, dem Erzmagier *Mandricon*, benannte Gründungsurkunde der *Halle des Quecksilbers*. Dieses, sowohl vom Theaterorden als

auch von kirchlichen Vertretern ratifiziertes Schriftstück regelt den Status und die Pflichten der Magierakademie, aber eben auch deren Privilegien. Letztere erhalten durch den wiederentdeckten Passus, der hier ausschnittsweise wiedergegeben sei, brisanten Zuwachs:

»addendum septimum: Fernerhin kommen die Unterzeichnenden darin überein, der *Academia Magica Transformatorica Festumiensis* ob ihrer götterfrommen opinio bonissima und für die Zeit ihres Bestehens das Recht zu übertragen, jegliches auf bornischem Land und Gut aufgefundene arkane Objekt, dessen sie als erste habhaft wird, unbehindert und alleinig einer weiteren *Inspectio* und *Analysis* zu unterziehen und anschließend damit zu verfahren, wie ihr beliebt.«

Konkret bedeutet dies, dass diverse kirchliche Institutionen in der Vergangenheit rechtswidrig handelten, wenn sie der *Halle des Quecksilbers* die Analyse oder Verwendung eines Artefaktes untersagten. Nach anfänglichen Zweifeln wurde dieser Erlass sowohl von der Praios- als auch der Hesindekirche in seiner Echtheit bestätigt. Ihre Spektabilität *Jaunava Dagonoff* erklärte jedoch bereits, „dass die Halle des Quecksilbers im Sinne der bisherigen und

auch künftigen guten Zusammenarbeit darauf verzichten werde, jegliche Ansprüche, die aus jahrhundertelanger Missachtung dieses Passus' herrühren, durchzusetzen". Aus eingeweihten Kreisen ist aber die Vermutung zu vernehmen, dass es diesbezüglich bereits das eine oder andere Treffen in Hinterräumen gegeben habe.

Wie es zum Verschwinden dieses wichtigen Schriftstücks kommen konnte, ist ungeklärt – ein wahrer Schelm, wer Böses dabei denkt! Dass es zudem all die Jahrhunderte unentdeckt blieb, erklärt sich Bibliothecaria *Valmire von Silas* wie folgt: „Wir fanden das Pergament in einem Buch über Das Für und Wyder verschydener Reysmschemata von Zauberformeln – wer bitte liest so etwas?!“

Wir haben einige Stimmen zur Aktualisierung des *Codex Mandriconis* zusammengetragen:

Alwin K. Wippflügler, Magister extraordinarius theoreticus et transformatoricus: „Diese Entdeckung ist ein enormer Gewinn für die Akademie. Sie wird es uns erlauben, wieder in das Spitzenfeld der arkanen Forschung aufzuschließen zu können.“

Wulfhelm Tannhauser, Erzabt der Drakoniter: „Selbstverständlich werden wir den Codex auch in seiner aktualisierten Form vollumfänglich achten. Bei diesem Passus handelt es sich letzten Endes ohnehin nur um ein überbewertetes Detail; wir sind sicher, dass unsere geschätzten Kollegen der arkanen Zunft auch in Zukunft so götter-

gefällig handeln wie bisher und uns in die Beurteilung fragwürdiger Artefakte einbeziehen werden.“

Rakorium Muntagonus, Erzmagier und ehemalige Spektabilität zu Festum: „Jahrhundertlange Beschränkung der Forschung ... unzählige Artefakte vor unseren Blicken verborgen ... nicht ohne Grund ist der Drache das Symbol dieses Ordens ... welches Wissen hat sie wohl bereits davongetragen ...“

Nadjescha Bornski
(Lars Heitmann und Oliver Overheu)

Aventurischer Bote, Rahja 1057 BF

Die Löwenburg schweigt sich aus

PERRICUM. Seit Wochen und Monaten schon richtet sich der Blick, gerade des mittelreichischen Adels, immer wieder nach Perricum und hin zum Schwert der Schwerter. Mancher erhofft sich am Vorabend des Schwertzuges gegen den Reichsverräter Helme Haffax von der obersten Rondrageweihten richtungsweisende Worte oder gar Taten. Doch seit dem Ende der Zwölfgöttertoste (der Bote berichtete) ist es um die Löwenburg vergleichsweise still geworden. Nicht einmal die im Boten abgedruckten und durchaus provokanten Worte des Meisters der Senne Mittellande änderten etwas daran. Es scheint, als sei die Kirchenführung noch immer mit der Vielzahl der Zukunftszeichen beschäftigt, die sich im letztjährigen Gewittermond offenbarten. Darauf deutet, neben dem anhaltenden Schweigen der Kanzlei der Rondrakirche, auch die fortwährende Anwesenheit *Bibernell von Hengisfords*, der Meisterin der Senne des Südens, hin. In den vergangenen Monden, so gilt es in den Gassen der Unterburg als ausgemacht, habe sich Ayla von Schattengrund ungezählte Male mit der als Prophetin und Mystikerin bekannten Geweihten beraten. Ganze Nächte hätten die beiden Hochgeweihten auf dem Dach des Roten Turms zugebracht und den Himmel durch ein eigens aufgestelltes Himmelsfernrohr studiert und

zwar insbesondere dann, wenn Gewitter darüber hinweg zogen. Auch zu der ebenfalls mit einer prophetischen Gabe gesegneten *Aldare VIII*. Donnerhall von Donnerbach soll reger Kontakt bestehen. Damit nicht genug, weilen seit einiger Zeit weitere illustre Persönlichkeiten auf der Löwenburg, deren Namen die Gerüchteküche befeuern. Die Ankunft des Erzmagiers *Dschelef ibn Jassafer*, ehemaliger Leiter der Pentagramm-Akademie von *Rashdul*, wurde gleich von mehreren Gardisten bezeugt, ebenso die von *Prishya Garlischgrötz*, ehemalige Spektabilität der Akademie der hohen Magie zu *Punin*. Daneben sollen auf Einladung der Erhaben auch andere in der Sternenkunde oder Zukunftsschau beschlagene Personen angereist sein. *Arba von Silas* wird genannt, aber auch *Mharbal al'Tosra*, die Stimme des Mondes, der seinerzeit die Verdammung des Sphärenschänders im Namen der Phexkirche aussprach.

Die außergewöhnliche Zusammenkunft, aber auch die ungewöhnliche Zurückhaltung des Schwertbunds leisten einer Vielzahl von Gerüchten und Mutmaßungen Vorschub. Mit Sorge betrachten einige allein die Tatsache, dass das Schwert der Schwerter sich der Hilfe von Zauberwerkern versichert und sind sich weiterhin sicher, dass allein die Vielzahl der Omen bedeute, dass es schlechte seien. Eine In-

terpretation die – lauscht man anderen – naheliegend ist, denn das Schweigen des Löwenthrons umgebe der Ruch von Furcht. Diese Sichtweise lehnen jedoch gerade Gläubige aus dem Süden entschieden ab. Vielmehr werten sie es als gutes Zeichen, dass die Matriarchin den Rat von Eminenz *Bibernell* sucht und damit den einer Frau, die geübt darin ist, den Willen der Göttin zu ergründen. Denn dies, so lautet die gegenwärtig prominenteste Einschätzung, ist allemal weitsichtiger als voranzustürmen, ohne in den Zukunftszeichen nach Erkenntnis zu suchen. Darüber hinaus hoffen gerade Angehörige der Entourage ihrer Eminenz voller Zuversicht, das Schwert der Schwerter kehre zu einer uralten, und außerhalb der Südsenne weitgehend unbekanntem Tradition zurück und erneue eine *Kalam Al'Assadra* (tulam.: Stimme der Löwin), wie in altvorderer Zeit der oberste Prophet der Rondrakirche genannt wurde.

Bislang jedoch verharrt die Löwenburg auch in dieser Frage in Schweigen. Dies ist eingedenk dessen, dass das amtierende Schwert der Schwerter als kurzentschlossen gilt und eher dazu neigt Tatsachen zu schaffen, als im Vorfeld lange zu debattieren, allemal beachtenswert.

Xandros Fernel
(Katja Reinwald
mit Dank an Nina Schellhas)

Des Prinzen Schwertleite

TRALLOP. Groß war die Enttäuschung unseres geliebten Prinzen Arlan von Löwenhaupt, als er erfuhr, dass Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach ihm nicht in der funkelnden Metropole Perricum die Schwertleite erteilen würde. Und ebenso groß seine Entschiedenheit, als er es ablehnte, sich stattdessen am vereinbarten Tag von Kaiserin Rohaja daselbst zum Ritter schlagen zu lassen. Der künftige Herzog Weidens hat in den Jahren der Knappenschaft offenbar viel gelernt. Er weiß, dass Treue eine der höchsten Tugenden des Ritters ist und Geduld eine Zier. Dafür wurde er am 8. Ingerimm, dem Tag des Aufbruchs, im altherwürdigen Rondratempel von Trallop reich belohnt: mit der Schwertleite von der Hand seiner hochverehrten Schwertmutter Aldare, dem Jubel des Volks und einem rauschenden Fest.

Ohnehin hatte niemand in den Bärenlanden die Trauer des Prinzen teilen wollen. Nicht etwa, weil die Weidener herzlos wären, sondern weil es sie gedauert hätte, wenn ausgerechnet der künftige Herzog in der Fremde zum Ritter geschlagen worden wäre. Dem Vernehmen nach hat selbst die Herzogin glücklich gewirkt, als sie erfuhr, dass ihrem Sohn die Ehre nun doch nicht in ihrer Abwesenheit zuteilwerden würde. Die Beratungen über einen neuen Termin, für die sich die Fürst-Erzgeweihte eigens nach Trallop begab, soll Walpurga mit einem Lächeln geführt haben. Auch Aldare war mit der Entwicklung offenbar zufrieden. Es heißt, die Treue ihres Knappen habe sie gleichermaßen stolz gemacht wie gerührt. So gereichte Arlans Leid vielen Weidenern über den langen Winter zur Freude und dem großen Tag gingen Wochen fiebriger Geschäftigkeit voraus, in denen die Tralloper Fassaden tünchten, Straßen ausbesserten, Wimpel aufhängten – und ein Schiff für die Fahrt über den Neunaugensee klarmachten. Letzteres übrigens auf ausdrücklichen Wunsch des Prinzen. Wenn es in der Zeit vor seiner Schwertleite überhaupt etwas gab, das den Weidenern das glückselige Lächeln aus den Gesichtern wischen konnte, dann war es die Sorge um den künftigen Herrscher, der unbedingt mit der herzoglichen Flusssgaleere „Prinzessin

Walpurga“ in Donnerbach abgeholt werden wollte. Nicht wenige fürchteten, dass er die Heimat nicht erreichen, sondern auf halbem Wege von einer der Kreaturen aus dem verfluchten See verschlungen werden würde. Doch dem Kronprinzen schlägt man zu seinem Ehrentag keinen Wunsch ab und so stach Ende Peraine ein ungewohnt kleinlautes Empfangskomitee, aus dem nur der zufrieden grinsende Efferdgeweihte Adalhard Grünhaar hervorstach, vom Tralloper Hafen aus in See. Es lässt sich kaum in Worte fassen, wie groß die Erleichterung war, als die „Prinzessin“ am 6. Ingerimm wieder am Horizont auftauchte. Ebenso schwer lässt sich beschreiben, wie famos der Anblick des Prinzen war, der mit wehenden Goldlocken und einem breiten Lächeln im Bug des Schiffes stand. Kein Wunder, dass der Jubel zu Ehren der Heimkehrer in den hohen Lagen besonders laut hallte. Wer wollte den Damen verdenken, dass sie sich von der Freude über die Rückkehr Prinz Arlans nach den Jahren seiner Knappenschaft davontragen ließen? Allzumal neben ihm einer stand, der in der Vergangenheit ebenfalls oft für Aufruhr sorgte und der die Begeisterung des Weibsvolks in erster Linie auf sich zu beziehen schien: der mittlerweile etwas in die Jahre geratene Erste Ritter der Bärenlande, Rondrian von Blauenburg, der zugleich „schönster Ritter Weidens“ geheißen wird. Am Tag der Schwertleite aber konnte sich auch jener Schönste aller Recken Weidens der Wahrheit nicht länger verschließen. Als Arlan von Löwenhaupt in Begleitung seiner Familie und des ritterlichen Adels der vier Grafschaften zum Rondratempel schritt, hatte niemand für etwas anderes als ihn Augen. Seit seinem Abschied aus den Bärenlanden hat der Prinz fürwahr eine große Wandlung durchlaufen. Mittlerweile überragt er die Herzogin um einige Halbfinger, seine Schultern sind breit, wie es die des Bären Waldemar einst waren, er hat die himmelblauen Augen seines viel zu früh verstorbenen Vaters sowie das eigensinnige Kinn und die vollen, gern einmal grüblerischen Brauen der Mutter – und ein Volk, das ihn inniglich liebt, bevor er überhaupt auf die Probe gestellt wurde.

Prinz Arlan und seinen Begleitern strömten unzählige Besucher in die „Halle der Orkenwehr“ nach, bis diese nahezu aus den Nähten platzte. Vor dem Eingang sammelte sich hernach eine gewaltige Mensentraube und das Geschehen wurde flüsternd aus den hinteren Reihen des Tempels auf die Straßen hinaus getragen. Die Zeremonie, so heißt es, sei einem künftigen Weidener Herzog angemessen gewesen: bescheiden im Angesicht der Herrin Sturmesgleich, ohne große Worte oder Gesten und trotz – oder gerade wegen – ihrer Schlichtheit ergreifend. Eingangs zelebrierten Knappe und Schwertmutter das rituelle Gefecht unter den wachsamen Blicken der Tempelvorsteherin Selinde Gôrondakai von Trallop und der versammelten Ritterschaft. Danach erteilte Aldare ihrem Schützling die Schwertleite und überreichte ihm den alten Anderthalbhänder Skadelian aus den Schatzkammern Donnerbachs.

Das Ganze dauerte kaum mehr als ein halbes Wassermaß, wohl weil die Verantwortlichen wussten, dass an diesem Tage jeder etwas vom Prinzen haben wollte, der in hoffentlich nicht allzu naher Zukunft genau der Herrscher sein wird, den Weiden verdient: mutig und aufrecht, stark und schön und letztlich vor allem den ritterlichen Tugenden verbunden.

*Jule Gartimpski
(Nina Schellhas)*

Jetzt neu!

*Neue Abenteuer von Rapiro Floretti
aus der Druckerei Graziani!*

*Episode 13 & 14 der Geschichte um die
draufgängerischen und amourösen Abenteuer
des bellhankanischen Frauenschwarms
von L. P. C. jetzt in Band 7 erhältlich!*

**RAPIRO FLORETTI UND DIE
TOCHTER DES SULTANS**

&

**RAPIRO FLORETTI UND DER
GEHEIMNISVOLLE TOTENSCHÄDEL**

Exklusiv mit rotem Schließband!

*Was verbirgt sich hinter dem Schleier der
Wüstenrose? Auf der Suche nach dem Stern
von Tenos gerät Rapiro in die Fänge einer
finsternen Schmugglerbande. Aber welch
sinistren Plan verfolgt der einäugige Pirat
und was hat es mit dem geheimnisvollen
Totenschädel auf sich?*

Nur 1 Silbertaler!

Das Xarfaiurteil von Shamaham

Blutiger Aufstand durch tödlichen Stich der Maraske beendet!

SHAMAHAM. Schon in der Vergangenheit kam es in der Präfektur Shamaham immer wieder zu blutigen Konflikten zwischen Mactaleänata und Mitgliedern der Bluttempler. Nach dem Beginn der Unruhen in Mendena kam es nun im Frostmond erneut zu einem blutigen Aufstand der Schwarzamazonen. Yassula Ishassayn, Anführerin der Mactaleänata, überfiel mit ihren Kriegerinnen die Hauptstadt der Präfektur im Zwielicht des anbrechenden Tages. Auf ihrem scheinbar ziellosen Weg durch die Stadt fielen ihnen zahlreiche Einwohner der Stadt zum Opfer, bevor die Templer die noch im Bau befindliche Garnisonsburg Vildromwacht verließen, um den Angreiferinnen die Stirn zu bieten. Gut eineinhalb Banner der Ordenskrieger folgten der Präfektin Dijaosab, genannt ‚die Maraske‘, in den Kampf. Die fehlende Schlachtordnung unter den Schwarzamazonen führte zu zahlreichen Scharmützeln in den Straßen der Stadt.

Verrat in den eigenen Reihen

Ein Ordensmitglied der Templer berichtete, dass die Präfektin wie gewohnt mit ruhiger Stimme Befehle gab, aber nicht alle Templer folgten ihren Anweisungen. Nein! Einige wandten sich gegen ihre Ordensbrüder und Templer stritt gegen Templer! Verrat nun auch in Shamaham! Schließlich zog sich die Maraske mit ihren Getreuen hinter die Mauern der Feste Vildromwacht zurück, um sich neu zu formieren.

Yassula Ishassayn versammelte ihre Kämpferinnen und die übergelaufenen Templer unter den Mauern der Garnisonsburg und erklärte vermessen, dass die Macht in Shamaham jetzt ihr, den Mactaleänata und der Blutfürstin, der Mutter Xarfais, gehöre und nicht mehr jenen, denen die Furcht vor den Geschenken der Göttin zu eigen ist. Doch unser geliebter Fürstkomtur tat Recht, als er die Präfektin von Shamaham ernannte, denn seine treue Gefolgsfrau ließ diese Worte nicht unerwidert! Von den Mauern der Feste rief sie mit siegesgewisser Stimme herab, dass die Macht in der Präfektur niemals

den Mactaleänata gehören würde, solange sie, die vom Fürstkomtur ernannte Präfektin, noch am Leben sei. Dijaosabs Antwort wurde mit wildem Geschrei unter den Schwarzamazonen begrüßt und mit den Worten, dass der Durst der Schwarzen Göttin mit dem Blut der Maraske gelindert werden sollte, forderte Yassula die Maraske zu einem Xarfaiuell! Und die Präfektin nahm an!

Das Xarfaiurteil

Dijaosab trug einen Harnisch aus markanischem Hartholz mit gekreuzten Schwertern auf der Brust und verbarg ihr Gesicht hinter einer schwarzroten Maske, mit beiden Händen fest im Griff: ihr Stachel, ihr Tuzakmesser. Die Schwarzamazone wappnete sich mit Schild und einem dornengespickten Krummsäbel. Ihren kahlrasierten Schädel ließ sie unverhüllt und spie der Maraske entgegen, wie sie gedachte, deren Blut der Schwarzen Göttin zu opfern. Unsere Präfektin indes blieb von den Schmähungen unbeeindruckt – sie war bereit und wartete auf die Verräterin.

Zum Gekreische der Mactaleänata eröffnete Yassula den Kampf und ging mit lautem Schrei und wuchtigen Hieben ihres Säbels auf die Maraske los, die den Angriffen ein ums andere Mal fast beiläufig auswich, geschickt unter der herabsausenden Klinge hindurchtauchte und damit den Rhythmus des Angriffs brach. Als ob Dijaosab sie mit Spott bedacht hätte, geriet die Verräterin immer mehr in Rage. Ihre Angriffe wurden zorniger und so manches Mal hätte ein fehlgegangener Angriff eine weniger fähige Streiterin aus dem Gleichgewicht gebracht, nicht jedoch die Schwarzamazone!

Dijaosab schien lauend abzuwarten. Jeder ihrer Vorstöße war kaum mehr als ein Locken und ein Fordern, um in der Reaktion ihrer Gegnerin zu lesen. Ein, zwei Mal nutzte sie eine Lücke in der Deckung der Verräterin und brachte ihr kleine Schnittwunden bei, doch dann traf auch der Säbel der Schwarzamazone den Brustpanzer der Maraske. Die gekreuzten Schwerter auf dem Harnisch erlitten je-

doch kaum mehr als einen Kratzer.

Behände griff die Präfektin mit der Linken die Klinge ihres Tuzakmessers (Anm. der Red.: eine sog. Halbschwertposition) und verkürzte den Abstand zu ihrer Gegnerin, der es im letzten Moment gelang, ihren Schild zwischen sich und den tödlichen Stahl des Stachels der Maraske zu bringen, der auf ihre Kehle zielte. Als die Verräterin ihre angespitzten Zähne in den linken Arm der Maraske schlug, vernahm ein jeder der Umstehenden den durch die Maske gedämpften Schmerzensschrei. Mit einer Hebeltechnik gelang es Dijaosab der Verräterin das Gleichgewicht zu nehmen, doch diese ließ nicht von ihr ab und ineinander verkeilt gingen beide zu Boden, trennten sich voneinander und kamen wieder auf die Beine.

Der Stich der Maraske

Beide Kämpferinnen waren nun bereits verletzt, und diesmal war es Dijaosab, die den ersten Hieb führte. Sie trieb ihre Gegnerin vor sich her, ließ plötzlich von ihr ab und bot ihr eine Blöße dar! Die Schwarzamazone nutzte den vermeintlichen Vorteil, doch rechnete sie nicht mit der Schnelligkeit der Präfektin. Zwar traf Yassulas Säbel die Schulter ihrer Gegnerin, doch Dijaosabs Tuzakmesser schnitt von unten in die Achsel der Verräterin und Blut schoss aus der Wunde in den Schnee und färbte ihn rot – Yassulas Schwertarm war verloren. Offensichtlich hatte die Maraske den Treffer in dem Wissen hingenommen, ihrer Gegnerin eine schwerere Wunde beizubringen. Yassula ließ ihren Schild fallen und wechselte die Schwert-hand, doch mit dem Säbel in der Linken konnte sie der Präfektin kaum mehr gefährlich werden. Die Maraske hob ihre Klinge in den Hieb ihrer Gegnerin, brach dessen Schwung und trat ihr von der Seite in die Kniekehle. Die Hauptfrau der Mactaleänata stürzte auf die Knie, dann stach Dijaosab die Spitze ihres Tuzakmessers der Verräterin von oben herab in den Nacken. Ein schmerzvolles Stöhnen kam über die Lippen der tödlich Getroffenen.

Mit einer weit ausladenden Bewegung zog die Maraske ihren Stachel aus dem Leib ihrer Gegnerin und das Blut Yassulas spritzte in einem weiten Bogen über den Schauplatz des Xarfaiurteils. Mehr als ein blutiges Gurgeln kam nicht von der Verräterin und ihre Klinge fiel scheppernd zu Boden. Die Präfektin hieb ihr mit einem

sauberen Streich das kahle Haupt von den Schultern.

Xarfai hatte sein Urteil gefällt, der Aufstand war niedergeschlagen. Wieder einmal wurde ein Aufbegehren wider die eiserne Ordnung abgeschmettert! Ein Hoch auf unseren geliebten Fürstkomtur, der

in der nur ihm gegebenen Weitsicht seine getreue Präfektin zur Wacht über Shama-ham berufen hat!

*Difardan Helme Tobrizde
(Niķo Hoch mit Dank an Jeanette Marsteller,
Katja Reinwald, Michael Masberg und DSR)*

Fantholi, Rondra 1037 BF

Feiges Attentat auf Gräfin Walderia von Löwenhaupt

GRAFSCHAFT BÄRWALDE. Auf dem diesjährigen Bognerfest in Olat kam es zu einem Zwischenfall, den niemand in Weiden je für möglich gehalten hätte und der auch Monde später noch für großen Aufruhr sorgt. Ein feiges Attentat hätte die Gräfin Walderia von Löwenhaupt fast das Leben gekostet – und die Verdächtigen kommen nicht etwa aus der Ferne, sondern aus der Familie des Opfers daselbst: Offenbar hat Walderias Schwester Rahjane von Löwenhaupt die schändliche Tat in Auftrag gegeben.

Doch beginnen wir von vorn: Das Bognerfest zu Olat ist eines der traditionsreichsten Bogenschützerturniere des nördlichen Mittelreichs. Jedes Jahr lockt es meisterliche Schützen von nah und fern, hohe Ehrengäste, fahrendes Volk und zahllose Schaulustige in den kleinen Fischerort am Rand des Neunaugensees. Diesmal wurde das Fest jedoch von dem heimtückischen Anschlag auf die weise Gräfin überschattet, die just ihren 81. Tsatag beging. Kurz nach Ehrung des besten Schützen brach sie zusammen, von einem scheinbar unheilbaren Gift niedergestreckt, wie sich rasch herausstellte. Nur ein Schurkenstück konnte hinter der Tat stecken, denn die Gräfin genießt als gerechte und götterfürchtige Herrscherin hohes Ansehen und war ihrer Nichte, Herzogin Walpurga von Weiden, stets eine besonnene Beraterin.

Mit ihren vermeintlich letzten Worten nannte Walderia – übrigens eine der dienstältesten Grafen des Mittelreiches, sie herrscht bereits seit 980 BF über Bärwalde – ein mögliches weiteres Ziel des Täters: ihre Erbin, eine „Ritterin zu Pallingen“, die es nun unbedingt zu schützen gelte. Damit löste die greise Herrscherin allenthalben Ratlosigkeit aus, denn sie ist Zeit ihres Lebens unverheiratet und kinderlos geblieben und hatte bisher keinen Erben

benannt. Wem sollte es nutzen, dieser Unbekannten zu schaden?

Und wer konnte überhaupt

wissen, um wen es sich handelte?

Aller offenen Fragen zum Trotz setzten die Turniergäste alles daran, das Schlimmste zu verhindern. Einige brachten in Erfahrung, dass Walderia eine junge Ritterin an Kindes statt annehmen wollte und bereits den Segen der Traviakirche und der Herzogin eingeholt hatte. Die Identität der künftigen Gräfin jedoch war niemandem bekannt. Allein ein Testament, das Walderia kurz zuvor nach Trallop gesandt hatte, enthielt ihren Namen. Der Bote wurde kurz darauf ermordet auf halber Strecke gefunden, neben sich das gräfliche Schriftstück. Auf der Bärenburg brach die herzogliche Familie das Siegel und erfuhr so erstmals den Namen der vermeintlichen Erbin: Wilimai von Haffstein. Sie ist eine Großnichte des Vogts von Gräflich Pallingen. Dank der scharfen Augen der gebrechlichen Herzoginnengroßmutter stellte sich jedoch zur Bestürzung aller rasch heraus, dass das Dokument eine Fälschung war. Das ursprüngliche Testament sollte erst nach einigen phexischen Wirrungen in Baliho aufgefunden werden.

Unterdessen eilten tapfere Recken direkt nach Gräflich Pallingen, um herauszufinden, ob einer der Ritterinnen dort nach dem Leben getrachtet wurde. Inmitten des mystischen Bärwalds stießen sie auf eine junge Ritterin des Hains namens Griseldis von Pallingen und ihr Gefolge, umzingelt von abgerissenen Wegelagerern und Schwarzpelzen, derer sie sich nun gemeinsam erwehren konnten. Alle Spuren deuteten darauf hin, dass ein Burghauptmann im Dienst des gräflichen Vogts von Pallingen den Hinterhalt gedungen hatte. Mit vereinten Kräften konnte dieser Schurke dingfest gemacht werden.

Zurück auf Olats Feste oblag es dem Ordentlichen Inquisitionsrat Patras Welzobogen, den gefassten Burghauptmann einem Verhör zu unterwerfen. Der schien dem Praioten aber nur Lügen aufzutischen, bezichtigte er doch den hoch ange-

sehenen Vogt zu Pallingen, Geiserich von Haffstein, als eigentlichen Drahtzieher. Auch wenn dessen Großnichte tatsächlich in dem gefälschten Testament genannt wurde, machte der aber glaubhaft, dass er seiner Herrin nicht übel gesonnen sei. Er verwies vielmehr darauf, dass Rahjane von Löwenhaupt, die Schwester der Gräfin und Mutter des 1022 BF von Herzogin Walpurga erschlagenen Verräters Baeromar von Geltring-Weiden, seit vielen Jahren einen tiefen Groll auf sie hege. Denn ihrem Enkel blieb die Krone der Baronie Mittenberge vorenthalten, obwohl er keinerlei Schuld an den thronräuberischen Umtrieben Baeromars trug.

Der Schluss, Rahjane sei die eigentliche Täterin, wurde durch Indizien wie die Leiche des gräflichen Kellermeisters getragen, der wohl für die Geltring-Weidens am Bärwaldener Hof spioniert hatte. Das führte alsbald zu Rahjanes Ergreifung. Seither fristet die Ruchlose im Kerker der Feste ein kärgliches Dasein, während die Leiche des gehängten Burghauptmanns zur Mahnung an den schwarzen Mauern von Olats Feste verrottet.

Hinsichtlich der Gräfin bleibt zu sagen, dass sie entgegen aller Erwartungen durch ein eilends herbeigeschafftes Heilmittel gerettet werden konnte – wie es heißt, hat Gwynna die Hex' ihre Finger im Spiel gehabt. Walderias tatsächliche Erbin Griseldis stammt aus dem alten Adelsgeschlecht derer von Pallingen, das früher die Grafen Bärwaldes stellte. Auf Wunsch der Herzogenfamilie soll sie als künftige Gräfin nicht den Namen von Löwenhaupt tragen, sondern weiter von Pallingen heißen. Ihre Adoption soll bald erfolgen und Walderia selbst wird ihre ehemalige Knappin in der Staatskunst wie auch allen anderen Dingen unterweisen, denen es einer Gräfin geziemt.

*Thuronia Kupferstich (Axel Riegert
mit Dank an Anni Dürr, David Luksßen,
Rafael Knop, Marcus Dirx und alle Teil-
nehmer des Weidener Kaminstübchens 2014).*

Sippenstreit beigelegt – Hjalskes Rotbrand fliekt wieder

QREM. Einige Monde hielt der Streit um die Nachfolge von Algrid Hjalske als Oberhaupt der Sippe die Stadt der Piraten und Händler in der Drachenbucht in Atem – Ende Firun wurde er nun endlich beigelegt. Neue Hersirin der Hjalske-Sippe wird ihre Tochter Rottmar, wie Algrid es sich immer gewünscht hatte. Ihre Tante Birga verzichtet auf ihre Ansprüche und leitet stattdessen künftig den aventurienweiten Handel der sippen-eigenen Schnapsbrennerei.

Tante Birga gibt klein bei

Vorausgegangen waren dieser Einigung lange und mitunter blutige Konflikte um die Oberhoheit der angesehenen Sippe, unter denen nicht nur der Ruf der Hjalskes, sondern auch der Einfluss der Premer Hetfrau Thora Thurboldsdottir enormen Schaden genommen hatte (der *Aventurische Bote* berichtete in Ausgabe 166).

In diesem Zuge war die Auslieferung der – neben der Piraterie – bekanntesten Premer Spezialität zum Erliegen gekommen. Freunde des gepflegten Rotbrands vor allem in Albernia, dem Kosch und Garetien sitzen bereits länger auf dem Trockenen, während man sich in Prem immerhin mit den Erzeugnissen kleinerer örtlicher Brennereien über Wasser halten konnte. Da Birga erfolgreich verhinderte, dass Rottmar ihre in der Neuen Brennerei hergestellten Vorräte ausliefern konnte, erfreuen sich vor allem die neuen Rotbrände „Venske-Feuer“ und „Drakkarblot“ mittlerweile durchaus Beliebtheit in Stadt und Umland. Keiner dieser Erzeuger ist jedoch in der Lage, größere Mengen zu produzieren oder gar im Mittelreich Schenken und Tavernen zu beliefern.

In einem letzten Versuch, vielleicht doch noch eine Entscheidung zu ihren Gunsten herbeizuführen, bezichtigte Birga ihre Nichte, die Brennerei nach ihrer Übernahme an eine horasische Handelsgesellschaft verkaufen zu wollen, was diese im Jahr zuvor bei einer Reise nach Grangor vorbereitet habe. Die angeblichen Beweise dafür entpuppten sich bei genauerer Untersuchung jedoch als haltlos. Durch den Rat der Hetleute hinzugezogene

Abenteurer konnten herausfinden, dass man Rottmar die gefälschten Unterlagen von dritter Seite aus zugeschoben hatte – Spuren weisen in die Richtung des bornländischen Meskinnes-Kartells, das in den vorangegangenen Monden versucht hatte, durch massive öffentliche Präsenz den mittelaventurischen Schnapsmarkt zu übernehmen.

Wenige Tage später musste Birga, endgültig ihres Stolzes und Einflusses beraubt, klein begeben: Vor dem Hjalding bat sie Rottmar um ein Gespräch. Darin legte sie die Zahlen der Brennerei offen, die darauf hindeuteten, dass die Sippe kurz vor dem Ruin stünde. Einzig die rasche Auslieferung der von Rottmar hergestellten Feuervorräte nach dem Aufbrechen des Wintereises im Golf von Prem könne die Brennerei noch retten. „Ich stelle meine Ansprüche nicht über das Wohl unseres Hauses“, schloss Birga und überreichte Rottmar symbolisch den Schlüssel zur Alten Brennerei, die sie seit Beginn des Streits besetzt gehalten hatte. Die unversöhnliche Rottmar konnte allerdings erst durch ein scharfes Wort der versammelten Hetleute dazu erweicht werden, die versöhnliche Geste anzunehmen.

Bereits am nächsten Tag einigte sie sich mit Birga darauf, der Sippe künftig als Hersirin vorzustehen, während die kaufmännische Kompetenz der erfahrenen Tante dringend benötigt wird, um die ins Schlingern geratene Brennerei wieder in sicheres Fahrwasser zu führen. Die junge Rottmar wird daneben als Vertreterin der nach wie vor einflussreichsten Sippe Prem einen Sitz im Rat der Hetleute einnehmen.

Wie die Herrschaftsverhältnisse in Prem künftig geordnet werden, kann zur Zeit nur vermutet werden. Da Hetfrau Thora den Winter auf Herferd im Süden verbrachte und nach wie vor nicht nach Prem zurückgekehrt ist, obliegt es zunächst dem Rat der einflussreichsten Hetleute in ihrer Vertretung regelmäßig zum „Kleinen Hjalding“ zusammenzukommen, um die Geschicke der Stadt zu leiten.

Thalf Thorgilson
(Henning Mützlitz)

Drama um Hetfrau Thora

QREM. Lange Zeit war sie nicht in die Stadt in der Drachnbucht zurückgekehrt, doch kaum war das Wintereis soweit gewichen, dass der Hafen von Prem wieder befahren, die ersten Ottas und Knorren mit Premer Feuer beladen werden konnten, erschien das Drachenschiff *Schlangenstecher* von Hetfrau Thora Thurboldsdottir in der Bucht.

Schnell sammelten sich die Menschen, einige erfreut ob der Rückkehr, andere zornig über ihr Fortbleiben während der turbulenten Ereignisse der vergangenen Monde. Doch den größten Zeterern blieb das Krakeelen im Halse stecken, als die Hetskari von Bord sprangen und sofort nach Geweihten und Heilern riefen. Der Premer Swafnirgeweihte Jurge Swafnirgrehd eilte herbei und wenig später wurde die offenbar bewusstlose Hetfrau von Bord getragen und in den Swafnirtempel gebracht. Für alle Anwesenden war sichtbar, dass Thora hochschwanger war und stark blutete. Kurz darauf wurde auch der von vielen kritisch beäugte Heiler Frenjar hinzugezogen.

Der Ärger der Premer Bevölkerung wandelte sich sofort in Sorge um die Gesundheit ihrer langjährigen Hetfrau und Jarlin. Niemand wusste, dass Tsas Segen sich entfaltet hatte, geschweige denn, dass Thora bereits kurz vor der Niederkunft steht. Ebenso setzten fast augenblicklich Spekulationen über den möglichen Vater ein, da kein Lebenspartner an Thoras Seite bekannt ist. Erleichtert errechnete man jedoch, dass die Zeugung bereits deutlich vor ihrem Ausbruch erfolgt sein müsse, und somit eine horasische oder zyklöpäische Vaterschaft ausgeschlossen werden konnte. Über den Gesundheitszustand Thoras oder ihres Nachwuchses konnten wir bis zum Redaktionsschluss keine genaue Auskunft mehr erlangen. Was wir jedoch sicher wissen, ist, dass Thora Thurboldsdottir zur Stunde verzweifelt um ihr Leben kämpft.

Thalf Thorgilson
(Henning Mützlitz)

Mehr Rechte für die BVOOC

BRABAK. Es geschieht so einiges im Königreich am Kap und in den letzten Jahren geschah viel, von dem nicht wenige Brabaker sagten, es sei ein großes Ereignis. Die Gründung der *Brabacischen Vereinigten Occidental-Compagnie* gehörte ebenso dazu wie die Eröffnung der Niederlassung der Nordlandbank, die erfolgreiche Güldenlandfahrt der Compagnie, das Inkrafttreten des Codex Mizirion, die umfangreichen Baumaßnahmen in Nagra und zuletzt die Ankündigung der Gründung von *Porto Sancta Elida* in Uthuria.

In diesem Mond nun wurde bekannt, dass die BVOOC durch König Mizirion III. das Recht verliehen bekam, eigenständig Kaperbriefe auszugeben. Während einige Kreise davon ausgehen, dass sich dieses Recht auf die Räume der kolonialen Besitzungen im Güldenland und zukünftig auch in Uthuria beschränken, warnen die Kollegen der Brabaker Bilderpostille bereits Spottbilder: Sie wollen vernommen haben, dass es eine solche Einschränkung nicht gebe und sich somit letzten Endes Brabaker Freibeuter in die Quere kommen könnten. Es sei nur am Rande angemerkt, dass dies die Kollegen von der Brabaker Bilderpostille bereits zu xeledonischen Höchstleistungen animiert hat. Ebenfalls spekuliert wird über die Einnahmen, die dem Königspalast durch die Verleihung dieser Rechte zufließen und wozu sie investiert werden würden. Patrioten, die es in der Stadt und dem Königreich dieser Tage zunehmend mehr gibt, hoffen darauf, dass die Ariakonskrone bei der Nordlandbank ausgelöst werden würde. Sie wollen dadurch eine Tradition zu König Ariakon I. beschwören, unter dem Brabak unabhängig wurde und der das Königreich in ihren Augen zu seiner ersten großen Blüte führte. Händler wollen im Phextempel hingegen vernommen haben, dass die Küstenstraße auf ihrem Teilstück zwischen der

Stadt Brabak und der Ortschaft Nagra auf diesen 40 bis 50 Meilen verbreitert und befestigt werden solle. Auch eine Wegstation auf halber Strecke solle entstehen, wofür angeblich bereits traviafurchtige Betreiber gesucht würden. Aus Kreisen des Militärs hingegen wird gemunkelt, die königliche Flotte würde eine Stärkung in Form von Kriegsschiffen erfahren müssen, alleine schon um die wichtige

Kolonie im Risoarchipel schützen zu können.

Es soll dem geneigten Leser nicht vorenthalten werden, dass das verbündete Horasreich, Gerüchten zu Folge, ebenfalls zu diesem Schritt drängen soll. Auch zu dieser großen Frage hat der berüchtigte brabaker Spott natürlich eine Meinung: Der Flottenkönig würde nun endlich anfangen zu sparen, um das Königreich völlig zu entschulden und einmal in seinem Leben eine schwarze Null sehen zu dürfen. Aber natürlich nur, um danach wieder Schiffe zu bauen und den Brabaks ‚Platz auf dem Meer‘ zu festigen.

Wie auch immer der genaue Wortlaut dieses weitestgehend nicht publik gemachten Kontrakts auch lauten mag und was auch immer mit den Mehreinnahmen geschehen mag, eines kristallisiert sich doch zunehmend heraus: Mit der BVOOC entsteht ein Machtfaktor im Süden, den man im Bereich der inneren Politik Brabaks, aber auch im Bereich der äußeren Politik, in der Zukunft auf der Rechnung haben sollte. Dies, so wird in phexgefällig unterrichteten Kreisen gemunkelt, soll in der Audienz bereits zu Spannungen mit denjenigen Familien führen, die an der Compagnie nicht beteiligt sind, vor allem den Bocadilio und den Charazzar. Der König wiederum, so hört man, soll sich diesbezüglich vornehm zurücknehmen und die hohen Familien ihren Zwist austragen lassen. Ihm kann dies nur zum Vorteil gereichen.

Muliro Larekos
(Christian Bender)



Wettbetrug in großem Stil: Khunchom in Aufruhr

KHUNCHOM. Buchmacher stehen vor dem Bankrott, Wettende sind wütend und die Khunchomer Stadtgarde, sonst nicht gerade für ihre Schlagkraft bekannt, steht vor einem ernstesten Problem. Immer wieder gibt es Ausschreitungen, der Inhaber einer Wettstube nahe des Feterdthin-Platzes wurde sogar um ein Haar von einer Gruppe Tobender an einer Dattelpalme aufgeknüpft. Anlass für den Zorn der Wettwütigen war die Weigerung des Mannes, ihnen ihre Gewinne auszuzahlen.

„Was habe ich denn nur getan? Die Götter haben mich verflucht, es ist schrecklich!“, klagt Yussuf ibn Sherekh, Inhaber einer kleinen Wettstube in Al’Barrah. „Die Geburt der Zwillinge hat alles durcheinandergebracht. Wer hätte denn damit gerechnet, außer einigen wenigen, die ihr Geld auch bekommen sollen? Nun aber wollen alle ihr Geld zurück! Und nicht nur das, sie wollen auch ihren Gewinn einstreichen, denn schließlich hatten sie Recht! Feqz steh mir bei, so funktioniert das Geschäft doch nicht! Ich bin ruiniert!“

Viele Buchmacher hoffen nun auf eine gütliche Einigung mit ihren Kunden und bieten eine Erstattung des Wettbetrages an. „Die Stimmung kann aber schneller umschlagen als das Wetter im Efferd“, so Nishat saba Chaled von der Khunchomer Stadtgarde. „Immer wenn sich einer der Buchmacher aus dem Staub gemacht hat, mit all dem Geld nämlich! Dann müssen wir wieder auf die Straße, dann gibt es Aufruhr.“

Zum Zeitpunkt der Drucklegung des Aventurischen Boten hatte Abu Silimhas *Haus der Spiele* angekündigt, dass jeder, der einen der nun wertlosen Wettscheine im Haus vorzeige, den doppelten Betrag erstatte bekomme – und zwar in Wettscheinen seiner Wahl. Zumindest ist dies ein kleiner Trost für viele. Die Zeit wird zeigen, ob der Großfürst die Wetten in Zukunft nicht etwas härter reglementiert wie Kritiker zunehmend fordern.

Jamilha saba Wahid (ED)

Dreister Piratenüberfall auf horasischen Waffentransport!

METHUMIS. Eine geradezu braggueske Nachricht erschüttert die Admiralität des Horasreiches und den gesamten Südmeerhandel in diesen Tagen! Piraten haben vor Ghurenia in einem Phexensstreich sondergleichen eine schwer mit Kriegsgerät beladene Karracke unter horasischer Flagge ausgeraubt und versenkt!

Doch wie konnte es zu diesem erschütternden Vorfall kommen? Unser Schreiber *Muliro Larekos* erforschte die Umstände über Wochen hinweg unter Einsatz seines Lebens, mischte sich unter Piratenvolk und stellte unbequeme Fragen im ganzen Lieblichen Feld, um uns den folgenden Bericht zu übermitteln:

Das Unheil muss zwischen dem Tag des Phex (16. PHE) und dem Glückstag (24. PHE) dieses Jahres geschehen sein, ein Datum nicht ohne Ironie. Doch ich muss zunächst weiter ausholen, um die Hintergründe zu erklären:

Zum Jahresbeginn 1037 BF am 1. Praios liefen die *Prinz Sirlan* und die *Morgentau* von Belhanka unter großem Brimborium gen Uthuria aus, um die horasische Kolonie *Nova Methumisa* zu versorgen. Lange blieb es still um die Schiffe, doch als endlich Nachrichten aus Uthuria eintrafen, waren diese besorgniserregend. Von Aufständen war die Rede, von Gefahren aus den Dschungeln und vom Mangel der Kolonie an nahezu allem. Wie ich durch meine Quellen in Horasia erfuhr, befahl der Horas Khadan Varsinian Firdayon umgehend *Lessandro ya Strozza* in seinen Palast Sangreal. Dem Patrizier aus Methumis gehören das Bankhaus *ya Strozza* sowie Anteile an der *Cayslerlich Adiventiürischen Compagnye* (C:A:C:), welche die Uthuriafahrt finanziert hatte. Was hinter den Mauern des Horaskaisersitzes besprochen wurde, ist aus heutiger Sicht leicht zu erraten: Dem Horas ist das Unternehmen Uthuria offenbar äußerst wichtig, und er beriet mit *ya Strozza*, wie der Kolonie auf eine Art geholfen wer-

den kann, die ihr nicht nur die Existenz sichert, sondern ihr eine Vorrangstellung im wilden Uthuria, auch gegen die schon lange ansässigen Al'Anfaner, gewährleisten würde.

Heute weiß ich, dass noch am selben Tag ein großer Auftrag an die Kaiserliche Mechanikerschule zu Aldyra herausging, welche in Folge unter strenger Geheimhaltung die Produktion einer großen Anzahl *Balestrinae* und anderem Kriegsgerät aufnahm. Auch erfuhr ich, dass Boten an nicht weniger als sechs verschiedene Stützpunkte mit horasischen Seesöldnern und Infanteristen geschickt wurden.

In den nächsten Wochen beobachtete man in Methumis bewachte Transportkutschen aus dem ganzen Reich eintreffen und rätselte um deren Inhalt; wohl kaum jemand vermutete damals, dass sie Waffen aus den Stützpunkten des Reiches enthielten. Zuletzt traf auch eine große Lieferung aus Aldyra ein, die fertiggestellten Waffen aus der Mechanikerschule. Die Lagerhäuser wurden strengstens von Soldaten der Herzoglich Methumischen Sikramgarde bewacht, und neben diesen mysteriösen Lieferungen trafen auch, weitaus offener, allerlei haltbare Vorräte und Werkzeuge dort ein. Im Hafen von Methumis lag genau zu dieser Zeit unter anderem auch die gewaltige Karracke *Vizekönigin Nandora* – bis die Bürger eines Morgens aufwachten und das Schiff ausgelaufen war. Am selben Tag endete auch die Bewachung der Lagerhäuser, so dass davon auszugehen ist, dass das Schiff in der Nacht beladen wurde und in aller Frühe aus dem Hafen auslief. Ich habe wohl nahezu jeden einzelnen Bürger der Stadt nach den Ereignissen jener Nacht befragt. Doch vom Werftarbeiter bis zum Studiosus der Herzog-Eolan-Universität, von der Hafendirne bis zum Höfling des Herzogs; jeder hat in dieser Nacht vor den Toren der Stadt das Immanenspiel von *Siegreich Silas* gegen die *Kusliker Kavaliere* verfolgt. Der Hafen war wohl so gut wie ausgestorben – bis auf die emsigen Helfer, die die wertvolle Ware von den Lagerhäusern in den fetten Bauch der *Vize-*

königin Nandora luden, und die Seeleute, die das Schiff zur Ausfahrt bereitmachten. Das als „Jahrhundert-Immanenspiel“ betitelte Ereignis wurde übrigens vom Bankier *Lessandro ya Strozza*, offenbar als bewusste Ablenkung, veranstaltet und war noch Wochen danach Gesprächsthema in der Stadt, wohingegen man die Karracke und das bewachte Lagerhaus bald vergaß. Auf See muss zur *Vizekönigin Nandora* noch eine Schivonelle des II. Horaskaiserlichen Elitesegarderegiments *Schwert des Südens* gestoßen sein, eine eigens für das Königreich Südmeer aufgestellte Einheit. Einige Wochen später wurden beide Schiffe bei einem kurzen Halt in Brabak gesichtet. Hier verliert sich die Spur.

Nur durch verdeckte Ermittlungen unter Piratenvolk in Charypso gelang es mir zu erfahren, dass die Schiffe Mitte Phex in Ghurenia's Hafen gelegen haben. Ohne dem dort herrschenden *Praefos Quotos* Unterstellungen machen zu wollen, brachten meine weiteren Ermittlungen jedoch hervor, dass es bereits beim Halt der vorherigen Uthuriafahrt der *Prinz Sirlan* und der *Morgentau* zu einem Zwischenfall gekommen war, aus dem *Quotos* offenbar zornig und zutiefst beleidigt hervorging. Mag es jener unterdrückte Zorn gewesen sein, der ihn dazu veranlasste, sich mit skrupellosen Piraten zu verbünden und ihnen Informationen über den Halt des Schiffes in seinem Hafen zukommen zu lassen? An dieser Stelle muss ich zwar spekulieren, doch konnte ich folgende Tatsachen zusammentragen:

Noch vor Ende Phex gab es zahlreiche Schießereien mit Faust-Torsionswaffen in den verrufenen Tavernen Charypsos. Der Name *Dagon Lolonna*, ein gefürchteter und grausamer Piratenkapitän, fällt bei den Berichten darüber immer wieder, weitere Namen sind die von *El'Rek*, eines seiner Kapitäne, des Freibeuters *Rukus Gerdenwald* und sogar *Ben Harkirs* und der berühmten *Eisernen Maske*. Ich kann mich nicht erinnern, dass jemals zuvor so viele Geschichten über Torsionsgefechte kursierten.

Aus den Reihen Lolonnas und anderer Mannschaften wechselten außerdem im Laufe des Ingerimm Dutzende, wenn nicht hunderte Balestrinas und Schiffsgeschütze in den Piratenhäfen des Südmeeres den Besitzer: als Bezahlung und Belohnung, als Glücksspielgewinne und zum Ausgleich von Schulden, bei Raubüberfällen und Diebstählen. Ein Händler zeigte mir eine ‚ehrlich erworbene‘ Waffe, aus deren Griff das Symbol der Kaiserlichen Mechanikerschule zu Aldyra mehr schlecht als recht herausgekratzt wurde. Ein Kenner der Hehlerei des Südmeeres, den ich ebenfalls dazu befragte, kannte diese immer gleichen Dynamiken genau: Ein Pirat macht Beute, seine Mannschaft

kriegt ihren Anteil. Diese gibt sie mit vollen Händen aus, so dass sich ihr neuer Reichtum bald herumspricht. Sie handelt mit den Beutestücken und verteilt sie so über Händler, die ein günstiges Geschäft wittern, weit über das ganze Südmeer. Aber auch Neider werden auf den Plan gerufen, stehlen die Ware oder morden sogar dafür. Es ist stets dasselbe, und auch diesmal war es nicht anders. Typisch sind auch die ‚Heldengeschichten‘ über das Erbeuten der Waren. Hier fällt es schwer, Übertreibungen und Erlogenes von Wahrheit zu unterscheiden. Weitgehend einig sind sich die Geschichten dieses Mal darüber, dass Dagon Lolonna und eine (je nach Geschichte wechseln-

de) Anzahl anderer Piraten durch einen Verrat von Praefos Quotos genau wussten, wann die Horasier den Hafen Ghurenias verlassen würden. Noch in Sichtweite der Insel griffen sie aus dem Morgennebel heraus an und enterten in einer unter Piraten selten in dieser Form dagewesenen gemeinsamen Aktion die unvorbereiteten Schiffe an, töteten jeden einzelnen an Bord, holten sich die Beute und versenkten danach die horasische Flottille. Möge Efferd ihnen diesen feigen Akt vergeben, ich werde es nicht.

*Muliro Larekos
(Dominic Hladek,
mit Dank an Marie Mönkemeyer)*

Aventurischer Bote, Tsa 1037 BF

Doppeltes Glück in Khunchom: Prinzessin Madra gebiert Zwillinge!

KHUNCHOM. Das Khunchomer Großfürstenhaus kann sich über gleich zwei neue Mitglieder freuen! Mit dem Segen der Götter schenkte Prinzessin Madra Saba Yakuban in der Nacht vom 5. auf den 6. Tsa Zwillingen das Leben. Ein sichtlich übernächtiger Kronprinz Stipen Kulibin trat gemeinsam mit Palastwesir Khorim ibn Tulachim vor die Menschenmenge, die sich vor den Toren des Hafenspalasts eingefunden hatte, und verkündete persönlich die frohe Kunde. Ein Mädchen und ein Junge erblickten in den frühen Morgenstunden das Licht der Welt und erholen sich nun von den Mühen der Geburt in den Armen ihrer Mutter. Nachdem Anfang des Vormonats bekannt geworden war, dass die Enkelin des Zaubersultans Hasrabal noch immer nicht entbunden hatte, sorgten sich viele Khunchomer, hatten sie doch geglaubt, die Schwangerschaft der Prinzessin sei wesentlich weiter fortgeschritten. Aber wer hätte denn ahnen können, dass der Fürstenfamilie gleich ein doppelter Kindersegen bevorstand? Gerüchten zufolge war die Geburt äußerst langwierig, denn bereits Anfang Tsa wurden mehrere Hakimun (*tulamidisch*: Heilkundige) an den Hof gerufen und schon seit Boron waren die öffentlichen Auftritte der Prinzessin äußerst rar geworden.

All diese Sorgen waren jedoch vergessen, als die Bediensteten des Palasts durch die Straßen der Stadt ritten, süßes Gebäck und Almosen verteilend, um die hochherrschaftliche Geburt gebührend zu feiern. Die Menschen tanzten und jubelten auf den Straßen der Stadt, legten Blumen und Geschenke vor die Tore des Palastes, und ein leibhaftiger Dschinn verwandelte das Wasser im Mustafa-Brunnen auf der Fürst-Istav-Allee für einige Stunden in eine sprudelnde Weinfontäne, an der sich die Feiernden laben konnten.

Ein großes Geheimnis gibt es aber noch: Auf Anfrage des Aventurischen Boten erklärte der Palastwesir, die Namen der Kinder würden bekannt gegeben, sobald die Fürstenfamilie sie das erste Mal ihren Untertanen präsentiert. Es wird vermutet, der Hof wolle zur Namensfindung noch Astrologen konsultieren, ein in den Tulamidenlanden nicht unübliches Vorgehen zur Namensfindung. Bereits seit mehreren Tagen weilen einige renommierte Sternenkundige bei Hofe. Wir wollen hoffen, dass die Gestirne nur Gutes für die beiden Neugeborenen verheißen!

Amhiran Dinkelkorn (ED)

Aufgrund zahlreicher, finsterner Verbrechen, darunter hundertfacher Mord an Wehrlosen und Geweihten, schändlich Hämmern an Alveran und Dere, Vergewaltigung, Verschleppung, Entführung, Plünderung, grausamste Verstümmelung, Schändung, Störung der Totenruhe, Segeln unter falscher Flagge und allgemeiner Grausamkeit wird gesucht

der Pirat Dagon Lolonna

Auf seine Ergreifung, tot oder lebendig, sind ausgesetzt

1200 Dukaten Belohnung

Pandora ya Strozza

Stiller Inquisitor deckt Skandal auf Borongeweihter wegen Bestechlichkeit hingerichtet.



L'ANFA. An der Universität von Al'Anfa konnte ein übler Skandal von Bestechlichkeit aufgedeckt werden. Bemerkenswert ist der Vorfall vor allem wegen des Täters: ein Borongeweihter namens Lorian. Vor wenigen Monaten wurde besagter Lorian von Amir Honak und Oderin du Metuant zur Halle der Erleuchtung gerufen, um dort über die Einhaltung der neuen Gesetze bezüglich des Beschwörens von Dämonen zu wachen (siehe Bote 161). Der Schwarze General und der Patriarch der alanfanischen Boronkirche einigten sich im Peraine 1036 BF darauf, dass drei Borongeweiherte als Wächter der Gesetze eingesetzt werden sollten.

Nun kam es zur Aufdeckung eines Skandals, an dem ein nicht genannter Scholar und der Geweihte beteiligt waren. Offenbar wollte der Schüler der Akademie das Verbot der Dämonenbeschwörung umgehen, um ein Wesen zu Übungszwecken zu rufen. Den Geweihten bestach er mit Liebesdiensten, um sich dessen Erlaubnis einzuholen und damit dieser die Nutzung unheiliger Materialien zur Beschwörung vertuschte.

Das verbotene Vorhaben fiel jedoch einem Lehrmeister der Universität auf: Alonso Vesema, der nach der Aufdeckung von vielen Akademiemitgliedern nur noch der Stille Inquisitor genannt wird (da der wortkarge Alonso es sich nicht nehmen

ließ, beide Täter mit einer rhetorisch brillanten Rede zu beschuldigen – ganz entgegen seinem Wesen).

Die Stadt des Schweigens reagierte bereits und verurteilte den Geweihten Lorian zum Tode durch lebendiges Begraben. Was genau mit dem Scholaren geschah und ob das Urteil bereits vollstreckt wurde, war dem Boten bis zur Drucklegung nicht bekannt.

Die neuen Gesetze des Imperiums verlangten den Tod von Priester und Zauberlehrling, und Oderin du Metuant dankte dem Stillen Inquisitor persönlich für seine Achtsamkeit. In Anbetracht seiner Verdienste ernannte ihn der Schwarze General mit Zustimmung seiner Spektabilität Dirion Dirial von Zornbrecht-Lomarion zum Aufseher über die Einhaltung der Gesetze der Akademie – und rückte ihn damit in die Position Lorians. Patriarch Amir Honak ließ unverzüglich nach Lorians Tod dessen Vermögen konfiszieren und versprach eine strengere Kontrolle der Akademie.

Der bei den Schülern beliebte Alonso erbat sich zwar nach Oderins Ehrung zunächst Bedenkzeit, willigte aber schlussendlich ein und versprach, jegliche weitere Überschreitung der Ordnung an der Halle der Erleuchtung zu unterbinden und die Qualität der Lehre zu verbessern.

Diamandez Cavaro-Lupio (AS)



*Alonso Vesema,
der Stille Inquisitor*

Premier Feuer pur – unverdünntes Glück!

*Der Meskinnespfad
ist der kürzeste zum Boronanger!
Deshalb lieber: Hjalskes Rotbrand!*

*Ich habe keine Probleme
mit Premier Feuer – nur ohne.*

*Geistreiches und Hochprozentiges in
Krügen und Flaschen – Hjalskes Rotbrand*

*Premier – nur das
Original brennt wie Feuer!*

Wir wollen dich für die

horaskaiserliche Marine!

Und wir wollen dich heute!

Beitrittsmöglichkeit in der Garnison jeder größeren Stadt