

Aventurischer Bote

AUSGABE 172 ✨ Juli/August 2015 ✨ 3,90 €

DSA5 ABENTEUER:
TROLL IM POT

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN



WERKSTATTBERICHT:
DIE ENTWICKLUNG
VON DSA5 - EIN FAZIT

INPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:
BLAVES LEUCHTEN ÜBER HAVENA





Liebe Leserinnen und Leser,

Sommerzeit heißt nicht nur Schwitzen, Grillen und über die Hitze stöhnen, oder wahlweise auch über Regen, Kälte und Wetterwechsel, es ist auch die Zeit für Treffen und Conventions. Die Ratcon ist eine davon und ich freue mich darauf, dem einen oder anderen Leser dort zu begegnen.

Es gibt viel zu plaudern und jede Menge Neuigkeiten auszutauschen. Denn nicht nur der Sommer verabschiedet sich langsam, sondern Anfang August findet auch das Warten sein Ende und wir alle werden endlich das heißersehnte Regelwerk zu DSA5 in den Händen halten.

Weil darin so viel Arbeit und Vorfreude steckt, steht auch diese Ausgabe des Aventurischen Boten ganz im Zeichen von DSA5.

Ein ausführliches Interview mit den Regelwerksautoren gibt euch Einblicke hinter die Kulissen. Zudem lenkt Jens Ullrichs Werkstattbericht den Blick auf Neuerungen und ihre Hintergründe. Hintergründig wird es auch bei den Kulturbeschreibungen. Wir stellen ergänzend zu den Kulturen aus dem Regelwerk die zwergischen Brobim, die Trollzacker-Barbaren und die Steppenelfen der Grünen Ebene vor.

Im Gegensatz zu der rauen Heimat der Barbarenvölker müssen sich die Helden in unserem DSA5-Szenario auf dem sozialen Parkett beweisen, und zeigen, wie sie sich auf einer Hochzeit (Nicht ihrer eigenen!) schlagen. Ja, das kommt beim Titel „Troll in Not“ wohl eher unerwartet. Das Szenario lässt sich problemlos in bestehende Kampagnen einbinden und nach der actionreichen Gwen-Petryl-Jagd in Havena müssen diesmal einige soziale Hürden genommen werden.

Im inneraventurischen Teil, geht es wie immer bunt zu. Während die Kaiserin einen neuen Herzog der Nordmarken ernennt, fallen horasische Diplomaten in Brabak einem Attentat zum Opfer. Ein Hesindegeweihter muss sterben, aber an anderer Stelle weiß man von neuen magischen Durchbrüchen zu berichten. Auf dem Symposium von Echsmoos wird über Kraftlinien und heilige Waffen spekuliert. Die Efferdkirche kämpft noch immer mit Zwistigkeiten in den eigenen Reihen und auch in Festum und Prem schlagen die Wogen hoch.

Das Meer mit seinen Gezeiten ist ein Bild, das mir noch eine Weile im Kopf bleiben wird, muss ich nun am Ende dieses Vorworts doch von einem weiteren Ende berichten, aber auch zugleich von einem Neuanfang.

Mit dieser Ausgabe erscheint der Bote zum letzten Mal in der vertrauten Form. Ab der Ausgabe 173 wird er eine richtige Zeitung sein. Wir müssen uns von einigen liebgewordenen Traditionen verabschieden, aber ebenso wird es einige spannende Neuerungen geben. Mehr dazu ist am Ende dieser Ausgabe zu lesen.

In diesem Sinne, mögen uns Tsa und ihr, liebe Leser, euren Segen geben,

Eure Carolina Möbis



Die Entwicklung von DSA5 – ein Fazit	3
Ein Herz für Barbaren	7
Troll in Not	11
Produktvorschau	17
Interview zu DSA5	18
Im Zeichen der Tsa: Der alte Bote geht, ein neuer Bote kommt	23
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	24
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	26
Impressum, Kontakt, Abonnement	27
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Firun/Tsa 1038 BF	Beilage

DIE ENTWICKLUNG VON DSA5 – EIN FAZIT

VON JENS ULLRICH

DER ANFANG

Man bekommt nicht oft die Gelegenheit, ein komplett neues Regelwerk zu entwickeln. Und wenn es dann auch noch das Regelwerk des größten deutschen Rollenspiels ist, dann ist das selbst für langjährige Rollenspielautoren etwas Besonderes. Als ich vor zwei Jahren zu diesem Projekt hinzu gezogen wurde, bestanden schon eine Vielzahl von Grundkonzepten, Wunschlisten und Planungsskizzen, aber es gab noch mehr als genug zu tun. Die Designziele zeichneten sich bereits deutlich ab: Das für Das Schwarze Auge typische Spielgefühl sollte erhalten bleiben. Gleichzeitig musste ein für ein Maximum der Spieler tragbarer Weg zwischen regelseitiger Einfachheit und inhaltlicher Komplexität gefunden werden. Das System sollte schnell erlernbar sein und eine möglichst hohe Wahlfreiheit sichern.

ERHALT UND VERBESSERUNG

Nun stellte sich zu Anfang die Frage, was erhalten bleiben soll und was man verbessern kann.

Als erstes stand eine Sammlung an Grundkonzepten wie den acht Attributen, der aktiven Parade, der 3W20-Probe, der DSA-spezifischen Zauber und all den anderen Elementen, die die Wiedererkennbarkeit von Das Schwarze Auge auf Seiten der Regeln ausmachen.

Zudem sollten Charaktere am Anfang mit einer soliden Basis an Fähigkeiten starten und diese im Verlauf des Spiels moderat anwachsen. Auch wurde Wert darauf gelegt, Themenfelder zumindest grundlegend mit Regeln zu versehen, die von vielen anderen Systemen eher stiefmütterlich behandelt werden, beispielsweise das Handwerk. Dies ermöglicht, auch ungewöhnliche Charaktere und randständige Abenteuerthemen aufzugreifen.

Verbesserungsmöglichkeiten, besonders hinsichtlich der vierten Edition, waren zwar leicht auszumachen, aber nicht immer so leicht umzusetzen. Jeder Spieler hat das eine oder andere, das ihn an den Regeln stört. Doch unsere Aufgabe war es, den Ursachen der Probleme auf einer regelmechanischen Ebene auf den Grund zu gehen. Wir hatten relativ schnell drei Kernprobleme herausgearbeitet, die die meisten Schwierigkeiten produzierten:

HANDLUNGSORIENTIERUNG VS. EFFEKTORIENTIERUNG

Das System der vierten Edition ist sehr weitläufig und bietet eine unüberschaubare Zahl an Einzellösungen an. Für jede Handlung, jedes Problem, das im Spiel auftauchen könnte, wurde eine einzelne Regel erschaffen. Hieraus folgte zwangsläufig ein Regelwust, der selbst für die meisten Autoren nur noch schwer zu bändigen war. Wir haben uns daher dazu entschlossen, das Pferd von der anderen Seite aus aufzuzäumen.

Unser Fokus lag auf der Frage, welche Effekte verschiedene Aktionen nach sich ziehen können. Den Anfang machte das Thema Bewusstlosigkeit. Es gab regelseitig viele Methoden, jemanden ins Land der Träume zu schicken: Ein kräftiger Schlag auf den Kopf, zu viel Alkohol, Schlafgift, einige Zauber, starke Erschöpfung, Luftentzug usw. Statt nun für jede dieser Handlungen einzeln die Funktionsweise auszuarbeiten, haben wir den Zustand „Betäubung“ definiert, der in vier Stufen, von leicht angeschlagen bis bewusstlos, abbilden konnte, wie sich all diese Handlungen auf den Geisteszustand des Ziels auswirken konnten. Daraus ergab sich dann eine ganze Reihe von Zuständen, die andere Effekte abdeckten. So konnten die verschiedenen Handlungen, ob Manöver, Zauber oder Liturgie, einfach auf die immer gleichen Mechanismen zurückgreifen, was die Erlernbarkeit und die Spielbarkeit deutlich optimierte. Die regelseitige Kompliziertheit konnte ohne Verlust an Tiefe und Komplexität deutlich gesenkt werden.

BESTRAFUNGSSYSTEM

Bei näherer Betrachtung fiel uns auf, dass das bisherige System in den meisten Fällen Strafen verteilte, meist in Form von Mali. So war eine Fernkampfprobe auf ein normalgroßes Ziel auf mittlerer Entfernung um 4 erschwert, statt als +/- 0-Standard zu fungieren. Selbst viele Sonderfertigkeiten senken Erschwernisse, geben aber nur selten Boni oder ermöglichten besondere Effekte. Daher gehörte es zu unseren Designzielen, die Mechanik so zu verschieben, dass Spieler nicht weniger bestraft, sondern belohnt werden, wenn sie sich in bestimmte Bereiche spezialisieren.

Ein Nebeneffekt war die Umkehr der Vorzeichen für Modifikatoren, da ein mit einem Minus markierter Bonus uns bei näherer Betrachtung sehr befremdlich vorkam.





ΜΙΚΡΟΜΑΓΑΓΕΜΕΠΤ

Besonders für die Grundregeln war der Drang zur Regelung kleiner und kleinster Effekte ein ernstzunehmendes Problem. Jede gegenseitige Ressource kam so auf den Prüfstand, und einige haben diese Prüfung nicht überstanden. Dazu gehören das parallel zu den Lebenspunkten geführte Schadenssystem der Wunden, die von den meisten Spielern kaum bis gar nicht genutzte Ausdauer und der Initiativwert als im Kampf modifizierbare Ressource. Ein Kampfsystem, das fast zwingend eine Platte mit Zählern auf dem Tisch benötigt, um die Reihenfolge festzustellen, erschien uns nicht zeitgemäß.

Aus diesen Grundparametern ergaben sich Mittel wie Standardisierung und Linearisierung der Regelmechanismen, um den Wust an Einzelregeln wie bereits beschrieben einzudämmen.

Ein typisches Beispiel dafür sind die Subsysteme für Magie und Liturgie und innerhalb des Magiesystems die Bereiche von Zaubern und Ritualen. Nach einigen Diskussionen haben wir uns darauf geeinigt, Rituale wie sehr lange gewirkte Zauber zu behandeln und den liturgischen Bereich mechanisch an den Magiebereich zu koppeln. Das bedeutet natürlich nicht, dass in Aventurien astrales und karmales Wirken gleichartig sind, aber gegenseitig funktionieren sie sehr ähnlich.

Kurz gesagt, wir machten uns daran, das System auf das Wesentliche herunter zu konzentrieren, problematische Bereiche zu entfernen und gegen andere Regelelemente auszutauschen. Hierzu gab es einen festen Stichtag, denn die Beta-Version der Regeln sollte heraus gegeben werden.

DIE BETA-VERSION

Auch wenn es einen enormen Aufwand bedeutete, mitten im Entwicklungsprozess die einzelnen Subsysteme in verschiedenen Stadien der Entwicklung in ein halbwegs funktionierendes Gesamtsystem zusammenzufügen, war es im Nachhinein ausgesprochen hilfreich. Durch das frühzeitige Zusammenfügen waren wir gezwungen, alle Konzepte auszuschreiben und so uns und allen anderen Beteiligten einen klaren und umfassenden Überblick zu ermöglichen.

Natürlich hatte das System noch kein relevantes Balancing gesehen (dazu später mehr), aber die verschiedenen angedachten Mechanismen waren ausformuliert und konnten ineinander greifen. Die Beta-Version war als Arbeitsversion gedacht, um den Spielern die Möglichkeit zu geben, relativ früh im Entwicklungsprozess einen Einblick zu erhalten und sich selbst über die einzelnen Mechanismen und deren Zusammenspiel Gedanken zu machen. Es war kein auf Volllast und Dauerbetrieb ausgelegtes und rund geschliffenes System, aber es führte bereits eine Reihe von neuen, teilweise nicht miteinander korrespondierenden Mechaniken vor, die wir testen wollten. Die Reaktion aus dem Fandom war enorm, und ich habe Alex wahrlich nicht darum beneidet, all den Input zu sortieren und auszuwerten. Die Auswertungen waren ausgesprochen nützlich, um bestimmte Stoßrichtungen und Entwicklungen abzusehen und so die Weiterentwicklung voranzutreiben.

Auch intern brachte uns die Beta voran, denn die Leinen für das Design wurden gelockert, so dass wir von dieser Basis aus weiter entwickeln konnten, um unseren Designzielen näher zu kommen.



BALANCING

Segen und Fluch des Regeldesigns ist das Balancing. Es soll sicherstellen, dass man auf allen Regelebenen eine Auswahl verschiedener, auf die eine oder andere Art gleichwertige Alternativen hat. Oder simpel ausgedrückt: Es darf nicht DEN Zauber, DIE Profession oder DIE Waffe geben, die in allen Belangen besser ist als alle andere. Alles hat seine Vor- und Nachteile. Daraus ergibt sich auch eine gewisse Berechenbarkeit für den Spielleiter. Die Fähigkeiten von Charakteren oder NSCs sollten nicht durch einfache Kombinationen völlig durch die Decke schießen und unerwartete oder unkontrollierbare Effekte nach sich ziehen.

Das bedeutet nicht, dass beispielsweise alle Charaktere bei Generierung gleich oder auch nur gleichwertig sind. Denn Balancing und Wahlfreiheit vertragen sich nicht sonderlich. Jeder Spieler soll die Möglichkeit haben, das zu spielen, was er will. Daher haben wir bei den Generierungsregeln die Möglichkeit integriert, von Anfang an mit verschiedenen Kompetenzniveaus zu spielen. Am Ende des Tages ist es nämlich Sache der Spieler am Tisch, wie und was sie spielen wollen.

Im Endeffekt gibt es zwei große Phasen des Balancing während der Entwicklung: Ganz am Anfang wird festgelegt, was die Regeln eigentlich abdecken und darstellen sollen. Hier müssen die ersten belastungsfähigen Überlegungen zum Balancing einfließen. Ist eine Art von Zauberern den anderen überlegen? Wie stark wirkt sich Fernkampf gegenüber Nahkampf aus? Welche Rolle sollen Rüstungen spielen? All das sind Fragestellungen, die direkt das Balancing betreffen.

Die zweite wichtige Phase ist das letztendliche Feintuning. Besonders über die Kosten und die Vergabe von Boni und Mali wird über das Balancing entschieden. Ein +1 statt +2 kann über Wohl und Wehe einer Mechanik entscheiden, und am Ende, ob eine Rüstung der Liebling aller Kämpfer wird, oder nur als Fußnote erscheint.

POST-BETA

Mit der Beta-Version hatten wir nun eine Basis, mit der wir weiter arbeiten konnten. Das ganze System wurde einer ausgiebigen Überarbeitung unterzogen, die von den Grundkonzepten bis zum kleinsten Detail alle Elemente der Regeln unter die Lupe nahm. Schweren Herzens musste ich mich dabei vom Zonensystem im Kampf verabschieden. Trefferlokation wird erst im nachfolgenden Kompendium zu finden sein.

Besonders die bereits erwähnten Zustände hatten ihre positive Wirkung entfalten können, teilweise noch weitreichender, als erwartet. Wir fügten daher neben den vierstufigen Zuständen noch das Konzept des Status hinzu, der binäre Zustände wie „liegen“, „brennen“ oder „Handlungsunfähigkeit“ klar ausdefiniert.

Tatsächlich war das Definieren von Begriffen ein ganz eigener Bereich der Regelentwicklung. Damit die Regelbeschreibungen

eindeutig waren, mussten wir eine eigene DSA5-Terminologie entwickeln. Wir wollten und mussten uns von den oft weitschweifigen Beschreibungen lösen, um die Regeln verständlich und gut erlernbar zu präsentieren.

DIE LIEBE ZUM DETAIL

Mit fortschreitender Entwicklung mussten wir uns auch immer mehr um Kleinigkeiten kümmern, die Aufmerksamkeit und Liebe zum Detail erforderten. So haben wir zu zweit mehr als eine Woche damit verbracht, die Ausrüstungsliste komplett neu aufzuziehen und mit Preisen auszustatten. Das Schwarze Auge ist keine Wirtschaftssimulation und soll es auch nicht sein, aber trotzdem wünschen sich Spieler natürlich Preislisten, in denen fertige Produkte nicht billiger sind als die in ihnen verarbeiteten Rohmaterialien.

Wir haben uns daher dazu entschieden, ein wenn auch sehr abstraktes und primitives System zu entwickeln, mit dem sich Preise ableiten lassen können, statt einfach nach gut Dünken Preise zu definieren. Als Dreh- und Angelpunkt haben wir die Tabelle der Tagesverdienste gewählt und von ihnen grundlegende Kosten für Nahrungsmittel, Unterkunft usw. abgeleitet. Damit sich auch der einfache Tagelöhner zumindest seinen täglichen Brei leisten kann, muss Getreide einen bestimmten Wert haben, von dem aus sich wiederum viele andere ableiten lassen. So haben wir eine Basis aus Arbeitskosten und Grundmaterialien definiert, von denen aus wir alle Güter und Dienstleistungen ableiten können. Zugegebenermaßen hat das in manchen Bereichen nur nach dem Pi-mal-Daumen-Prinzip funktioniert, da es uns nicht möglich war, bei allen Gütern den nötigen Arbeitsaufwand zu recherchieren, aber summa summarum sollte die Ausrüstungsliste nun zufriedenstellend funktionieren.

HITZE UND KÄLTE

Einer der nach der Beta hinzugefügten Regelabschnitte betrifft die Mechanismen zur Wirkung von hohen und niedrigen Temperaturen. Hier sind wir in zwei Schritten vorgegangen:

Im ersten haben wir den direkten Kontaktschaden durch Frost oder Feuer von den Auswirkungen extremer Umgebungstemperaturen gelöst. Im zweiten haben wir uns dann mit Hypo- und Hyperthermie beschäftigt. Es war schnell klar, dass Hitze und Kälte sich unterschiedlich auf Körper und Geist auswirkten, und dass ein reines Abziehen von Lebenspunkten der ganzen Sache nicht gerecht werden konnte. Alex und ich haben uns daher in dieses Themengebiet eingelese und Bekanntschaft mit Konzepten wie „Kälteidiotie“ gemacht. Schnell wurde klar, dass hier die Zustände ein weiteres Mal gute Dienste leisten konnten. So waren Paralyse, Betäubung und Verwirrung geradezu dazu prädestiniert, Helden in den Eisöden des hohen Nordens oder der Wüste Khôm das Leben schwer zu machen. Wir haben dabei darauf geachtet, dass die Regelmechanik überhaupt erst greift, wenn bestimmte Voraussetzungen wie genügend Wasser und Sonnenschutz in der Wüste oder warme Kleidung im Schnee fehlen. So bleiben extreme Umstände gefährlich, ohne in beständige Buchhaltung abzugleiten.

KAMPF UND PA/2

Neben dieser Vielzahl von Details haben wir uns auch einiger Grundmechaniken gewidmet, die immer noch Schwierigkeiten gemacht haben. Das betraf insbesondere den Kampf, der selbst mit Übung recht schleppend von der Hand ging. Zwar hat die Fixierung der Initiativreihenfolge einen Bremsklotz entfernt, doch bei höheren Talentwerten verlangsamte sich das Spiel merklich. Nach längeren Diskussionen und der Erstellung verschiedener Modelle schälten sich zwei Kernprobleme heraus:

1. Die Sonderfertigkeiten waren, besonders kombiniert, zu unübersichtlich und benötigten zu viel Rechenaufwand.
2. Die hohen Paradowerte fingen bis zu 95 Prozent aller Angriffe ab, was die Kämpfe nicht nur zog, sondern für den Angreifer zudem auf Dauer recht frustrierend werden konnte. Im Endeffekt blieb einem nur die Möglichkeit, auf einen kritischen Erfolg zu warten.

Der erste Punkt war mit ein wenig Aufwand zu beheben, indem wir die Kampfsonderfertigkeiten übersichtlicher aufteilten und mit einer Begrenzung an Kombinierbarkeit versahen.

Der zweite Punkt war etwas kniffliger und wurde erst einmal auf die Formel $PA = AT/2$ runter gebrochen. Die Parade wurde also halbiert, wobei hier im endgültigen Balancing noch einmal nachgeschliffen und die Parade mit einigen Boni versehen wurde. Sie liegt so zwar etwas höher als $AT/2$, generiert aber nicht mehr die enormen Spitzen, wie wir sie bei DSA4 kennen gelernt haben.

Es war zu Anfang ein wenig ungewohnt, jedoch laufen die Kämpfe nun fließender und schneller. Auch die Schadenswirkung ist aufgrund des Zusammenspiels von Rüstung, geglätteten Waffentwerten und entfernten Schadensspitzen durch Sonderfertigkeiten gleichmäßiger und so für die Spieler besser einschätzbar.

DIE WOCHE DES SCHMERZES

Um die Regeln für die Bereitstellung der Gamma-Regeln fit zu machen, hatten wir uns entschlossen, eine Woche lang in Klausur zu gehen und das gesamte System mit all den Änderungen und Korrekturen noch einmal komplett und am Stück durcharbeiten. In einem malerischen Kellerraum in Waldems-Steinfischbach wurde so innerhalb von sechs Tagen zu je 8-12 Stunden zusammen mit Markus Plötz gestritten, diskutiert, entwickelt und verworfen, und das System noch einmal durchgesprochen, korrigiert und erweitert. Während manche Abschnitte erstaunlich schnell und leicht von der Hand gingen, zeigte sich aber auch immer wieder, dass der Teufel im Detail steckt. So waren drei erfahrene Rollenspielautoren mehrere Stunden damit beschäftigt, basierend auf dem Talentsystem Regeln für Verfolgungsjagden zu entwickeln, die verschiedene Basisgeschwindigkeiten, unterschiedlich schwierige Umgebungen und sowohl sehr niedrige als auch sehr hohe Talentwerte sinnvoll abbilden konnten. Ein Höllentrip, der fünf verschiedene Modelle produziert hat, die jeweils irgendwo einen Pferdefuß hatten. Am Ende konnten wir uns auf ein Modell einigen, das seinen Weg final auch ins Regelwerk gefunden hat. Alles in allem war diese Woche wohl für alle Beteiligten eine schmerzhaft, aber nichts desto trotz lehrreiche Erfahrung.



DIE GAMMA-VERSION

Nach der Überarbeitung und teilweise auch kompletten Neugestaltung der Beta-Version wollten wir noch einmal unabhängige Spieler über das System schauen lassen. Da wir diesmal jedoch deutlich spezifischere Fragestellungen hatten und bestimmte Punkte auch schlichtweg nicht mehr zur Diskussion standen, haben wir uns dazu entschlossen, über den Gamma-Test eine begrenzte Anzahl an Spielgruppen zu suchen, um die nun vor der Vollendung stehende Regelversion zu testen. Die Runden wurden wieder von Alex betreut, der sie mit detaillierten Testaufträgen versorgte.

Das daraus resultierende, sehr fokussierte Feedback hat sich als ausgesprochen nützlich erwiesen, und auch meine heimische Testrunde, die die gesamte Entwicklung von DSA5 begleitet hat, hat hier noch einmal richtig Gummi gegeben.

POST-GAMMA

Mittlerweile hat das System sein finales Kostenbalancing erhalten, der Ablauf der Aktionen pro Initiativdurchgang wurde nochmal grade gezogen und eine Vielzahl kleiner Änderungen wurde vorgenommen. Kurz gesagt, die letzten Handgriffe sind getan, das Layout steht und das Grundregelwerk ist im Druck. Es ist nicht leicht, nach zwei Jahren ein Projekt auf die hohe See zu entlassen, und wahrscheinlich hätte ich noch Jahre an den Regeln herum basteln und schleifen können. Aber was bleibt, ist auf die RatCon (07.08.-09.08. in Unna) zu warten, um dann endlich das so hart erarbeitete Werk in Händen zu halten.

Währenddessen fordern die nachfolgenden Bände bereits unsere Aufmerksamkeit. So benötigt das Bestiarium Regelumsetzungen und -anwendungen genauso wie der Aventurische Almanach, und nicht zu vergessen das Kompendium, das tiefere Regeln für Freunde komplexerer Regelwerke bieten wird. Was Das Schwarze Auge angeht gibt es also immer etwas zu tun.



EIN HERZ FÜR BARBAREN

Die vorliegenden Kulturbeschreibungen können als Ergänzung des DSA5-Regelwerks benutzt werden. Es handelt sich dabei um drei „barbarische“ Kulturen, deren Lebensraum die aventurische Wildnis darstellt: Die zwergischen Brobim, die Trollzacker-Barbaren und die Steppenelfen der Grünen Ebene.

BROBIM

Die barbarischen Brobim glauben fest daran, als einzige Zwerge nicht von „dem Drachen“ berührt und verführt worden zu sein. Und sie tun alles dafür, dass das auch so bleibt.

Verbreitung und Lebensweise: Die Brobim leben fast ausschließlich in Schächten so tief, dass sie bis in flüssige Gesteinsschichten reichen. In den Eiszinnen, dem Ehernen Schwert und den Nordwalser Höhen suchen sie Zuflucht vor der durch den Drachen verdorbenen Oberwelt. Ins Joch gezwungene Wühlschrate fressen sich durch das härteste Gestein, nahrhafte Pilze und heilsame Flechten sichern ihr Überleben und kostbare Kristalle ihr Auskommen. Die Zwerge halten sich ganze Herden von Ratten, Riesenkäfern und Maden im Dunkel ihrer primitiven Behausungen, in



Brobim

Sprache: Rogolan (Brobimisch)

Schrift: keine

Ortskenntnis: z.B. heimische Höhlensysteme

Sozialstatus: Unfrei

Übliche Professionen:

☞ *Weltliche Professionen:* Heiler, Jäger, Stammeskrieger

☞ *Zaubererprofessionen:* –

☞ *Geweihtenprofessionen:* –

Typische Vorteile: Dunkelsicht, Hitzeresistenz, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Angst vor ... (Flugwesen, Höhe, dem Meer), Persönlichkeitsschwächen (Autoritätsgläubig, Vorurteile [vor allem gegen andere Zwergenvölker], Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn), Hässlich, Lichtempfindlich, Unfähig in Handwerkstalenten (vor allem Metallbearbeitung)

Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit, engen Räumen)

Typische Talente: Einschüchtern, Klettern, Steinbearbeitung, Verbergen, Zechen

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fliegen, Gassenwissen, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Metallbearbeitung, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Schlösserknacken,

Typische Namen:

☞ **männlich:** Argox, Barosch, Fusch, Gorax, Kadurax, Madasch, Pirox, Saposch, Vandrosch, Zinkopa

☞ **weiblich:** Arda, Bahmutha, Firngara, Gartha, Kudra, Malma

Die Namen der Brobim setzen sich aus dem Vornamen und dem Namen eines Elternteils zusammen, beispielsweise Argox Sohn des Gorax.

Kulturpaket Brobim (17 AP)

Einschüchtern +2, Klettern +2, Steinbearbeitung +2, Verbergen +2, Zechen +1

denen so mancher Menschenglave den niedersten Arbeiten nachgeht. Den anderen Zwergenvölkern sind die wilden Zwerge kaum bekannt. Kommt es jedoch zu einer der seltenen Begegnungen reagieren die Brobim außerordentlich aggressiv. Rechtshänder erregen in den Augen der überwiegend linkshändigen Barbaren noch weit mehr Misstrauen.

Weltsicht und Glaube: Dem Feuer und ihren Ahnen bringen die Brobim unter Führung ihrer Geoden eine kultische Verehrung entgegen. Firnelfen betrachten sie gar als Kinder des Weltschöpfers *Ingra*, der selbst jedoch nicht angebetet wird, da er seinen Verstand verloren haben soll.



Sitten und Bräuche: Die Ahnen erhalten regelmäßig Opfergaben und werden oft um Rat gefragt. Die Handwerkskunst der Brobim ist nur ein matter Abglanz ihrer zwergischen Verwandten. Handel treiben sie nur gelegentlich mit den Norbarden und den koboldartigen Bosnickeln.

Tracht und Bewaffnung: Brandnarben am ganzen Körper dokumentieren die Errungenschaften und Rückschläge ihres Lebens. Durch die Haut getriebene Ringe und Nägel sind gut sichtbar, da Brobim höchstens Lendenschurze oder mit Nieten verstärkte Lederröcke und schwere Stiefel tragen. Frauen legen für gewöhnlich einfache Mieder oder Brustschalen an. Gegen die Kälte und Gefahren jenseits ihrer unterirdischen Heimat schützen sich die Zwerge oft mit Rattenfellumhängen und Fellmützen sowie mit groben Keulen und Beilen aus Holz oder Feuerstein, die nur selten mit Metall beschlagen sind.

TROLLZACKER

Die sich selbst als *Kurga* bezeichnenden Trollzacker erfüllen ein Großteil jener Klischees, die zivilisierte Völker mit Barbarentum verbinden, wengleich ihre auf Gewalt und Blut gründenden Bräuche nur äußere Anzeichen einer zutiefst tragischen Kultur sind, die in den Bergen Zuflucht vor den Unglück verheißenden Talländern suchen. Die Trollzacker sind mit den Ferkinas verwandt und blicken auf gemeinsame Vorfahren zurück.

Verbreitung und Lebensweise: Etwa ein Dutzend, untereinander zuweilen verfeindete Stämme leben ausschließlich in den Trollzacken und nur vereinzelt bereisen Jäger die Ausläufer des Gebirges. Einfache Hütten, Höhlen oder Zelte bieten den sesshaft oder nomadisch lebenden Sippen Schutz vor den widrigen Bedingungen ihrer Heimat. Blutige Zweikämpfe bestimmen den Anführer einer Sippe ... und schließlich immer auch seinen Nachfolger.

Weltsicht und Glaube: Die Glaubenswelt der Trollzacker wird vom göttlichen Paar *Rôschtula* und *(Pe)Rasch(i)a* beherrscht, die Gewalt und Stärke bzw. Blut und Fruchtbarkeit repräsentieren und über verschiedenen Naturgeister gebieten. Zudem werden die Trolle als Götterkinder verehrt. Die *Kurga* glauben einst eine große Schuld auf sich geladen zu haben, weshalb ihnen im Jenseits schreckliche Qualen drohen, die nur durch ein hartes Leben und einen möglichst schmerzhaften Tod gelindert werden können.

Sitten und Bräuche: Die Gepflogenheiten der *Kurga* muten nicht nur bestialisch an, sie sind es auch. Die Erde wird mit dem Blut getöteter Feinde und Tiere getränkt, ihre Innereien roh verzerrt. Schmucknarben und Brandmale markieren bedeutende Taten, während die Verbannung aus den Bergen als höchste Strafe gilt. Besiegte, aber geachtete Feinde werden „ehrevoll“ zu Tode gefoltert um ihr Leiden in der Ewigkeit zu verkürzen.

Auch bei den *Kurga* treten Schamanen als Mittler zwischen der Welt der Sterblichen und der Geister ein. Der *Schochzul* oder die *Schochzula* (Mz.: *Schochzuli*) sind latent magisch begabt und können durch blutige Rituale die Kraft der Krieger stärken.

Tracht und Bewaffnung: Jeder Trollzacker trägt ein Blutsteinaumlett bei sich und hüllt sich in grobes Leder und Felle um der Witterung zu begegnen. Nicht mehr, aber auch nicht weniger.

Trollzacker

Sprache: Zhulchammaqra (je nach Stamm)

Schrift: keine

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: Adel, Unfrei

Übliche Professionen:

- ☞ *Weltliche Professionen:* Gladiator, Heiler, Jäger, Söldner, Stammeskrieger, Streuner
- ☞ *Zaubererprofessionen:* -
- ☞ *Geweihtenprofessionen:* -

Typische Vorteile: Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Typische Nachteile: Blutrausch, Hässlich, Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht)

Untypische Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Krankheitsanfällig, Niedrige Lebenskraft, Unfähig in Naturtalenten, Zerbrechlich

Typische Talente: Einschüchtern, Fährtsensuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Orientierung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Steinbearbeitung, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Betören, Boote & Schiffe, Etikette, Fahrzeuge, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Geschichtswissen, Götter & Kulte, Mechanik, Rechnen, Rechtskunde, Reiten, Schlösserknacken, Sternkunde, Verkleiden

Typische Namen:

- ☞ *männlich:* Achzul, Bashoth, Dabrush, Faraz, Ghonech, Kchorech, Rochan, Shamsharb, Shulman, Zuldar
- ☞ *weiblich:* Abara, Chumra, Draneth, Habiza, Kcharra, Manlochla, Noqtah, Rhana, Uchazu, Zulecha
- ☞ *Beinamen:* Amadacht / Amadhcha ('der/die im Kampf Gewaltige'), Bal / Balt ('Herr/Herrin über ...'), Grim / Grima ('der/die im Zorn Rasende'), Zert'Zul / Zerta'Zul ('der/die Blutvergessene, Ehrlose')
- ☞ *bekannte Stämme:* Mach'natül, Tach'al Tur

Die Trollzacker beschränken sich in der Regel auf einen Namen, es sei denn, sie haben das Recht eines Beinamen erworben. Gelegentlich führen sie noch den Namen ihres Stammes an.

Kulturpaket Trollzacker (36 AP)

Einschüchtern +2, Fährtsensuchen +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Orientierung +1, Selbstbeherrschung +2, Steinbearbeitung +2, Tierkunde +1, Verbergen +1, Wildnisleben +1

Erbeutete Rüstteile und Waffen ergänzen ein brachiales Arsenal aus einfachen Hiebdolchen, steinernen Barbarenschwertern, Knochenkeulen und den gewaltigen Barbarenstreitäxten, die in primitiven Glutgruben geschmiedet werden. Viele Trollzacker werden deutlich größer als der durchschnittliche Tulumide. Unter ihnen gibt es zudem die gewaltigen *Rochshaz*, Trollzacker, die von leibhaftigen Trollen abstammen sollen, und eine Körpergröße von 2,50 Schritt erreichen.

STEPPENELFEN

Die Existenz des nomadischen Reitervolks ist den Menschen erst seit kurzer Zeit bekannt. Doch es ist schnell klar geworden, dass die Kinder des Windes ihre Heimat und ihre Freiheit nicht kampflos hergeben werden.

Verbreitung und Lebensweise: In Sippen von bis zu zwei Dutzend Mitgliedern, auf die jeweils ein bis zwei Firnponys kommen, ziehen die Steppenelfen durch das Grasland Nordaventuriens. Sie schlagen ihre mit lebendem Gras bedeckten Zelte nicht länger als einen Mond an einem Ort auf. Während ihren geliebten Ponys die Wildweiden genügen, gehen die Elfen einzeln oder in Kleingruppen auf die Jagd. Sie sind ein überaus kriegerisches Volk, das keine Eindringlinge in ihrem Lebensraum duldet. Seit die Men-

schen begonnen haben eine Handelsroute zwischen Norburg und Uhdenberg einzurichten sowie seit dem Tempelbau zu Travingen, kommt es immer wieder zu Konflikten. Doch mehr noch als mit den Menschen verbindet sie eine alte Feindschaft mit den Goblins der Grünen Ebene.

Weltsicht und Glaube: Sie stammen von jenen Elfen ab, die einst aus den großen Hochelfenstädten vertrieben worden sind. Womöglich unterscheidet sich ihr Weltbild von dem ihrer Verwandten deshalb vor allem durch ihren universellen Begriff von Freiheit des Einzelnen und der Sippe, deren Einschränkung sie kaum ertragen.

Sitten und Bräuche: Von Kindheit an knüpft jeder Elf eine besondere Bindung zu einem der Firnponys. Im Kreise ihrer Sippe und im Zusammenspiel mit ihren Tieren zeigen sie großen Sanftmut und Verständnis, während sie Fremden meist kaltherzig und grausam erscheinen.

Tracht und Bewaffnung: Hosen, Hemden und Überwürfe aus Wildleder und gewebtem Pferdehaar, zumeist mit Stickereien und Gepräge verziert, gehören zur typischen Bekleidung der Steppenelfen, die im Kampf um eine hartlederne Rüstung ergänzt wird. Für die Auseinandersetzung mit Beute oder Feind führen sie den Elfenbogen (yara), das Wolfsmesser (larza) und Speere mit tödlicher Präzision.

Steppenelfen

Sprache: Isdira (steppenelfischer Dialekt)

Schrift: Isdira-Zeichen (2 AP)

Ortskenntnis: je nach Heimatort (z.B. Dorf und angrenzendes Gebiet)

Sozialstatus: keine

Übliche Profession: Wildnisläufer, Zauberweber

Typische Vorteile: Begabung in Körper- und Naturtalenten (vor allem *Reiten*), Begabung in Kampftechniken (vor allem *Bögen*), Magische Einstimmung (Wesen der Steppe)

Typische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen), Artefaktgebunden (Instrument), Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Vorurteile [vor allem gegen Nichtelfen], Weltfremd [vor allem bei Adel, Besitz, Geld, Götter, Hierarchien, Religion]), Unfähig in Wissenstalenten

Untypische Vorteile: Begabung in Wissenstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Untypische Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Unfähig in Körper- und Naturtalenten

Typische Talente: Fährtsuchen, Klettern, Körperbeherrschung, Musizieren, Orientierung, Pflanzenkunde, Reiten, Selbstbeherrschung, Singen, Sinnesschärfe, Tanzen, Tierkunde, Verbergen, Wildnisleben

Untypische Talente: Alchimie, Brett- & Glücksspiel, Fahrzeuge, Rechtskunde, Schlösserknacken, Zechen

Typische Namen:

♂ *männlich:* Adalarion, Alarion, Caerleon, Delayar, Dendayar, Edorion, Elanor, Feysiriel, Lindariel, Navarion

♀ *weiblich:* Alaniel, Caerleon, Daleone, Eldariel, Gailanoe, Lauriel, Mandara, Rhianna, Sanyadriel, Valandriel

♂ *Sippenname:* Birkenblatt, Eichhorngruß, Leuchtmoos, Seemond, Tauglanz

Elfen besitzen einen Vornamen sowie einen Sippennamen.

Kulturpaket Steppenelfen (48 AP)

Fährtsuchen +2, Körperbeherrschung +2, Musizieren +1, Orientierung +2, Pflanzenkunde +1, Reiten +2, Singen +1, Sinnesschärfe +2, Tanzen +1, Tierkunde +2, Wildnisleben +2



TROLL IN POT

Ein Szenario von Sebastian Hermes

»Der Wirt der Taverne Zum hässlichen Esel warnte mich vor Trollen in der Oberlueller Heide. Jeder weiß doch, dass es Trolle nur in Märchen gibt. Der alte Spaßvogel wollte mich wohl zum Besten halten.«

—letzter Tagebucheintrag eines Reisenden, gefunden in der Oberlueller Heide

„Weib, ich werde doch keine süßen Speisen mit in die Heide nehmen, nur weil du an Märchen glaubst.“

—letzte Worte des Schäfers Balduin zu seiner Frau.

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden werden von einem Verzauberten in Trollgestalt beauftragt, ihn zurück in einen Menschen zu verwandeln und somit die Heirat zwischen seiner Geliebten und seinem Konkurrenten zu vereiteln.

Genre: Intrigen-/Dorfabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: Oberluell und die Oberlueller Heide

Zeit: in neuerer Zeit

Komplexität (Spieler/Meister): mittel/ gering

Erfahrung der Helden: unerfahren bis erfahren

Anforderungen: Gesellschafttalente (mindestens Erfahren), Naturtalente (mindestens Erfahren), Kampftechniken (mindestens Erfahren)

Lebendige Geschichte: 1 Punkt

DAS ABENTEUER

Ein junger Händler aus Oberluell wurde von einem Nebenbuhler um die Hand der schönen Iskra verzaubert und hat nun die Gestalt eines jungen Trolls angenommen. Die Helden müssen bei der Rückverwandlung helfen, bevor es zu spät ist und Iskra den Falschen nimmt.

WAS BISHER GESCHAH

VOR DER VERWANDLUNG

Cordowan Tannhus ist ein junger, erfolgreicher Händler. Er führte eine Liebesbeziehung mit der Magd Iskra Eilifdottir. Cordowans Konkurrent Ingald Egilson ist ebenfalls ein Händler des Ortes und auch er begehrt die schöne Magd. Aus diesem Grund hat er sich bei einer Kräutersammlerin und Alchemistin einen Trank besorgt, der Cordowan töten soll. Die Alchemistin verweigert den Trank und wird darauf von Ingald mit ihrer dunklen Vergangenheit erpresst. Die listige Frau händigt Cordowans Konkurrenten einen Trank aus, der den Anwender unglaublich hässlich werden lässt. Hierdurch kann sie Cordowan das Leben retten und ihre Vergangenheit wird nicht von Ingald offengelegt.

LEBENDIGE GESCHICHTE

Jedes DSA-Abenteuer erhält eine Markierung in der Kategorie Lebendiges Aventuriens. Damit kann jeder Meister einsehen, wie stark die Bezüge zum Metaplot und der sich fortentwickelnden Geschichte des Kontinents sind.

◆ **1 Punkt:** Das Abenteuer hat keinen Bezug zur lebendigen Geschichte Aventuriens. Personen und Handlung sind beliebig in der Spielwelt platzierbar.

◆ **2 Punkte:** Es gibt ein paar leichte Bezüge zum Metaplot, vielleicht wird ein bestimmter Zeitabschnitt vorausgesetzt, in dem das Abenteuer spielt oder offizielle Meisterpersonen treten auf. Allerdings kann das Abenteuer leicht angepasst werden.

◆ **3 Punkte:** Das Abenteuer ist stark in den Metaplot eingebunden, man erlebt als Held hautnah die lebendige Geschichte Aventuriens mit. Offizielle Meisterpersonen spielen eine wichtige Rolle und das Abenteuer hat einen an Ort und Zeit festgemachten Handlungsablauf, der nur schwer zu ändern ist.

◆ **4 Punkte:** Das Abenteuer gleicht den 3-Punkte-Abenteuern, verändert die Spielwelt jedoch stärker oder hat extrem großen Einfluss auf die lebendige Geschichte. Für die Spielwelt bedeutsame und prägende Meisterpersonen können ums Leben kommen oder ganze Landstriche verändern sich nachhaltig.

Da Cordowan über den Neid seines Nebenbuhlers weiß, ist er ausgesprochen froh darum, als er von Ingald eingeladen wird um die Differenzen zu beseitigen. Die beiden durchleben eine durchzechte Nacht, wobei Ingald die Chance nutzt, dem betrunkenen Cordowan den Trank einzuflößen. Er ahnt nicht, dass sein Plan nicht vollständig gelungen ist.



PACH DER VERWANDLUNG

Am nächsten Tag wacht Cordowan verkatert hinter der Taverne auf, in der sich Ingald und Cordowan getroffen hatten. Der Trank hat gewirkt und ihn in eine trollähnliche Gestalt verwandelt. Seine Kleidung hängt zerfetzt an ihm herunter. Nicht nur sein Äußeres, sondern auch seine geistigen und sprachlichen Fähigkeiten wurden eingeschränkt. Cordowan wird schnell im Dorf bemerkt und versucht sich in gebrochener Sprache vor der Bevölkerung zu erklären. Da die Dorfbewohner wissen, dass in ihrer Nähe Trolle leben und sich der ein oder andere von ihnen schon in den Ort verlaufen hat, glauben sie Cordowan nicht. Sie halten ihn für ein Trollkind und jagen ihn davon.

Es vergehen insgesamt zwei Monate, in denen Cordowan in der Oberlueller Heide in einem Erdloch lebt. Er versucht auf der Straße, welche durch die Heide führt, immer wieder Reisende um Hilfe zu bitten, aber bislang vergebens. Um Reisende nicht frühzeitig zu verschrecken versteckt er sich unter einer kleinen Brücke. Ingald ist froh darüber, seinen Konkurrenten losgeworden zu sein. Seine Geschäfte laufen seitdem besser. Iskra hat Ingald berichtet, dass Cordowan des Dorfs und seiner Freundin überdrüssig geworden und deshalb verschwunden sei.

HINEIN IN DIE GESCHICHTE

Das Abenteuer beginnt auf dem Weg von Oberluell, in südöstlicher Richtung, nach Nehult durch die Oberlueller Heide. Die Helden haben das Dorf Oberluell als Rastplatz genutzt und hier, einen oder mehrere Tage verbracht. Bei ihrem Aufenthalt wurden die Helden von den Bewohnern des Dorfes gut behandelt und bei der Weiterreise vor den Trollen gewarnt, die in der Oberlueller Heide leben. Mittels einer bestandenen Probe auf *Sagen & Legenden (Thorwal)* wissen die Helden bereits etwas über Trolle.

Die Helden sind etwa zwei Stunden entfernt von Oberluell als sie in der Heide auf einem Tieflandbach stoßen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr reist durch eine wunderschöne Heidelandschaft. Links und rechts des Weges seht ihr ein Meer aus rosa Blüten. Der ein oder andere Pflanzenkundler unter euch erkennt schnell Calluna- und Glockenheiden, Heidekräuter, und Krähenbeeren. Hier und dort stehen Schafe und fressen die einzelnen Grasbüschel und aufsprießende Bäume die zwischen den Heidegewächsen wachsen. Ihr habt vor etwa zwei Stunden das Dorf verlassen und euch kommen die Warnungen vor Trollen, die hier in der Gegend leben sollen, bei diesem Anblick wie Ammenmärchen vor.

Ihr folgt weiter dem Weg und kommt zu einer kleinen Steinbrücke, die über einen Tieflandbach führt, da bemerkt ihr, wie sich etwas unter der Steinbrücke bewegt. Ihr haltet inne und seht eine Hand, die am Rand der Brücke auftaucht und mit einem Satz steht plötzlich ein fast zwei Schritt großes, zotteli-

TROLLE

Sie sind eines der ältesten Völker Aventuriens und beinahe in allen Gebirgen findet man Überreste ihrer Kultur. Trolle, welche in der Nähe von menschlichen Siedlungen leben sprechen meist eine rudimentäre Form der Sprache des Landes. Man hört häufiger von Trollen, die an Brücken leben, diese bewachen und von Reisenden Geschenke einfordern, bevor sie sich 'trollen'. Verhandlungen mit Trollen sind schwierig, denn sie sind sehr stur und eigensinnig. Mit Süßigkeiten kann man sie beruhigen und sich gewogen machen, denn Trolle mögen alles Süße. (*Zoo-Botanica Aventurica*, S. 181f).



ges Wesen in zerfetzter Kleidung vor euch. Es erhebt die Hände, als wolle es euch ein Zeichen des Friedens senden und zu eurem Erstaunen brummt euch dieser Fremde eine Botschaft entgegen.

„Ihr ...Cordowan Tannhus ... helfen.“

DIE BITTE EINES TROLLKINDES

Stellen sie Cordowan so sympathisch dar wie möglich. Er sieht zwar nicht so aus, ist aber eine gute Seele ohne niederträchtige oder aggressive Hintergedanken.

Eine gelungene Mut-Probe verhindert, dass die Helden davonlaufen, bevor die Gestalt zu ihnen sprechen kann. Falls das Bestreben der Gruppe nach einem Kampf größer ist als das einer Konversation, kann ein Wurf auf Neugier helfen. Im Gespräch können die Helden mittels einer bestandenen Probe auf *Menschenkenntnis* ermitteln, dass der Troll die Wahrheit sagt.

Sollten die Helden es dennoch für ratsam erachten, die Gestalt einfach zu erschlagen wird Cordowan sich so lange verteidigen wie er kann. Sollte Cordowan den Kampf gegen die Helden gewinnen wird er sie in seine Erdhöhle, nicht weit der Brücke bringen und ihnen in einem ruhigen Moment (er wird die Helden fesseln) seine Situation noch einmal erklären und sie dann wieder freilassen. Sie sollten als Meisterperson verhindern, dass Cordowan stirbt.

CORDOWAN

LeP 38	INI 11+IW6			
SK 0	ZK 3	AW 7	GS 7	
Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Faust	11	7	IW6+2	kurz
RS/BE 1/0				
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I				
Besonderheiten: Hässlich II (Wird von den Helden für ein Trollkind gehalten, daher werden die Fähigkeiten von Cordowan wahrscheinlich überschätzt)				

Es wird hier davon ausgegangen, dass die Helden der Gestalt erstmal zuhören und versuchen mit Cordowan zu reden, sodass die Werte hoffentlich nicht genutzt werden müssen.

Die Helden wissen nun schon, dass das vermeindliche Trollkind um Hilfe für Cordowan bittet. Wenn sie also nachfragen wer Cordowan ist wird er antworten: „Ich Cordowan.“

Fragen die Helden Cordowan weiter aus, kann er folgende Antworten geben:

- ◆ „Ingald Egilson ihn vergiftet. Jetzt Cordowan so wie ihr sehen.“
- ◆ „Cordowan Händler in Oberluell. Ingald Rivale sein. In Geschäft und Liebe er Rivale. Cordowan guter Händler. Geliebte Iskra.“
- ◆ „Ich nichts bei mir. Aber ich gebe drei Dukaten die Nase wenn ihr helfen.“ (Verhandlungen möglich)
- ◆ „Wenn ihr fragt in Oberluell sie können sagen, wo (Ingald, Iskra, Cordowan) leben.“
- ◆ Weitere Fragen sollten von der Meisterperson beantwortet werden, sofern Cordowan die Antwort wissen könnte.

Wollen die Helden dem verwandelten Cordowan helfen müssen sie zurück nach Oberluell reisen und einige Erkundigungen einholen. Die Rückreise verläuft ereignislos und wie schon einmal werden die Helden nett von den Bewohnern von Oberluell aufgenommen.

DAS GESCHEHEN IN OBERLUELL

Oberluell für den eiligen Leser

Einwohner: 240

Tempel: Swafnirschrein, Peraineschrein

Tavernen: *Zum müden Matrosen, Zur giftigen Krähenbeere, Zum müden Matrosen*

Stimmung im Ort: Man ist Fremden gegenüber aufgeschlossen und versucht mit Reisenden zu handeln.

Handelsgüter: Hauptsächlich Honig und Teer

Militäreinheiten: 5 Dorfbüttel

Baustil im Dorf: Holz- Fachwerkhäuser im thorswalschen, nostrischen oder mittelreichischen Stil (je nach Vorliebe des Besitzers)

Bei dem Eintreffen der Helden in Oberluell erfahren sie, dass die bevorstehende Hochzeit im Dorf zwischen Ingald und Iskra geschlossen werden soll. Der Traviabund soll in vier stattfinden. Bei ihren Plänen sind die beiden auf die Mithilfe einiger Dorfbewohner angewiesen. Da bei dieser Hochzeit alle Bewohner dabei sein werden, sind auch einige bereit die Verlobten zu unterstützen. Aus diesem Grund wird in den nächsten Tagen einiges Los sein auf den wenigen Straßen Oberluells.

Kommt es zu dieser Hochzeit, haben die Helden darin versagt, Cordowan und seine Liebste wieder zusammen zu führen. Die Helden können sich unter Umständen mehr Zeit verschaffen indem sie die Hochzeitsvorbereitungen behindern.

Da Ingald wohlhabend ist, wird das Hochzeitfest großzügig geplant. Die Planung wird von Iskra und Ingald gemeinsam übernommen. Beide heuern passende Stellen zur Umsetzung an. Die Stellen werden von den beiden persönlich aufgesucht. Folgende Punkte werden von den beiden geplant und eignen sich für Verzögerungspläne der Helden:

- ◆ Die Zeremonie und die Schließung des Ehebundes wird von *Svenna Karvadottir* (Swafnirgeweihte) vollführt.
- ◆ Die Musikanten, die auf der Feierlichkeit spielen sollen, sind Einheimische und bestehen aus *Kjaskar* (32, langes schwarzes Haar, Laute und Gesang), *Nellgard* (27, schöne Frau mit langem blonden Haar, mit Kjaskar vermählt, Dudelsack), *Tjalf* (36, Glatze, füllige Figur, Pauke), *Olwir* (38, Halbglatze, dünn, Trumscheit).
- ◆ Ein Maler namens *Orik Haldarson* soll das Paar bei der Trauung malen.
- ◆ Die Feierlichkeit nach der Trauung soll in der Taverne *Zum müden Matrosen* stattfinden.
- ◆ Der Feinschmied *Thure Rangoldson* soll die Ringe anfertigen.
- ◆ *Ingira Gundridottir* kümmert sich um einige Blumengestecke.
- ◆ Die Hochzeitskleidung fertigt die Tüchweberin *Lingard Ragnadottir*.

Iskras Mutter Eilif ist schwer abergläubisch. Die Helden können das für sich nutzen, indem beispielsweise ein Held als „Seher“ auf-

CORDOWANS RETTUNG

tritt und das Datum der Hochzeit als Unglückstag schmäht, dafür ein späteres Datum als besonders glückbringend anpreiset. Elfen, Zwerge oder Halbelfen gelten der Mutter als mystische Wesen und haben daher besonders gute Chancen, Eilif zu beeinflussen. Ein als Mystiker auftretender Charakter kann bei entsprechendem Rollenspiel und/oder guten Proben auf *Überreden* Eilifs Vertrauen gewinnen und somit Zugang zum Haus der Braut erhalten.

Dort kann man beispielsweise am Abend vor der Hochzeit das Essen mit Rhizinus versetzen oder gar das Brautkleid ruinieren, das natürlich gemäß den bäuerlichen Dorftraditionen in der Nacht vor der Hochzeit von den Freundinnen der Braut bewacht wird. Wird irgendein charmanter Held die Ablenkung spielen, während seine Kameraden in die Kammer einsteigen?

Hier könnte den Helden auch noch die männliche Dorfjugend in die Quere kommen, die einem lokalen Brauch nach ebenfalls versucht, an das Kleid zu kommen, um das zugehörige Strumpfband zu stehlen.

Eine weitere Möglichkeit, bestünde darin, die Trauringe zu entwenden. Die Verwendung von Trauringen ist ein üblicher Brauch in der Region um Oberluell. Vierundzwanzig Stunden vor der Trauung sind die Ringe allerdings im Besitz von Ingalds bestem Freund Olbert Bernson, ein typischer Schläger und Brutallo. (Erinnern Sie sich noch an Biff aus zurück in die Zukunft? Genau so.)

Ihn zu überlisten, dürfte jedoch nicht schwer sein, insbesondere, wenn Bier und hübsche Damen dabei eine Rolle spielen.

Sollten die Helden die Ringe frühzeitig stehlen wollen, solange sie noch Thures Schmiede sind, müssen sie sich mit dessen Wachhund „Wolf“ auseinandersetzen. Ein großer, aggressiver Schäferhund, der für gewöhnlich in seiner Hütte liegt und bei Tag und Nacht alles verbellt, was sich der Schmiede nähert.

Falls die Helden die Bardentruppe sabotieren wollen, sind sie hoffentlich nicht so stilllos, den Musikern die Instrumente zu zerschlagen. Stattdessen könnte man die Truppe mit genügend Geld und Versprechungen abwerben.

Alternativ können die Helden auch die Essenslieferungen abfangen, die der Wirt des „Müden Matrosen“ bei nahegelegenen Bauernhöfen der Umgebung bestellt hat. Ein gut gemästetes Schwein, mehrere Säcke Getreide und jede Menge Gemüse.

Da jede Heldengruppe anders an die Lösung von Cordowans Problem herangehen wird und es unendlich viele Arten gibt, das Problem aus der Welt zu schaffen, sollen hier nur einige denkbare Lösungen vorgestellt werden.

◆ Es gibt in Oberluell einen Perainegeweihten (Ulfran Huisdorf) und eine Kräutersammlerin (Marada Gundridottir). Beide wären dazu in der Lage ein Gegenmittel herzustellen sofern sie eine Probe des Verwandlungstranks zur Verfügung bekommen. Die Kräuterhändlerin besitzt noch eine ausreichende Menge des Trankes..

◆ Außerdem besitzt Ingald noch eine kleine Menge des Giftes. Er bewahrt es in einem abgeschlossenen Schreibtischfach im Arbeitszimmer seines Hauses auf. Füchische Helden könnten schnell auf die Idee kommen bei Ingald einzusteigen. Wortgewandtere Helden werden vielleicht versuchen den Weg über Iskra Eilifdottir in das Haus von Ingald zu nehmen.

◆ Neben dem Problem Cordowan zurückverwandeln zu wollen sollten die Helden auch daran denken, dass sie Iskra davon überzeugen müssen, dass Cordowan sie nicht verlassen hat. Hierbei helfen vor allem Beweise, die Iskra zeigen, dass Ingald Cordowan verwandelt/vergiftet hat. Sollten die Helden denken, dass Iskra Cordowan schon verzeihen wird, wenn er wieder auftaucht, werden sie erleben wie Cordowan in Schimpf und Schande untergeht bis er selber das Bedürfnis verspürt das Dorf zu verlassen. In Iskras Augen ist Cordowan ein Schuft, der ihre Zuneigung ausgenutzt und sie enttäuscht hat.

◆ Eine weitere, allerdings auch einfallslose Methode die Geschichte aufzuklären, ist Ingald alle Informationen und das Gift mit Gewalt zu entwenden. Ingald ist allerdings ein Mann, der

sehr schnell die Dorfbüttel ruft. Sollten sich die Helden für diese Lösung entscheiden oder aus anderen Gründen mit dem Gesetz aneinander geraten finden sie die Werte für einen erfahrenen Dorfbüttel weiter unten. Sollten die Helden ein Geständnis aus Ingald herauspressen wird Iskra allerdings weiterhin zu ihrem Verlobten stehen, sobald sie erfährt, dass die Helden ein vermeintlich falsches Geständnis aus ihm herausgepresst haben.

Ein Hoffnungsschimmer aus dem Labor

Wenn ihre Gruppe bei den Ermittlungen oder den Sabotageakten festzustecken droht, kann der Meister jederzeit Marada einsetzen, um den einen oder anderen Hinweis einzustreuen. Sie besitzt



Aventurischer Bote, Hesinde 1038 BF

Blaues Leuchten über Havena!

HAVENA. Phex, Efferd und ihren Geschwistern sei Dank! Havena ist einer erneuten Zerstörung entgangen! Vor wenigen Wochen geschah Unvorstellbares in der Metropole Albernias. In einer kühlen Nacht des Boronmondes bemerkten die Bewohner Havenas ein blaues Leuchten am Wolkenhimmel. Zunächst vermochte sich niemand einen Reim daraus zu machen, doch nur wenige Augenblicke später bebte die Erde leicht, die ersten Rufe über eine zweite große Flut wurden laut und viele Bürger gerieten in Panik. Doch das Meer war ruhig. Kurz darauf zeigte sich die Ursache des Leuchtens: Die Wolken rissen auf und ein gigantischer Steinbrocken war am Himmel zu sehen, der drohte auf Havena herabzustürzen. Hätte er die Stadt getroffen, hätte er alles in Schutt und Asche gelegt. Doch die Götter verschonten die Stadt und der Brocken ging in der Muhsape unter, dem Marschland, welches Havena umgibt. Zwar wurden einige Gebäude beschädigt, als der Gesteinsbrocken dicht über der Stadt vorbeiflog, doch wurde zumindest kein Mensch ernsthaft verletzt. Bald schon ersetzten Erstaunen, Freude und Verwunderung die Panik und die Menschen Havenas rästelten, was es mit dem Stein auf sich hatte. Schnell verbreiteten sich allerlei Ge-

rüchte, von denen nur unzweifelhaft eines stimmte: Der Felsbrocken war ein Gwen Petryl, einer jener efferdheiligen Steine, die von sich aus ein bläuliches Licht ausstrahlen. Es war jedoch der größte Gwen Petryl seit Menschengedenken und damit ein Schatz von immensem Wert. Was mit dem Gwen Petryl geschah, ist bis heute nicht sicher. Einwohner von Havena berichten, dass sich eine Schar von Glücksrittern aufgemachte, um den

Brocken zu bergen, darunter der vielgerühmte Söldner Geron Waisenmacher, die Magierin Mirhiban al'Orhima, der zwerghische Held Arbosch Sohn des Angrax und eine Handvoll weiterer Abenteurer. Anderen Gerüchten zu Folge soll der stadtbekannte Havener Schatzsucher Rumpo Derpel den Gwen Petryl geborgen und heimlich an einen Hehler verkauft haben. Seit den Ereignissen fehlt aber jeder Spur von Rumpo.



Der Aventurische Bote fragte außerdem im Efferdtempel der Stadt nach. Jeder größere Gwen Petryl muss per Gesetz dem zuständigen Efferdtempel übergeben werden und so lag es nahe, dass der Finder des Steins die Kirche verständigt. Doch von den sonst so redseligen Geweihten war nicht viel zu erfahren. Ja, sie konnten bestätigen, dass es sich um einen Gwen Petryl handelte und nein, Efferd wollte die Stadt gewiss nicht strafen, sonst wären die Havener nicht so glimpflich davon gekommen. Gewiss sei es ein Zeichen gewesen, aber man müsse noch mehr darüber herausfinden, um die richtigen Schlüsse ziehen zu können. Wo der Brocken jedoch sei, dazu wollte sich keiner der Geweihten äußern.

*Darion Damanda
(Alex Spohr, mit Dank an
Zoe Adamietz, Jonathan
Werle, Iris Schaffrina,
Robin Jahn und Heiko
Hülsebus)*

Die Kaiserin ordnet das Reich

Hagrobald vom Großen Fluss neuer Herzog der Nordmarken –
Burggraf Alarich Rumrath von Gareth-Sighelmsmark neuer Reichserzkanzler

ELENVINA. Schnee fiel daunengleich aus dem grauen Himmel, als Nordmark, der Landeswappenkönig der Nordmarken auf dem Greifenplatz Stellung bezog und mit lauter, vernehmlicher Stimme verkündete:

„Höre, Nordmarken! Höre! Der Götterfürst will Dir in seiner Gnade einen neuen Herzog bescheren. Adel des Landes, eile herbei, in die Wehrhalle zu Elenvina, denn der Herr Hagrobald wird heute zu deinem Haupt gekrönt. Ihr Großen des Reiches und fremder Länder tretet ein und werdet Zeuge von der überreichen Gunst, mit der uns Alveran beschenkt.“

Und so zogen die Großen des Raulschen Reiches in den mächtigen Tempel. Zuletzt betrat die Ihre Kaiserliche Majestät das Heiligtum, angetan mit dem vollen Ornat, Raulskrone, Reichszepter und Griffonensphäre tragend.

Und dann begann das althehrwürdige Ritual. Da die Krönung von der Kaiserin eiligst angeordnet worden war, konnte der Illuminatus von Elenvina nicht rechtzeitig von seinen Exerzitien herbeigeschafft werden. So war es dann Seine Exzellenz Arrius von Wulfen, der die Krönung vornahm. Der erste Kaplan am Kaiserhof brachte einige Erfahrung mit, hatte er seinerzeit doch auch Ihre kaiserliche Majestät gekrönt.

„Vor den gestrengen Augen des Götterfürsten sei verkündet, dass die Nordmarken einen neuen Herzog haben: Den Herrn Hagrobald aus dem Hause vom Großen Fluss haben die Zwölfe erkoren! Nach altem Rechte und wie es im Codex Raulis geschrieben steht, wird er heute zum Lichtaltar der Wehrhalle zu Elenvina schreiten, um gekrönt zu werden. Erst danach wird er der Kaiserin den Lehns- eid leisten. Denn so ist es das Privileg der Herzöge im Reich seit den Tagen Rauls des Großen. Und altes Recht ist gutes Recht.“

Huldvoll billigte die Herrscherin dieses althergebrachte und dennoch auch in unseren Tagen ungewöhnliche, ja fast unerhörte Procedere mit einem Lächeln: „Es sei! Denn altes Recht ist gutes Recht!“

Und so betrat der Herr Hagrobald die heilige Halle und kniete vor der Ara luminis, jenem Hochaltar, auf dem sinnbildlich für jedes nordmärkische Heiligtum des Götterfürsten ein ewiges Licht erstrahlte.

Dort wartete der kaiserliche Kaplan bereits auf ihn und sprach: „Wisse, dass der Götterfürst Dich zum Herzog seiner geliebten Nordmarken bestimmt hat. Bist Du bereit und willig seinen Segen zu empfangen?“

– „Ja das bin ich!“, sprach Hagrobald mit fester Stimme. Und so begann die heilige Handlung. Viele Hymnen wurden gesun-

gen und viele Gebete gesprochen. Der Liturgie entsprechend, wurde der neue Herzog mit den Reliquien der Wehrhalle gesegnet: dem Pilgergewandt der Heiligen Lechmin von Weiseprein, dem Siegelring des Heiligen Praiorad vom Berg und dem mahnenden Zeigefinger des Heiligen Gilborn von Punin. Mit dem Segen des Großen Flusses trank er Wasser aus dem süßen und aus dem bitteren Kelch des Noralec Praioswar I. und schließlich wurde er mit der Greifenfeder der Heiligen Lechmin von Weiseprein berührt, auf dass er Wahrheit von Unwahrheit besser scheiden möge. Nun erwartete man die Krönung mit der alten, aus den Dunklen Zeiten stammenden Herzog-Leowart-Krone. Aus bislang unbekanntem Gründen brachte der konzelebrierende Luminifer Ademar Daradoran von Leihenhof jedoch die ungleich prächtigere Herzog-Wahrerin-Gerigunde-Krone aus der Priesterkaiserzeit herbei. Schließlich überreichte man Hagrobald das gerade wiedergefundene Guldebrandt, das Schwert des Heiligen Hlûthar, das nur der gekrönte Herzog der Nordmarken führen soll.

Nachdem auch die Geweihten der anderen Zwölfgötter ihre Segnungen gesprochen hatten, befahl der Illuminat: „Herzog Hagrobald, schreite dahin mit dem Segen der Götter und beuge dein Knie vor dem weltlichen Zepter.“

Und so trat der Herzog vor die Kaiserin und küsste das weltliche Zepter der Herrschaft, das Reichszepter, das sie ihm entgegenstreckte.

Dann faltete er seine Hände, die Kaiserin legte ihre um die seine und der Illuminat stimmte den Großen Eidsegen an.

Mit feierlicher Stimme gelobte der Herzog: „Ich, Hagrobald vom Großen Flusse, schwöre Euch, Rohaja von Gareth, meiner Kaiserin, die Treue zu halten. Nie werde ich Euch hintergehen. Nie werde ich Pläne gegen Euch schmieden. Zu jeder Zeit werde ich Euch meine Herrin nennen. Ich schwöre Euch gut zu beraten, stets zu Eurem Vorteil, nie zu meinem eigenen. Ich schwöre Euch mit Tat zur Seite zu stehen, getreu werde ich

Anhaltende Dürre in der Gerondrata

RIVOR. Dieses Jahr meint es Peraine nicht gut mit den Bauern in der horasischen Provinz Gerondrata. Das Umland Arivors leidet schon seit einigen Monden an einer Dürre, die man nur als außergewöhnlich bezeichnen kann. Obwohl es regelmäßig regnet, wirkt der Boden an vielen Stellen ausgetrocknet und rissig, so als ob das Wasser nicht aufnehmen könnte. Die Kirche der Peraine hat bereits den Bauern

ihre volle Unterstützung zugesagt und den Boden untersucht. Zwar rätseln auch die Geweihten noch, woran es liegt, dass die Erde die Gabe Efferds nicht speichert, aber mittels der Macht der Göttin war es möglich, Ernteaussfällen vorzubeugen. Es ist zu hoffen, dass sich der Boden bis zur nächsten Erntesaison wieder erholt.

Tannwied Nesling (Alex Spohr)

Euch meinen Zehnt entrichten und ich verspreche Euch zu folgen, wenn ihr zum Heerbann ruft. Ich schwöre dem Rechte und dem Raulschen Reiche an allen Tagen meines Lebens die Treue zu halten. Ferne schwöre ich, mich niemals selbst König zu nennen und die Rechte der Bergkönigreiche sowie die Lex Zwergia zu achten. All dies schwöre ich auf die Zwölfe, die Ehre und alles, was ich liebe und mir heilig ist.“ Und die Kaiserin erwiderte: „Wir, Rohaja von Gareth, von Praios' Gnaden Kaiserin des Raulschen Reiches, schwören Euch, Herzog Hagrobald, stets Unseren Schutz und Trutz zu gewähren. Wir schwören Euch und Euer Land von allen Feinden zu bewahren und Euch mit all Unserer

Bosparan Herold, Boron 1038 BF

Tod eines Aufwieglers

UINSALT. Jüngst erreichte uns die Nachricht, dass der selbsternannte ‚Volkslehrer‘ Melchior Arenbruch ermordet wurde – von der Hand eines seiner Anhänger! Er befand sich mit seinen Jüngern, die sich ‚Gemeinschaft des Lernens‘ nennt, auf dem Weg von Clameth nach Vinsalt, als ihn Uthars Pfeil in Gestalt eines meuchlerischen Dolches traf. Über den Täter ist zur Stunde nicht mehr bekannt, als dass er sich auf der Flucht befindet.

Der Hesindegeweihte Arenbruch stiftete seit zwei Jahren Unruhe im Horasreich. Nach seinem gescheiterten Versuch, sich das ehrwürdige Amt des Hochmeisters der Gelehrsamen Stube anzueignen, zog er durch das Land und scharte Anhänger um sich, um seine gefährlichen Ansichten zu verbreiten, die im Widerspruch mit den hesindianischen Lehren standen. Wiederholt musste er sich des Vorwurfs der Häresie erwehren. Dieser Schatten ist nun von unserem Reich genommen worden. Ohne ihren charismatischen Wortführer wird die Gemeinschaft des Lernens wohl nicht fortbestehen.

Gleichwohl gilt es natürlich, den Täter dingfest zu machen, der sich gegen einen Geweihten gewendet hat.

Amaryll von Tomrath-Campanile
(Michael Masberg)

Macht immerdar zur Seite zu stehen. All dies schwören Wir auf die Zwölfe, die Ehre und alles, das wir lieben und Uns heilig ist.“

Dann überreichte sie ihm das Banner der Nordmarken mit den Worten: „Hiermit bestätigen Wir Euch in den Rechten und Privilegien Eurer Ahnen und belehnen Euch mit dem Herzogtum der Nordmarken. Erweist Euch dieser Gunst als würdig!“

Eigentlich hätten nun die Huldigungen des Nordmärker Adels erfolgen sollen. Doch Ihre Kaiserliche Majestät gebot Stille:

„Die Krone Rauls des Großen hat beschlossen, dass Ihr, Hagrobald, fürderhin Unseres Reiches Senneschall sein werdet, wie Euer Vater und Euer Großvater vor Euch. Und nach altem Brauch erheben Wir Euer Schwert, das zu uns zurückgekehrte Guldebrandt, erneut und abermals zum Richtschwert des Reiches. Ferner ist es Unser Wille, dass das Große Reichsiegel des Heiligen Neuen Kaiserreiches vom Greifenthron zu Gareth von Euch behütet werde, wie schon von Eurem Vater und von Eurem Großvater. Somit ernennen Wir Euch zu unseren Reichsgrößerseigelbewahrer.“ Und so wurde dem Seiner Hoheit auch das prunkvoll verzierte Große Reichsiegel anvertraut.

Abermals erklang die Stimme der Kaiserin: „Schließlich ist es ebenfalls Unser Wille, dass das kaiserliche Kanzleiviertel zu Elenvina einen neuen Herrn erhält. Wir haben beschlossen, dass fürderhin Alarich Rumrath von Gareth-Sighelmsmark unseres Reiches neuer Kanzler sein soll.“

Und so musste der neu bestellte Reichsenneschall schon auf der Stelle seines Amtes walten musste, denn ihm steht es zu, den neuen Reichserzkanzler mit einem Schwur auf das Reichsrichtschwert zu vereidigen. Und so versprach der Burggraf von Gareth-Sighelmsmark, dass er der Raulskrone treu dienen werde, die Kaiserin und dem zum Kongresse versammelten Adel immer nach besten Wissen und Gewissen beraten werde und dass er die Gesetze des Raulschen Reiches achten und mehrten werde. Alsdann Übergab der Senneschall ihm die Urschrift des Codex Raulis zur treuen Verwahrung.

Als dies aber geschehen war, erhob sich die Kaiserin vom Thron und sprach zu ihrem neuen Erzkanzler: „Bedenket: Ihr tretet in sehr große Fußstapfen. Erweist Euch dieser Bürde würdig!“

Jendromir Murks (Jens Marx)

Nordmärker Nachrichten, Firun 1038 BF

Guldebrandt wiedergefunden

ELENVINA, 20. FIRUN 1038: Soeben erst erreichte uns die Kunde, dass das Reichsrichtschwert wiedergefunden wurde! Wie durch eine Fügung des Schicksals konnte es geborgen werden, rechtzeitig zur Krönung des neuen Herzogs der Nordmarken! Die Umstände seiner Bergung müssen auf Wunsch des Reichsgrößerseigens vorerst noch verborgen bleiben. Es kann jedoch gesagt werden, dass im Nachlass seiner Hoheit Hartuwal offenbar etliche Hinweise gefunden werden konnten, die auf namenlose Umtriebe hindeuteten und schließlich die entscheidenden Rückschlüsse zuließen. Zum Schrecken aller Beteiligten musste festgestellt werden, dass sich in Mitten Elenvinas ein Zirkel von Anhängern des Dreizehnten

etabliert hat. Ihr Ziel war es offenbar, Guldebrandt, das Schwert des Heiligen Hlûthar, zu zerstören. Es wird gerätselt, ob dieser Personenkreis auch hinter dem Mord an Herzog Hartuwal stehen könnte. Das Umfeld des Reichsgrößerseigens und des Illuminatus' Arrius von Wulfen, erster Kaplan des Praios am Kaiserhof, zeigte sich mehr als besorgt über diese Erkenntnisse. Die Inquisition soll hinzugezogen werden, um die näheren Umstände und die mögliche Verwicklung Elenviner Bürger genauer zu untersuchen. Derweil wurde das Reichsrichtschwert rituell gereinigt und der Wehrhalle übergeben, um für die Krönungsfeierlichkeiten vorbereitet zu werden.

Jendromir Murks (Jens Marx)

Neue magische Durchbrüche

QUININ. Lange Zeit gab es kaum eine nennenswerte Meldung aus der Capitale Almadras. Und auch wenn der Bote nicht über große Politik, die Fehden der Adelhäuser oder den Yaquirbruch berichten kann, so hat sich doch in der Welt der Magie Großes ereignet.

Wie seine Spektabilität Sirdon Kosmaar auf einer extra dafür einberufenen Konferenz berichtete, gelang in den Puniner Forschungslaboren einige wichtige Durchbrüche und Erkenntnisse zu erzielen. Von einer ganz neuen Variante des Ignifaxius ist die Rede, der zwar nicht so stark sei, wie der bislang bekannte Flammenstrahl, der aber dennoch über einen neuen Vorteil verfügt: Seine Bewegungen verlaufen nicht gradlinig, sondern gewunden wie eine Schlange. Somit vermag man den Kampfzauber nur schwer auszuweichen.

Wie Ihre Spektabilität berichtet, soll die Variante aber keine Variante im klassischen Sinn sein, sondern über eine eigene Matrix verfügen. Der Vorteil am Aufspalten von Grundversion und Varianten liegt in der sofortigen Verfügbarkeit als Zauber, ohne das ein Magier sich erst mühevoll in der Grundversion üben muss. Und Ihre Spektabilität ließ auch andere Magister zu Wort kommen, um weitere Neuheiten mitzuteilen.

Der junge Magister Chrissalius von Freistein, Gelehrter Mathematicus und einer der Assistenten seiner Spektabilität, erläuterte eine ganze Reihe von kleineren Zaubern, die bei den Forschungen entwickelt wurden. Auf humorvolle Weise demonstrierte er bei der Konferenz eine Handvoll dieser sogenannten Zaubertricks.

In einem zukünftigen Aventurischen Boten möchte Magister von Freistein die Zaubertricks näher vorstellen, um ihren Nutzen aufzuzeigen. „Auch das einfache

Volk wird davon profitieren – nicht nur, weil es die Menschen zum Staunen bringt, sondern weil in diesen kleinen Spielereien auch großer Nutzen liegt. Man muss nur wissen, wie man sie richtig einsetzt.“

Sirdon Kosmaar schien während des Vortrags zwar weniger überzeugt von dem Nutzen der Zaubertricks, und überlies die Vorstellung seinem Assistenten, aber die übrigen Durchbrüche waren so gewaltig,

dass sich selbst Ihre Spektabilität zu einem Lächeln hinreißen ließ, als Magister Freistein einen Zaubertrick demonstrierte, bei dem er einen Becher Wasser über sich goss, ohne nass zu werden.

Der Bote wird zu einem späteren Zeitpunkt den Bericht fortsetzen und die neuen Errungenschaften vorstellen.

Galvinus Lowanger (Alex Spohr, mit Dank an Andrea Bradatsch und Christopher Frei)

Magister Chrissalius von Freistein

Magister Chrissalius von Freistein ist anders als man sich einen Mathematicus und Puniner Forscher gemeinhin vorstellt. Der zwei Schritt große Magier ist eine körperlich beeindruckende Gestalt und überhaupt kein Stubenhocker. Vor allem in seiner Jugend war er ein begeisterter Immanspieler und versuchte sich darüber hinaus in der Kampfkunst des Hruruzat. Nachdem er zum Magister ernannt wurde, bereiste er Aventurien und stellte an diversen Akademien der Grauen Gilde seine

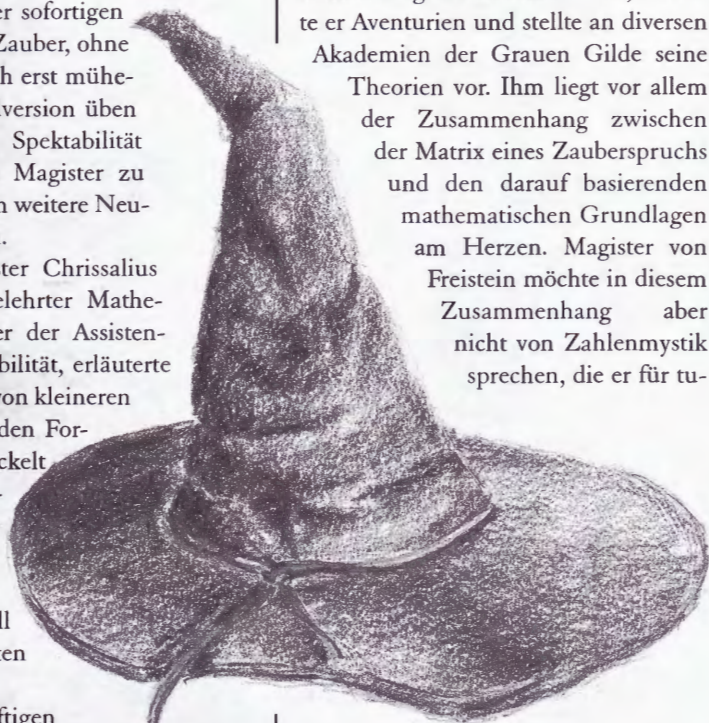
Theorien vor. Ihm liegt vor allem der Zusammenhang zwischen der Matrix eines Zauberspruchs und den darauf basierenden mathematischen Grundlagen am Herzen. Magister von Freistein möchte in diesem Zusammenhang aber nicht von Zahlenmystik sprechen, die er für tu-

zuheben. Es gelang ihm beispielsweise, den Radius seiner Zaubertricks genau zu berechnen. Und auch bei allen übrigen Zaubern geht Magister von Freistein davon aus, dass sie nichts weiter sind als eine große mathematische Formel, die man nur zu entschlüsseln braucht.

Vor vier Jahren nahm er die Stelle als Sirdon Kosmaars Assistent an und versuchte die Forschungen der Akademie zu intensivieren. Zwar liegen Ihre Spektabilität und der junge Magister in vielen Punkten auseinander – vor allem was Forschungs- und Lehrmethoden, aber auch Humor angeht –, aber Sirdon Kosmaar schätzt Chrissalius von Freistein wegen seiner Fähigkeiten. Darüber hinaus ist er auch umgänglich und kompromissbereit, sodass die Arbeit mit ihm leicht fällt. Gerüchten zu Folge möchte Ihre Spektabilität den Magister zu seinem Nachfolger aufbauen, doch hat dieser bereits deutlich gemacht, dass er die Verwaltung der ganzen Akademie nicht übernehmen möchte. Er will sich ausschließlich seinen Forschungen und Reisen widmen.

In seiner Freizeit ist der Magister ein häufiger Gast im Theater oder in den Parks der Stadt, wo er sich einer seiner liebsten Freizeitbeschäftigungen widmet, dem Kamelspiel.

Der Magister wäre sicherlich aufgrund seiner Intelligenz, Position und seiner charmanten Art eine gute Partie für jede Puniner Bürgerin.



lamidischen Aberglauben hält. Ihm ist wichtig, die magisch-wissenschaftliche Komponente seiner Forschung hervor-

Straßenbau in Brabak

BRABAK. Die ingerimmgefälligen Bautätigkeiten im Königreich am Kap wollen scheinbar kein Ende nehmen. Dieses Mal ist es in erster Linie kein Gebäude, das errichtet wird, sondern ein Abschnitt der Küstenstraße wird in den kommenden Monden befestigt, verbreitert und gepflastert um das Reisen zu vereinfachen. Es handelt sich um jenen Abschnitt, der zwischen der Königsstadt Brabak und der Ortschaft Nagra besteht. Bislang fällt es über weite Teile der Küstenstraße bisweilen schwer, für den Verkehrsweg überhaupt das Wort ‚Straße‘ in den Mund zu nehmen.

Tun es die Brabaker doch, so hat es fast immer einen xeledonischen Klang. Doch damit soll nun Schluss sein, denn der Verkehr auf diesem Abschnitt der Straße hat sich in den vergangenen drei Götterläufen stark vergrößert. Handelskarren, Tagelöhner, Boten und Handwerker bereisen die Küstenstraße zum Teil fast regelmäßig. Seit das Horasreich mit der Errichtung einer Hafenfestung in Nagra begonnen hat, der Bote berichtete (AB 166), ist es sogar der horasische Gesandte am Hof, der dem

westlich gelegenen Hafen hin und wieder einen Besuch abstattet um den Fortschritt der Arbeiten zu begutachten.

Vor etwa einem halben Jahr bereits gab es, nun wahr gewordene, Gerüchte über einen möglichen Ausbau dieses Straßenabschnitts. Ebenso hat sich das Gerücht bewahrheitet, dass auf halber Strecke zwischen den beiden Städten, denn mancher nennt gar Nagra inzwischen eine Stadt, in einer der Herrin Travia wohlgefälligen Absicht, ein Gasthaus errichtet werden solle. Der Bote berichtete (AB 168). Auf diese Weise können Reisende Halt machen und sich stärken, nächtigen und dem nachmittäglichen Regen entgehen. Gleichwohl Handwerker bereits vor Ort sind und Bauholz und Steine ebenfalls angeliefert worden sind, dürfte die Errichtung des Gasthauses und seines Stalls noch einige Zeit brauchen und Reisenden werden auf diese Möglichkeiten wohl noch etwas warten müssen.

Der langwierigste Teil dieser Arbeiten aber wird gewisslich die steinerne Königin Therescia-Brücke werden, die über den nördlichen Arm des Mysobdeltas

gebaut werden wird. Wie uns zu Ohren kam, hat die Planung bereits begonnen. Inwieweit der ingerimmgefällige horasische Baumeister Ezzelino Merzari, der an zahlreichen Bauwerken in Nagra beteiligt ist, konnten wir nicht herausfinden.

Auch ob andere Abschnitte der Küstenstraße in Zukunft besser ausgebaut werden sollen, darüber war nicht allzu viel zu vernehmen. Ganz anders aber die Töne, die seit dem Bekanntwerden der konkreten Pläne aus anderen Teilen des Reichs laut werden und die von Begehrlichkeiten zeugen: Insbesondere aus Sylphur ist zu vernehmen, dass die Hinwendung des Königreichs auf fremde Gestade zwar eine lobenswerte Angelegenheit sei, dass aber darüber das Stammland nicht vergessen werden dürfe. Der Zustand der Mysobstraße, der wichtigsten Verkehrsader im Königreich Brabak, sei in einem jämmerlichen Zustand und bedürfe unbedingt der Aufmerksamkeit der Krone. Nur so könne sichergestellt werden, dass Landbevölkerung und Bauern auch in Zukunft ihre Waren zuverlässig und schnell auf die Märkte in Sylphur und Brabak bringen könnten. Ob aber für einen solchen Ausbau Geld in der Staatskasse ist, mag zu Recht bezweifelt werden.

Muliro Larekos (Christian Bender)

Efferdkirche kommt nicht zur Ruhe – Neue Anfeindungen aus Al'Anfa

BETHANA. Die Kirche des Launenhaften wird dem Beinamen ihres Gottes im wahrsten Sinne des Wortes gerecht. Seit einer Äußerung des Meisters der Brandung Südmeer stehen die Zeichen in der Kirchengemeinschaft auf Sturm.

So sandte die machthungrige Tempelvorsteherin Efferaine H'Rordin-Kugres zu Al'Anfa unlängst eine offizielle Protestnote an das Kirchenoberhaupt zu Bethana. In dem Schreiben beschwert sich die Geweihte über die Äußerungen von Salia Tanagerlund, der Vorsteherin der Tempelschule zu Bethana, und fordert Konsequenzen ein. Dieses Vorgehen

sorgte vor allem in den liebfeldischen Geweihtenkreisen für Erheiterung, denn formale Schreiben sind in der ebenso diskussions- wie streitfreudigen Glaubensgemeinschaft des Efferd eine absolute Ausnahme. Auf die Beschwerde angesprochen, konnte das Bosparanische Blatt der für ihre Direktheit berühmten Geweihten nur ein süffisantes Lächeln abringen. Nicht zum Lachen zu Mute war hingegen Ferdo Casella, dem Tempelvorsteher des Kusliker Efferdtempels. „Dieses Schreiben ist Beweis genug“, so der Hochgeweihte, „dass sich unsere Glaubensschwester aus dem Tiefen Süden nicht mehr selbst zu helfen weiß und nunmehr wie ein jun-

ger Grauling um Beistand bettelt.“ Auf die Einlassung der Geweihten angesprochen, meinte Seine Hochwürden: „Wenn jemand eigenmächtig und ohne sich mit dem zuständigen Meister der Brandung zu besprechen, derart vortprescht, so darf man sich nicht wundern, wenn einem eine heftige Brise Wind ins Gesicht weht. Dies ist nicht nur meine Meinung, sondern auch die der Gläubigen aus Grangor, Vinsalt und Methumis.“ Angesichts derartiger Äußerungen werden uns die Entwicklungen in der Efferdkirche wohl noch einige Zeit beschäftigen.

Adamante Fernell (Martin Schmidt)

Zweifel, Furcht, Hoffnung – Unruhige Zeiten in Prem

DREM. Neue Hoffnung oder ein Vorbote des Untergangs? Hetfrau Thora bringt ein Kind zur Welt, doch die Stadt kommt nicht zur Ruhe. Schon vor einigen Monden herrschte in der thoralischen Stadt an der Drachenbucht große Aufregung, als ihre langjährige Hetfrau und Jarlin Thora Thurboldsdottir von einer Herferd in den Süden zurückkehrte und ein Kind unter dem Herzen trug (s. AB 168).

Tagelang rang sie mit dem Tod, und nach allem, was man hört, war es nur den Fähigkeiten des Swafnir-Geweihten Jurge Swafnirsgrehd sowie des Heilers Frenjar zu verdanken, dass Thora nach der Geburt nicht ihren schweren Blutungen erlag. Letztlich benötigte sie mehrere Monate, um sich vollends zu erholen. Das Kind hingegen ist wohl auf, erfreut sich bester Gesundheit, und nach wochenlangem, ungeduldigem Warten stellte Thora den Nachwuchs im Ingerimm der Stadtgemeinschaft vor. Den Premern begegnete mit Jora Thorasson ein kräftiger Junge, der jedoch so manchem einen gehörigen Schrecken einjagte, wenn er sie mit einem Blick seiner eisgrauen Augen durchdrang. „Von Swafnir berührt“ oder „von Hranngar verflucht“ waren nur die gängigsten Meinungen, die man aus dem Gerede auf dem Markt und in den Schenken hernach heraushören konnte.

Die Stimmung ob der Deutung dieser Ereignisse wechselte seitdem nahezu täglich: Während die einen mit der Geburt von Jora ein Ende der dunklen Zeiten sahen, die 1035 mit den erschreckenden Ereignissen rund um den geheimnisvollen Premier „Stein“ begonnen hatten, fürchteten andere, dass Swafnir sich von der Stadt und seinen Bewohnern abgewendet hat und dies erst der Beginn unsagbarer weiterer Schrecken sei, die noch auf sie warten.

Thora selbst wurde lange Zeit kaum in der Stadt gesichtet, und so oblag es Jurge Swafnirsgrehd die Einwohner zu beruhigen und davon zu überzeugen, dass der weiße Gottwal sie keineswegs im Stich gelassen hatte. Seine Worte und Predigten verfehlten ihre Wirkung nicht: Furcht

und Zweifel wichen über den Sommer neuer Zuversicht und der Freude über den Nachwuchs der lange Jahre kinderlosen Thora, wengleich auch die Vermutungen über den möglichen Kindsvater nicht abrisen.

„Ich bin keine Königin“

In der Zwischenzeit übernahm der „Rat der Hetleute“ die Geschicke der Stadt. Gebildet wurde dieser nach den Turbulenzen rund um den Streit der Hjalske-Sippe (AB 166 u. 168) und den Unmut über Thoras Abwesenheit aus den Hetleuten der sechs größten und einflussreichsten Premier Ottajaskos: Eschenschwinger, Garsjalm, Gischwellen, Rothelme, Sturmspeere und Wogenbrecher. Daneben gehören Jurge Swafnirsgrehd und Rottmar Hjalske der Versammlung an. Die Sorge um Thora konnte den im Jahr zuvor entbrannten Zorn der Hetleute über ihre häufige Abwesenheit nur zeitweilig dämpfen. „Man weiß nicht, was gut für Prem ist, wenn man auf den Zyklopen weilt“, brachte Hetfrau Iskra Frennjarsdottir den Ärger auf den Punkt und ertete viel Zustimmung. Doch die ebenso regelmäßige Abwesenheit vieler Ratsleute, die sich in den Sommermonden auf Herferd im Süden befinden, sowie die erbitterten Streitigkeiten innerhalb des Rats zeigten schon bald, dass auch eine derartige Versammlung keine dauerhafte Lösung sein kann, um für das Wohl der Stadt zu sorgen und die verschiedenen Interessen der Sippen und Ottajaskos miteinander in Einklang zu bringen. „Prem muss auch in Zukunft mit einer Stimme sprechen“, stellte Hetmann Olgard Laskeson von den Wogenbrechern fest.

Auch Laske Beornsson drängte in den Zusammenkünften des Rats darauf, künftig

die Einwohner Prem jährlich darüber bestimmen zu lassen, wer als Oberster Hetmann oder -frau fungiert. „Unsere Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft liegt auf den Wogen des Meeres – aber der Hetmann muss sich um die Belange der Stadt kümmern“, umschrieb er seine Vorstellungen. „Nur wer regelmäßig im Hetskrim anzutreffen ist, wer die Sorgen und Nöte der Bewohner ernst nimmt, kann wissen, was gut für Prem ist.“

Von Thora Thurboldsdottir war lange Zeit nichts zu dieser Angelegenheit zu hören. Erst im Rondramond kam sie im Drakkarskrim mit dem Rat zusammen und hörte sich dessen Kritik von Angesicht zu Angesicht an – was viele

Polterer plötzlich kleinlaut werden ließ. Wer erwartet hatte, dass Thora

sich den Vorschlägen verweigern würde, sah sich getäuscht.

„Ich bin nicht die Königin von Premshjolmr und bestimme von oben herab, was das Beste für euch ist“, erwiderte sie milde auf

Laske Beornssons Ärger.

Ein Satz, der durchaus als Seitenhieb auf das Gebaren der Obersten Hetfrau Jurga in Thorwal verstanden werden kann, und der ihr viel Sympathie einbrachte.

So endete das erste Aufeinandertreffen von Thora und ihren Hetleuten mit einem unerwartet schnellen Beschluss: Gemeinsam einigte man sich darauf, beim bevorstehenden Herbsthjalting, wenn alle Ottajaskos wieder zurück in der Stadt erwartet werden, darüber abstimmen zu lassen, wer künftig im Namen von Prem spricht. Dies soll sich fortan alljährlich wiederholen. Ob damit auch der Jarlstitel einhergeht, wurde nicht geklärt, es ist aber zu vermuten, dass man dabei keinen großen Wert auf die Befindlichkeiten der ohnehin unbeliebten Obersten Hetfrau Jurga nehmen wird.

Man darf also gespannt sein, in wessen Hände die Sippen und Ottajaskos die Geschicke der stolzen Stadt an der Drachenbucht legen werden.

Thalf Thorgilson
(Henning Mützlitz)



Protestnote an den Hüter des Zirkels

L'ANFA. Es ist für einen götterfürchtigen Gläubigen kaum vorstellbar, welche Vorhaltungen sich Efferaine H'Rordin-Kugres, die verdiente Hochgeweihte des Meeresgottes zu Al'Anfa, gefallen lassen muss. Angefeindet von einer streitlustigen Geweihten aus dem Horasreich, war Ihre Hochwürden geradezu bestürzt. Obwohl sie nur den Meister der Brandung Südmeer in seinem Gedankengang unterstützte, versucht Sallia Tanagerlund – so der Name der fraglichen Geweihten – in der Öffentlichkeit ein schlechtes Bild der verehrten Hoch-

geweihten zu zeichnen. Erste Reaktionen aus dem Horasreich lassen vermuten, dass die Geweihten mit ihrem schändlichen Unterfangen bereits Erfolg hatte. Aus diesem Grund habe man sich auch entschieden, einen zivilisierten Weg einzuschlagen und sich mit einer Protestnote direkt an das Kirchenoberhaupt zu wenden. Denn trotz aller Anfeindungen aus dem Horasreich sei man in Al'Anfa stets um die Einheit der Efferdkirche bemüht und wolle die Angelegenheit schnell erledigt haben.

Jeromir Angbarer (Martin Schmidt)

BVOC in Porto Korisande

BRABAK. Es vermochte kaum zu überraschen und manches deutet daraufhin, dass dieser Schritt von langer Hand vorbereitet war: Die Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie ließ verlauten, in Porto Korisande eine Niederlassung zu gründen. Hier, in der Hauptstadt des Riso-Archipels, sollen die Schiffe auf ihrem Weg zwischen den Kontinenten halt machen können und Nahrung und Wasser aufnehmen. Auch sollen hier Planken, Seile und Werkzeuge bereitgehalten werden, die für die Reparatur der Hochseeschiffe benötigt werden, denn Stürme sind nicht allzu selten auf ihren gefährlichen Reisen.

Wie bekannt wurde, begrüßte Waldron Zenkauskas, der Statthalter der Ortschaft auf der Insel Neu-Ranak, die Entscheidung, während aus den Reihen der Familie Hammerfaust eine gewisse Skepsis zu hören war. Hier hätte man Porto Thorgal als Stützpunkt für sinnvoller gehalten – wenig verwunderlich, steht diese Siedlung doch unter der Verwaltung Siray Hammerfausts. Für die Feierlichkeiten zur Eröffnung der Niederlassung hat sich neben Gaiomo Geracis aus dem Handelsrat der Compagnie auch weiterer hoher Besuch angekündigt. Aus dem Palast dringt das Gerücht, dass auch Kronprinz Peleiston höchstselbst an der Eröffnung teilzunehmen gedenke. Die Reise würde gleichsam dafür genutzt, die anderen Ortschaften des Archipels zu besuchen und

so werden wohl auch Porto Thorgal und Porto Berilis Ziel des Prinzen sein. Als Gastgeschenk, so wird gemunkelt, würden derzeit in der Kanzlei praiosgefällige Abschriften des Codex Mizirion angefertigt. Spötter vermuten ganz andere Motive hinter der Reise des Kronprinzen: er wolle auf den Inseln neue Papageien für seine Sammlung fangen.

In phexgefällig informierten Kreisen wird angenommen, dass die Frage einer Garnison brabakischer Truppen durch Waldron Zenkauskas und Siray Hammerfaust angesprochen werden wird. Es soll diesbezüglich in der Audienza eine von beiden unterzeichnete Eingabe gegeben haben. In dieser sei zur Begründung neben der zunehmenden Piraterie auf die neue starke Präsenz Al'Anfas im Südmeer hingewiesen worden. Über den Verlauf der Diskussion ist nichts bekannt, alleine dass sie hitzig gewesen sei heißt es. Die Kosten stehen auf der einen Seite, denn die Truppen müssten unterhalten werden. Auf der anderen Seite aber stehen zumindest zwei der in der Audienza vertretenen Familien, die du Berilis und die Hammerfausts. Beide haben Besitzungen im Archipel, die ohne nennenswerten militärischen Schutz dastehen. Ein solcher, das muss man einräumen, war aufgrund der vergleichsweise abgelegenen Lage der Inselgruppe, bislang auch nicht nötig.

Muliro Larekos (Christian Bender)

Feiger Angriff der Novadis auf horasische Karawanen

UNISALT. Die Mitglieder einer Karawane berichten Erschreckendes über die barbarischen Zustände in der Wüste Khôm und den Oasen, welche dem Reisenden in diesem Sandmeer Wasser und vermeintlich sichere Unterkunft versprechen. Nur zu gerne nehmen die armen und von den guten Zwölfen verlassenen Novadis das wertvolle Gold unserer Händler und nur der Macht unseres gütigen Horas ist es zu verdanken, dass sie es nicht mehr durch Raub sondern durch Handel, der an Wucher grenzt, erlangen.

Doch auch wenn sie Geld und Gold für Unterkunft und Verpflegung nehmen, so ist ihnen traviagefällige Gastfreundschaft fremd. Wie die Zurückgekehrten berichten, wurden sie von den Bewohnern der Oase Birscha mitten in der Nacht aus dem Schlaf gerissen, indem diese die Karawanserei kurzerhand umstellten und lauthals die frevlerischen Gebote ihres Götzen rezitierten. Schon fürchteten die tapferen Männern und Frauen unserer Heimat einen Angriff, doch die Novadis ließen sie ziehen. Die Freude darüber währte allerdings nur kurz, mussten sie doch schnell feststellen, dass ihre Schläuche mit sandiger Brühe statt mit frischem Wasser gefüllt waren, für das sie bezahlt hatten.

So sei gewarnt, tapferer und mutiger Horasier, so du die Wüste durchreisen willst: Der gemeine Novadi trachtet nach deinem Gold und kann dennoch seinen Neid nicht verhehlen, dass wir im Schatten des weisen und gesegneten Horas leben! Möge er lange leben und herrschen!

*Siram Kolbrik (Anni Dürr
mit Dank an David Lukassen)*

Festum ehrt die Streiter wider den Dämonendiener Haffax

Vorstoß für einen großen Umzug der Atmaskottjen ist Stadtgespräch

FESTUM. Die Kaiserin des Mittelreichs hat zur Heerschau gerufen, um dem unheiligen Übelmann Helme Haffax das Handwerk zu legen. Und, Rondra sei Dank, auch das Land an Born und Walsach nimmt seine Verantwortung wahr, wenn es für das Gute zu streiten gilt. Unsere Jungsknen und Madjas werden nicht aus irgendwelchen Lehnsverpflichtungen heraus gegen den Dämonenbündler ziehen, sondern aus freier Entscheidung und in bester theateritterlicher Tradition. Waffenbrüder auf Augenhöhe, so steht der bornische Bär mit seinen Geflügelten zum kaiserlichen Greifenbanner, und mit Graf Linjan von Elenau stellen wir nicht nur einen fähigen, sondern auch noch einen besonders adretten Gebietiger. Und wer den infamen Gerüchte über des Gebietigers schmale Geldkatze Vorschub leistet, dem sei gesagt: Der Batzen ist der Güter höchstes nicht! Nicht umsonst war es der Graf von Elenau, der vor anderthalb Jahren den Heiligengang für sich entschied (die Flagge berichtete).

In diesem Sinne ist man auch an der Heimatfront nicht faul und übt sich in roudragefälligen Reformen des Alltagslebens. „In Zeiten des Krieges stärkt die Ritterin wie den Waffenknecht nichts so sehr wie

das Wissen um die Liebe und Tapferkeit ihrer Heimat!“ mit diesen Worten brachte die Kauffrau Geertja Firnski einen Vorschlag beim Weiten Rat Festums ein, wonach der beliebte Umzug der Atmaskottjen am 8. Phex eines jeden Jahres nicht mehr nur auf der Speicherinsel, sondern fortan in der ganzen Stadt stattfinden soll. Selbst ein Ratsmitglied, schlug Firnski vor, künftig nach der traditionellen Route anschließend über die Zollbrücke zu ziehen und die Brückenstraße entlang zum Großen Markt, wo ausgelassene Feierlichkeiten stattfinden sollen.

Mit dem Umzug der Atmaskottjen, großen Stroh puppen, wird jedes Jahr von unseren braven und fleißigen Schauerleuten die Hinrichtung des grausamen Thorwalers Atmaskot Blutsäufer im Jahre 928 BF gefeiert, der zuvor drei Jahre lang die Speicherinsel mit seinen Piraten besetzt hielt. Auch die Stadtgarde feiert diesen Tag mit einem Schmaus von so genannten Atmaskötteln, Hefeklößen in roter Soße. Denn sie war es auch, die den Piraten zu guter Letzt entführen konnte, ihn häutete, vierteilte und schließlich, begleitet von Schlägen auf einer mit seiner Haut bespannten Trommel, die Speicherstadt zurückeroberte.

Durch den Vorschlag der Ratsfrau Firnski ist nun in Rat wie Stadt eine rege Diskus-

sion entbrannt. Während aus Kreisen des Schifferzirkels Zustimmung zu den Plänen signalisiert wird, hat sich das Konzil der Künste ebenfalls zu Wort gemeldet und einen Brauch, bei dem eine mit Menschenhaut bespannte Trommel geschlagen wird, generell als unvereinbar mit dem weltoffenen und zivilisierten Geist der Stadt bezeichnet. Der hochverehrte Meister der Senne Gernot von Halsingen begrüßte den Vorschlag derweil, wenn gleich mancher munkeln mag, dass eine Schlacht, zu deren Auftakt der gegnerische Anführer entführt und hingerichtet wurde, nicht die glücklichste Wahl sei, um Rondra und unsere Streiter zu ehren.

Derweil ist in den Straßen und auf den Märkten Festums überwiegend Zustimmung zu hören. Schließlich sei es schon recht, wenn einem grausamen Piraten „das Fell über die Ohren gezogen wird“ - und was sei an „Stroh puppen und Hefeklößen bitteschön barbarisch?“.

Die Entscheidung des Rates darf also mit Spannung erwartet werden. Eines ist jedoch schon jetzt sicher: In unserem Sinn und unseren Gebeten sind wir ganz bei unseren tapferen Rittern und Recken.

Atriksej Gerberow (Daniel Heßler)

Die Wickelköpfe schlagen wieder zu!

QUIN. Seit vielen Götterläufen schon sind sie uns ein Dorn im Auge, die Anhänger des Wüstengötzen in unseren Ländern, die das südliche Almada frech annektiert haben. Nun erdreisten sie sich, uns anzugreifen und unsere heiligen Stätten zu verwüsten. Es wird Zeit, das Blatt zu wenden, und den Kampf über den Yaquir zu tragen. Stolze Almadaner, lasst uns die Reconquista vorantreiben.

Lange Jahre haben wir uns gefallen lassen, dass sie unser Land besetzen und in Almada siedeln und sie danken es uns mit Verrat und unserem Blut, das sie vergießen. Zurück geht all dies wohl auf eine Gruppe der verwirrten Anhänger des Sandgötzen, die als Pilger getarnt nach Brig-Lo kamen und hier das heilige aber auch gefährliche Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht heimsuchten. Nach Berichten der ehrenwerten zwölfgötter-

gläubigen Bewohner von Brig-Lo besuchten sie zunächst das Bethaus ihres Götzen und anschließend sogar des Nachts das Schlachtfeld. Vermutlich wurde ihnen dort ihr beschränkter Geist so verwirrt, dass sich die folgenden Dinge ereigneten. So zogen sie nach diesem Besuch des Schlachtfeldes als selbsternannte Prediger ihres Götzen durch die Lande und sprachen von seiner Wiederkehr, wenn seine Anhänger

nur genügend Blut der wahrhaft gläubigen Anhänger der Zwölfgötter vergießen. Und nicht wenige der durch ihre aufrührerischen Reden Verblendeten setzen diese Forderung in die Tat um. So wurden in den folgenden Wochen des Hesinde – eigentlich der Monat von Weisheit, Einsicht und Besinnung – vielerorts Tempel in Brand gesteckt und ehrenwerte Gläubige oder gar Geweihte beschimpft und ange-

griffen. Auch soll einer der Wickelköpfe schmäbliche Abschriften von obskuren Regeln und Speisegeböten verteilt haben, welche angeblich den Weg zum Heil beinhalten aber tatsächlich nur die almadanischen Traditionen brechen sollen. Auch wenn die Frevler das Land wohl inzwischen verlassen haben, so dass sie für ihre Taten nicht mehr zu Rechenschaft gezogen werden können, lodert die Ge-

walt immer wieder an vielen Orten auf. So rufen wir jeden ehrenhaften und wahrhaft an die Zwölfe glaubenden Almadaner auf, sich dem entgegen zu stellen und unser geliebtes und von RAHja und BORon gesegnetes Land mit unserem heißen Blut zu verteidigen.

*Tifal zu Stephan (Anni Dürr
mit Dank an David Lukaßen)*

Adventurischer Bote, Tsa 1038 BF

Mord an horasischen Botschaftern erschüttert Goldene Allianz!

BRABAK. Ende des Tsamondes kamen in Brabak Abgesandte aller Parteien der Goldenen Allianz zusammen, um die Differenzen auszuräumen, die in der letzten Zeit verstärkt zwischen den Bündnispartnern auftraten. Besonders zwischen dem Káhet ni Kemi und dem Horasreich kam es immer wieder selbst wegen Kleinigkeiten zu Streitereien, wie der Vorfall auf Forschungsschivonella Prinzessin Salkya eindrucksvoll zeigte (der Bote berichtete in Ausgabe 163).

Doch damit sollte Schluss sein nach dieser Zusammenkunft. Es sollte ein Treffen der Freundschaft und Kooperation werden, ein Treffen, um die Risse zu kitten und wieder als starkes Bündnis dazustehen, dringend notwendig in einer Zeit, in der Seewege nicht mehr nur von alanfanischen Ambitionen bedroht werden. Wichtige Punkte, die alle zu klären bereit waren, sollten geltende Gesetze bei Konflikten innerhalb der Allianz und die Jagd auf das um sich greifende Piratenunwesen sein.

Doch es kam nicht dazu.

Bereits am ersten Morgen fielen zwei horasische Gesandte einem Attentat zum Opfer. Drei Mitglieder der kemischen Sekte der Corvikaner lauerten den Gesandten nur wenige Schritte vor dem Versammlungssaal im Garten auf. Sie sprangen hinter Hecken und Säulen hervor und stachen wie im Rausch mehrfach auf die Botschafter ein. Zeugen berichten von Rufen wie „Ungläubige, sterbt!“, offensichtlich war der Mord religiöser Verwirrung und nicht politischem Ansinnen entsprungen. Unter den Opfern war auch Lessandoro ya Strozza der Jüngere, der aber wie durch ein Wunder überlebte.

Für die anderen kam jede Hilfe zu spät, die Botschafter starben noch an Ort und Stelle. Die horasische Gesandtschaft reagierte prompt auf den Mord und zog sich empört von allen Gesprächen zurück. Auch die Brabaker verlangten von den ebenfalls geschockten Gesandten aus Khefu eine Erklärung, die sich dadurch beleidigt sahen, einen Mord wie diesen könnten sie niemals gutheißen, und abreisten. Bei dem Versuch, die Attentäter an ihrem schändlichen Tun zu hindern und dingfest zu machen, ließen zwei Mitglieder der

Brabaker Garde ihr Leben, sechs weitere wurden verletzt. Es bleibt nur der Trost, dass sich auch alle Attentäter jetzt vor Rehton verantworten müssen, da auch sie ihr Leben ließen.

Doch das so dringend benötigte Treffen der Bündnispartner konnte angesichts des Mordes nicht stattfinden. Die Zukunft der Goldenen Allianz ist durch diese Tragödie unsicherer denn je.

*Fioravia Salmoranes
(MM mit Dank an Armin Abele)*

Bosparanisches Blatt, Tsa 1038 BF

Es ist ein Skandal!

Ein Kommentar von Miro Koreon della Collis

Man könnte die Morde eine Tragödie nennen, wenn er nicht so ein Skandal wäre! Offensichtlich ist man in Brabak unfähig, für die Sicherheit eines so bedeutsamen Treffens zu sorgen. Vermutlich waren die Botschafter unseres Horas schon während seiner ganzen Zeit am Kap gefährdet, das Opfer von Meuchelmördern zu werden. Aber was ist schon von einem Königreich zu erwarten, das beständig am Rande des wirtschaftlichen Ruins steht?

Man mag ihnen zugutehalten, dass diese Mörder besonderer Art waren, nicht verwirrte Außenstehende oder Al'Anfaner führten die Klinge, nein, sie kamen aus dem Reich der Kemi. Aus einem verbündeten Königreich!

Doch auch das hätte man in Brabak bedenken können und sollen. Denn schon seit einer Weile gehen Mitglieder dieser obskuren, ketzerischen Gruppe, die sich selbst Corvikaner nennt, immer wieder gewaltsam gegen Horasier vor. Die Form der Boronverehrung sei falsch und die horasische Anwesenheit im Heiligen Land eine Beleidigung. Bisher kam aus Khefu dazu keine Reaktion, die das Übel ausmerzen würde. In der Vergangenheit nicht und auch jetzt nicht! Doch man sollte von seinen Verbündeten erwarten können mit einem solchen Unsinn aufzuräumen, bevor man wieder am selben Verhandlungstisch sitzen kann. Erst recht nach diesem blutigen 25. Tsa!

Das Symposium zu Echsmoos

In der entlegenen Baronie Echsmoos in der Schwarzen Sichel gibt es weder Städte noch befestigte Straßen, und doch findet der Reisende bei den eigenbrötlerischen Bewohnern meist freundliche Aufnahme. Möglicherweise waren all dies Gründe, just hier das *Derenweite Symposium über zeitgenössische theoretische sowie angewandte Magie und verwandte Wissenschaften* anzuberaumen, das im Spätsommer 1038 BF vor der Kulisse des Yrrwengletschers stattfand.

Initiiert hatten das Treffen auf dem Yrrwenhof, einem entlegenen Berggehöft, Mitglieder des *Zirkels der Freien Wissenschaften* zu Gareth, Magier der *Bruderschaft der Wissenden* sowie der Grauen Gilde, aber auch Magiekundige aus den Heptarchien. Dennoch sollte die Gabe der Magie für eine Teilnahme nicht zwingend notwendig sein und so reisten auch einige Alchimisten an. Denn der Grundgedanke des Symposiums sei es, *jeden* ernsthaft Interessierten willkommen zu heißen, sofern er sich den Prinzipien der Gastfreundschaft unterwerfe, und zwar unabhängig von Glaubens-, Gilden- oder Reichszugehörigkeit. Folgerichtig wurde das Treffen unter den Schutz Traviass gestellt und die Teilnehmer verpflichteten sich, für dessen Dauer alle Streitigkeiten ruhen zu lassen. Auch hinsichtlich seines Ablaufs wählte man neue Pfade: Statt eine feste Tagesordnung vorzugeben, vertrauten die Veranstalter darauf, dass sich Themen, Vorträge und Diskussionen vor Ort ergeben würden. Einziges vorformuliertes Ziel sollte der ungehinderte und undogmatische Wissensaustausch sein. Dem Vernehmen nach war die Resonanz erstaunlich und einige Repräsentanten verschiedener arkaner Zweige, sowie anverwandter Wissensgebiete fanden sich auf dem Yrrwenhof ein. Weit weniger positiv beurteilen die zwölfgöttlichen Kirchen, wie auch die Weiße und Teile der Grauen Gilde das Ereignis, in dem sie eine Unterwanderung ihrer hehren Prinzipien und der göttergewollten Ordnung vermuten. Das im Geiste des freien Wissensaustausches anberaumte Symposium lockte auch die Schriftleiterin des Salamanders *Rhemaya da Corallido* nach Echsmoos. Ihre Be-

richte, deren Inhalte wir für unsere Leserschaft aufbereitet haben, werden in lockerer Abfolge in dieser und den kommenden Ausgaben des Salamanders veröffentlicht.

Spekulative Betrachtung des arkanen Potentials von Kraftlinienendpunkten

Aus einer spontanen Gesprächsrunde über das weite Feld der Kraftlinien [*Anm. d. Red.: magische Ströme*] wurde schließlich eine anregende Disputatio über jene, bislang wenig beachteten Orte, an denen Linien enden oder beginnen. Wortführend war ein von der Akademie zu Mendena entsandter Magus, der im Disput mit einem tobrischen Diener Sumus stand. Weiterhin beteiligten sich ein Magier aus Fasar sowie ein Mitglied des Zirkels der freien Wissenschaften, der als anerkannter Kenner der geodischen wie auch der Gildenmagie gilt und bald die Rolle eines Mediator übernahm. Ihm ist es auch zu verdanken, dass die Disputanten sich auf die Gemeinsamkeiten in ihrem Wissen über Kraftlinien oder „Adern Sumus“ konzentrierten, statt sich von den Unterschieden ihrer Glaubensvorstellungen behindern zu lassen, was die Diskussion merklich belebte.

Zunächst wurde die Frage behandelt, wo der Ursprung und die Machtquelle einer Kraftlinie liege. Gängigen Theorien zufolge soll das Hexenband in der Dämonenzitadelle oder direkt in der siebten Sphäre entspringen. Woraus man folgerte, dass eine Kraftlinie nicht einfach „verschwinde“, sondern an einem vermeintlichen Endpunkt aus dem Limbus trete, in einer anderen Sphäre entspringe und von dort ihre Kraft bezöge, wie auch ein Fluss zwar an seiner (sichtbaren) Quelle zutage trete, wenngleich er sich aus Wasser speise, das tief verborgen im Fels liegt.

Der Legat aus Mendena hatte sich bereits näher mit dem *Wandelband* beschäftigt, einer regionalen Kraftlinie, die in Tobrien endet. Seine OCULUS-Analysen [*Anm. d. Red.: ein Zauber, der magische Kraftströme sichtbar macht*] haben ergeben, dass eine Kraftlinie *in ihrem Verlauf* zwar eine große Stabilität aufweise und ihre Struktur erhalte. Ihre Endpunkte jedoch, für

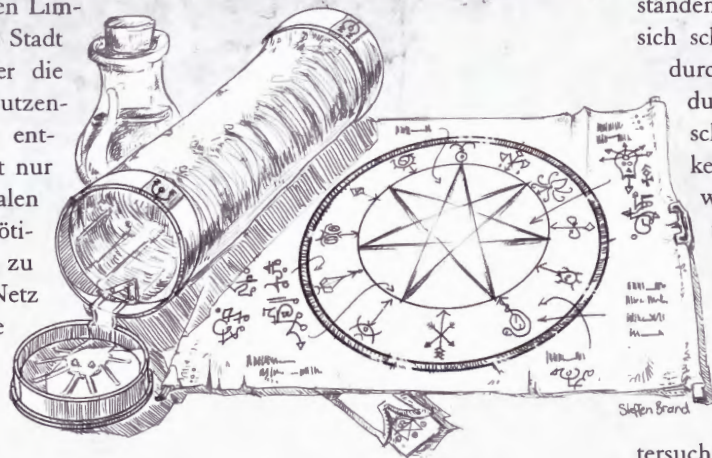
die er den Begriff *Nodix Exitus* vorschlug, seien weniger stabil, ursprünglicher und – wie er es nannte – „zerfaserter“. Theoretisch sei nur ein verhältnismäßig geringer Aufwand nötig, um die astralen Fäden dort voneinander zu lösen und gleich einem Netz, das er mit dem Fachterminus *Reticulum* bezeichnete, aufzufächern. Als Analogie nannte er ein profanes Seil: Es stelle zwar auf den ersten Blick eine Einheit dar, sei aber aus vielen Fasern zusammengesetzt. Die einzelnen Fasern werden vom Seiler verdrillt, was dem Seil seine Festigkeit verleiht, obgleich es sich an seinen Enden verhältnismäßig leicht auflösen lässt.

Weiterhin erwähnte er, dass in Tobrien derlei Theorien dank der druidischen Hüter des Landes wie auch des alhanischen Erbes bereits kursieren. Der tobrische Druidenwissen zögernd als „Wunden Sumus“, doch mahnte er besorgt, man solle mit Sumus Kräften kein Spiel treiben oder sie gar weiter schwächen, sondern sie vielmehr bewahren. Bald darauf verließ er die Diskussion.

Der Fasarer Magier hingegen griff nun stärker in die Diskussion ein. Er erläuterte die Techniken, die Bastrabun einst bei seiner Kraftlinienmagie angewandt hatte sowie deren schützenden Effekt, der sich aus der Affinität der Bann-Linie erklären lasse. Davon ausgehend stellte er die Frage, welches Potential wohl regionale Linien mit bekannten Endpunkten wie das erwähnte Wandelband, die Kette der Zyklopen, Bymazars Spiegelpfad oder die Septima, haben könnten.

Der Mendener erläuterte, dass die Affinität der Linie in der Tat eine entscheidende Rolle spiele. Die einzelnen Fasern seien, mehr noch als die Kraftlinie selbst, affin zu bestimmten Formen der Magie. An jener Stelle, wo die Linie in den Limbus oder eine andere Sphäre übergehe, könne man affine Formen der Magie an die aufgetrennten Einzelfäden weitergeben und dabei individuell gestalten. Ein einzelner Zauber könne womöglich über ein viele hundert oder tausend Rechtschritt breites Gebiet verteilt werden. Würde man in Elburum am Übergang von

Bymazars Spiegelpfad in den Limbus ein Reticulum über die Stadt legen, so könne man über die Kraftfäden dort wohl aberdutzende verschiedene Illusionen entstehen lassen, und dies mit nur einem Bruchteil der astralen Macht, die man sonst benötigen würde. Freilich ist noch zu klären, wie man solch ein Netz erschaffen könne und wie man sich am Übergangspunkt der Kraftlinie oder gar im Limbus selbst positionieren müsse.



Schon heilig, oder noch magisch? – Waffen mit besonderer Geschichte

Der folgende Artikel ist die Aufzeichnung eines Berichts vom Symposium zu Echsmoos, welcher von zwei höchst unterschiedlichen Referenten gemeinsam gehalten wurde. Einer nannte sich „Magister Alrik“, nach eigenem Verlauten privater Lehrmeister der grauen Gilde, die andere bezeichnete sich als Sienaya, eine Tochter Satuaris.

Die beiden Vortragenden erläuterten, in ihrer Studienreihe ein gutes Dutzend Artefakte verschiedener Herkunft und Qualität untersucht zu haben, denen jeweils drei Dinge gemein waren: ad primo handelt es sich um ein Instrument, welches zur Tötung von Menschen herangezogen werden kann – eine Waffe –; ad secundo sind seit der Herstellung des Gegenstandes wenigstens drei Jahrhunderte vergangen; ad tertio liegt auf dem Gegenstand ein noch heute wirksamer Cantus. Mit der Studienreihe versuchten die Gelehrten festzustellen, ob durch Zeit und zahlreiche Anwendung der Canti sich die Magie eher verflüchtige und Matrices brüchig würden, oder ob gegenteilig ein sich weiter ausprägender und verschärfender Effekt auf die Canti erkennbar sei. Besonderes Augenmerk legten sie auf jene Artefakte, die in früherer Zeit als Foki für Rituale gedient hatten. Die Dame Sienaya erklärte sich uneigennützig dazu bereit, die Nutzbarkeit der Foki in Ritualen zu bestätigen. *[Anm. d. Red.: Detailbeschreibung aus der Aufzeichnung entfernt]*

Die Untersuchung brachte Überraschendes zu Tage: während einige Canti tatsächlich mit der Zeit an Kraft verloren, weil ihre Stabilität nicht mehr in Gänze intakt zu sein schien, zeigten zwei Arten von Arte-

fakten Potenzierungen der Macht. Zum einen handelt es sich um jene Foki, die in früheren Zeiten vermutlich als Kultgegenstände alter Götzen *[Anm. d. Red.: die Fehldeutung „Götter“, angeblich ein Zitat von Magister Alrik, haben wir korrigiert]* verwendet wurden und bei Ritualen zur Huldigung von Wesenheiten, die heute als Erzdämonen klassifiziert werden, zur Anwendung kamen. Zum anderen handelt es sich aber auch um Artefakte – Waffen – mit denen im Laufe der Zeit besonders viel Blut vergossen wurde oder die in besonderen Schlachten zum Einsatz gekommen waren. Hier mussten die Vortragenden eingestehen, dass sie nicht zweifelsfrei beantworten konnten, inwieweit das Phänomen ausschließlich auf die astrale Stabilität der Canti zurückzuführen ist, oder ob gar eine gewisse Unschärfe zu einer Art „minderer Heiligkeit“, etwa im Sinne des Kor, ja sogar Rondras, auftritt. Ein Gedanke, den eine junge Adepta vom Kampfseminar in Andergast mit Verweis auf eine entsprechende Abhandlung über rondrianische Namensschwerver von Convocatus Primus Saldor Foslarin untermauerte. Schließlich komme auch der geschätzte Kollege zu dem Schluss, dass besondere, vor allem aber besonders alte Waffen gelegentlich über „Persönlichkeiten“ verfügen. Was insbesondere unter dem Aspekt interessant ist, dass die Gelehrten nach eigener Beteuerung und durch ausgiebige Analysen eine Einflussnahme des erzdämonischen Gegenspieler Rondras ausschließen konnten.

Dem Vortrag schloss sich eine hitzige Disputatio an, bei der einige Magier der Grauen Gilde vehement darauf hinwiesen, dass göttliche und karmale Kraft allein durch die Zwölfe vergeben werde und nicht aus besonderen magischen Gegen-

ständen entspringen könne. Man konnte sich schlussendlich darauf einigen, dass durch besonderes Schlachtenglück, durch herausragende Arbeit magischer Artefakterschaffer und bemerkenswerte Heldentaten möglicherweise die Aufmerksamkeit der Götter gewonnen werde, und so eine Art „mindere Heiligkeit“ nicht ausgeschlossen werden kann. Die beiden Vortragenden wollten dies nicht weiter kommentieren, sondern verwiesen auf weitere Studienobjekte, die noch untersucht werden sollten. Entsprechende Anfragen an magische sowie kirchliche Institutionen seien bereits gestellt worden.

(Dominic Hladek & Rafael Knop)

Aventurischer Bote, Hesinde 1038

Vortragsreihe in der Universität von Methumis

METHUMIS. Das Horasreich ist dieser Tage der Schauplatz eines hesindegefälligen Ereignisses. Vom 14. Bis zum 15. Hesinde findet in Methumis auf den Vorschlag der Magisterin der Magister, Aldare Firdayon, eine Vorlesungsreihe an der Universität statt. Die Pforte des Vorlesungsaaes ist für alle Horasier und Fremde zwei Tage lang geöffnet, um ausgewählten Vorträgen zu lauschen. Die Magisterin der Magister hat keine Kosten und Mühen gescheut, um Gelehrte aus dem ganzen Horasreich und darüber hinaus nach Methumis zu bringen. So wird beispielsweise die zyklöpäische Gelehrte Phylinna Amaranthis einen Vortrag über die Bodenqualität des Lieblischen Feldes halten und der Neethaner Philosoph Nurian Vuspuri berichtet über die zuweilen dualistischen Weltbilder der maraskanischen Sekten.

Doch nicht nur für die Stärkung des Geistes, sondern auch für die des Körpers wird die Universität ein Treffpunkt zahlreicher Gäste sein. Auf dem Immanfeld der Stadt findet ein Spiel zwischen der städtischen Auswahl und einer Gästemannschaft statt. Wer also immer schon mal eine professionelle Immanmannschaft schlagen wollte, wird in Methumis Gelegenheit dazu haben.

Tannwied Nesling (Alex Spohr)

Tiefer Fall eines Reichsrichters – Neuer Herr auf Pfalz Breitenhain

Auf der märchenhaften Kaiserpfalz im tiefsten Reichsforst im Königreich Gareten wird ab dem 1. Firun 1038 BF ein neuer Herr einziehen: Rondrian von Hartsteen folgt seinem entfernten Verwandten Hilbert von Hartsteen im Amt des Pfalzgrafen von Sertis nach.

Schon lange hatte man hinter vorgehaltener Hand von einer korrupten Amtsführung des garetischen Hochadligen gemunkelt. Protegiert von Reichserzkanzler Hartuwal vom Großen Fluss war Pfalzgraf Hilbert, welcher angeblich nicht einmal des Lesens geschweige denn des Studiums komplizierter Rechtstexte fähig sein soll, sogar zum hochadligen Reichsrichter ernannt worden.

Nach kurzer Beratung der Kaiserin mit ihrem Gemahl und dem Reichsgericht wurde die Acht über den käuflichen und

korrupten Adligen gesprochen und dieser ohne jeden persönlichen Besitz aus der Gemeinschaft des Raulschen Adels verbannt, auf dass er für zweimal zwölf Götterläufe den Boden des Mittelreiches nicht mehr betrete. Wie der Garether und Märkische Herold aus zuverlässiger Quelle erfuhr, brach der Verbannte noch im tiefsten Winter gen Khunchom auf.

Hilbert von Hartsteen ist der jüngste Sohns des "Helden von Eslamsbrück", wie das einfache Volk Hilbert Vater wegen dessen heldenhaften Taten, die beim Rückzug des geschlagenen Heeres das Überleben der wenigen Kaiserlichen Soldaten sicherten, nannte. Von der Reichsregentin war dem Recken der Greifenstern in Silber verliehen worden, bevor er gebrochen aus Trauer über den Tod seines geliebten ältesten Sohn wenige Jahre nach

der Schlacht verstarb. Er würde sich sicher ob der Schande seines misstratenen Sprosses im Grabe herumdrehen.

Als Nachfolger für die Herrschaft über Pfalz Breitenhain bestimmte die Kaiserin mit Rondrian von Hartsteen ein weiteres Mitglied der garetischen Grafenfamilie, wohl um sich den alten Adel in ihrer Kernprovinz gewogen zu halten, der ihre Hochzeit mit einem Spross einer zweitrangigen Al'Anfanischen Grandenfamilie nicht wirklich begrüßt hatte. Das vakante Reichsrichteramt dagegen gab sie in die Hände eines ihrer loyalsten garetischen Vasallen.

*Jadogar von Galothini (Jürgen Suberg,
mit Dank an Björn Berghausen
und Stefano Monachesi)*

Philosophenstreit auf Maraskan entbrannt.

In Sinoda kam es unter den Philosophen des Kur-und-Gror-Glaubens zu einer heftigen Auseinandersetzung. Grund dafür war die Feststellung, dass es nur eine Insel mit der Bezeichnung Maraskan gibt. Wie Kur-und-Gror-gefällig kann also Maraskan sein? Müsste es nicht noch ein zweites Maraskan geben, sind doch alle guten Dinge zwei und auf keinen Fall eins?

Der Streit hält die Insel weiterhin in Atem und schon gibt es erste Stimmen, die das Festland nun Maraskan Zwei nennen.

Ich 42 Götterläufe, weitgereister, wohlhabender, erfahrener Recke des Soldschwertes, dunkelhaarig, breitschultrig, glutvoller südl. Typ, ohne störende Ehrenmale sucht jung gebliebene Sie, sportlich, dynamisch, abenteuerlich für gemeinsame romantische Stunden zu zweit und Erfahrungsaustausch über Erlebtes. Wo ist die Frau, die mit mir einen Drachenhort plündern geht und danach mit mir ein Casino eröffnet. Melde dich unter Chriffre: Romantischer Held

Wer phexgefällig seine Kreuzer, Heller und Silbertaler sparen möchte, sollte sich einen Sparfuchs anschaffen. Der aus Ton hergestellte Sparfuchs verfügt über einen großen Hohlraum und einen kleinen Schlitz auf dem Rücken, in welchen man Münzen hineinwerfen kann. Ist er voll, einfach mit einem Hammer zertrümmern und sich über den kleinen Schatz freuen. Wenn du auch einen Sparfuchs haben möchtest, wende dich an den Phexgeweihten deines Vertrauens.

Müder Wanderer! Genieße dem Sommer auf dem Land, mach Rast unter Steineichen. Das Landgasthaus Zum Eichenkranz hat alles, was dein Herz begehrt. Vorzüglichsten Eichhafener Eichelmastschinken aus unserer hauseigenen Räucherei und echten Eichhafener Wachholderschnaps aus der lokalen Brennerei. Der haut dich um wie eine Axt! Nur echt mit dem Eichensiegel. Und nur für echte Recken! So schmeckt Andergast!

Nie wieder versalzenen Schinken essen! Wanderer, hast du die Nase voll, von Schweinegrunzen geweckt zu werden? Komm nach Althagen und genieße den Sommer im schönsten Landstrich des Ingvaltals. Sieh dir unser weltberühmtes Kunsthandwerk an und verbringe schöne Stunden im Gasthaus Schafskopf. Genieße die deftige nostrische Küche bei Zanderfilet und gutem Eintopf. Und hast du zu viel Moorgeist getrunken, bringt dich unser Trontsander Frühstück geschwind wieder auf die Beine. Im Schafskopf in Althagen wird Gastfreundschaft noch Groß geschrieben!

DRAMATIS PERSONAE

nicht nur die Originalrezeptur, sondern auch ein Gegenmittel, das sie den Helden auf die eine oder andere Weise unterschieben könnte, wenn diese nicht selbst auf die Idee kommen, sie um Hilfe zu bitten.

Bedenken Sie dabei, dass sich Marada den Charakteren nur im Notfall offenbaren wird. Schließlich möchte sie ihre eigene Verwicklung in die Angelegenheit so lange wie möglich geheimhalten. Auch will sie vermeiden dass Ingald aus dem Nähkästchen plaudert und ihre dunkle Vergangenheit an die große Glocke gehängt wird.

ERFAHRENER DORFBÜTTEL

LeP 32	INI 13+1W6			
SK I	ZK I	AW 6	GS 7	
Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Schwert	13	7	1W6+4	mittel
Hellebarde	13	5	1W6+7	lang
Faust	13	7	1W6	kurz
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Leichte Armbrust	16	15	1W6+6	10/50/80
RS/BE 2/0				
Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I, Zu Fall bringen				

DER DEFORMISTRANK

Dieser Trank macht Personen jeder Rasse für alle Vertreter dieser Rasse unglaublich hässlich. Eine Nebenwirkung des Trankes sind neben einer Senkung der Intelligenz auch die Steigerung der physischen Kräfte.

Das Ziel der Helden sollte in jedem Fall sein die Mächenschaften von Ingald aufzudecken, sodass Cordowan zurückverwandelt werden kann und Iskra zu ihm zurückkehrt.

DER MÜHE LOHN

Je nachdem wie die Helden zu einer Lösung des Abenteuers gekommen sind fällt auch ihre Belohnung aus. Schaffen die Helden es Cordowan zurückzuverwandeln erhalten sie selbstverständlich die ausgemachte Summe (falls die Helden nicht aus eigenem Antrieb helfen wollten). Sollten die Helden nicht mit dem Troll verhandelt haben wird er aus Dankbarkeit jedem Helden mindestens einen Dukaten geben. Die Anzahl der Abenteuerpunkte richten sich ebenfalls nach der Art der Lösung. Sollten die Helden den verwandelten Cordowan im Kampf besiegt haben, erhalten sie 5 AP für die Sichtung eines vermeindlichen Trolls und 5 AP für ihren Sieg. Sollten die Helden Cordowan zurückverwandelt haben und Ingalds Missetaten aufgedeckt haben, sodass Iskra zu Cordowan zurückkehrt, kann dies bis zu 20 AP einbringen.

CORDOWAN TANNHVS

Alter: 27, Haarfarbe: hellbraun, Augenfarbe: grün
Größe: 1,97 Schritt, Gewicht: 94 Stein

Der junge Händler ist in Joborn aufgewachsen und hat dort von seinem Vater sein Handwerk gelernt. Nach Oberluell kam Cordowan eher zufällig, da er nach dem Tod seines Onkels den Kontor samt Anwesen erbe. Das Geschäft des Onkels lief gut und so ging es nach der Übernahme auch weiter. Er lernte die junge Magd Iskra Eilifdottir kennen und die beiden verliebten sich ineinander. Sie waren zweieinhalb Jahre zusammen und Cordowan trug sich mit Heiratsabsichten bevor er verwandelt wurde.

Funktion: Cordowan ist der hintergangene Auftraggeber der Helden, der in seiner Gestalt nur noch gebrochen Sprechen kann.
Darstellung: Cordowan ist ein zurückhaltender junger Mann der nicht mehr möchte, als in sein altes Leben zurückzukehren. Spielen sie Cordowan als Trollkind ruhig, solange er nicht angegriffen wird. Als Mensch ist Cordowan seinem gegenüber sofort sympathisch, da er eine zwar introvertierte, doch lockere Art an sich hat und jedem mit einem wohl gemeinten Lächeln entgegentritt.

ISKRA EILIFDOTTIR

Alter: 24, Haarfarbe: rot-blond, Augenfarbe: blau
Größe: 1,91 Schritt, Gewicht: 82 Stein



Die junge Dame wurde in Oberluell geboren und lebt noch bei ihren Eltern. Tagsüber kümmert sie sich, wie ihre Mutter Eilif bei einem reichen alten Mann und ehemaligem Schiffsbauer um den Haushalt. Sie war mit Cordowan, seit sie sich in einer Taverne kennengelernt hatten immer glücklich. Umso mehr hat sie die Nachricht über Cordowans Weggang verletzt. Als Ingald seine Schulter zum Ausweinen anbot, nahm sie das Angebot an und unterlag dem Charme Ingalds. Sie verlobte sich knapp zwei Monate später, mit ihm.

Funktion: Iskra ist ein wichtiger Faktor bei der Lösung von Cordowans Problem, dass die Helden nicht unterschätzen sollten. Sie müssen Iskra davon überzeugen, dass Ingald Cordowan und sie hintergangen hat, damit sie zu Cordowan zurückfinden kann.

Darstellung: Iskra ist eine ruhige, naive Dame, die sich relativ schnell an der Nase herumführen lässt. Hat sie allerdings einen Standpunkt eingenommen wird sie solange daran festhalten bis man sie mit der Nase auf die Fakten stoßen lässt. Wird sie von der Unschuld Cordowans und der Schuld Ingalds überzeugt wird die Situation für Ingald in Schimpf und Schade enden und sie wird Cordowan mit Freunde wieder in ihre Arme schließen.

INGALD EGILSON

Alter: 28, Haarfarbe: rot-braun, Augenfarbe: blau
Größe: 2,03 Schritt, Gewicht: 113 Stein

Ingald ist wie Iskra in Oberluell aufgewachsen. Nach dem Tod seines Vaters vor sechs Jahren übernahm Ingald das Geschäft seines Vaters. Seine Mutter starb bei seiner Geburt.

ABENTEUER

Seit etwa vier Jahren ist er heimlich im Iskra verliebt. Umso schlimmer war es, als Cordowan auftauchte und das Herz der jungen Frau eroberte. Als auch seine Geschäfte dank seines Konkurrenten immer schlechter liefen, wurde ihm klar, dass er etwas gegen Cordowan unternehmen musste. So entwarf er den Plan seinen Rivalen los zu werden. Er erpresste Marada, um sie als Komplizin zu gewinnen. Dann nutzte er die Gelegenheit sein Geschäft wieder anzukurbeln und Iskra für sich zu gewinnen. Funktion: Ingald ist in erster Linie der Gegenspieler von Cordowan (und damit den Helden) und Initiator des Problems, dass die Helden lösen sollen.

Darstellung: Spielen Sie Ingald den Helden gegenüber hochnäsiger und arrogant. Sollten die Helden ihm etwas anhaben wollen, wird er sofort die Dorfbüffel der Stadt rufen. Sollten die Helden sich dazu entschließen, Ingald anzugreifen und Ingald sich wehren muss, finden Sie hier seine Werte.

ERFAHRENER DORFBÜFFEL

LeP 30	INI 12+1W6			
SK 1	ZK 1	AW 6	GS 8	
Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Faust	11	6	1W6	kurz
Dolch	11	6	1W6+1	lang
RS/BE 0/0				

WEITERE PERSONEN

Marada Gundridottir, Kräutersammlerin und Giftmischerin

Die Kräutersammlerin beherrscht ihr Fachwerk ziemlich gut und kennt sich auch in der Alchemie aus. Neben einigen Heiltränken versteht sie sich auch auf das brauen einiger Tränke. Die 59 Jahre alte Dame unterliegt ihrer persönlichen Schweigepflicht. Marada ist eine stille, zurückgezogene Frau mit einer dunklen Vergangenheit, die ihr wahres Können als Alchemistin hinterm Berg hält. In ihrer Vergangenheit trug sie das Zhayad-B und in den ersten Jahren auch die Dämonenkrone als Zeichen ihrer Zugehörigkeit zu Borbarad. Als der Dämonenmeister 2021 BF in den Rausch der Ewigkeit verbannt wurde, hatte Marada bereits zahllose Seelen in die Verdammnis gestürzt. Ingalds Vater kannte die Alchemistin aus seinen Jugendtagen und wusste um ihr Treiben. Da sie Borbarad den Rücken zugewandt hatte und nicht weiter für Tod und Verderben verantwortlich sein wollte entschied er sie nicht zu verraten, als sie nach Oberluell kam um sich zur Ruhe zu setzen. Er gab sein Wissen allerdings an den jungen Ingald weiter. Er ahnte allerdings nicht, was für ein Mensch sein Sohn werden sollte. Ingald wurde bei Marada vorstellig um ein tödliches Gift bei ihr zu erwerben. Als diese sich weigerte, zog Ingald seine Trumpfkarte und versuchte die Alchemistin zu erpressen. Sie wollte weder bloß gestellt werden, noch wollte sie für den Tod des jungen Cordowan verantwortlich sein. Also braute sie Ingald den Deformistrank.

Ulfran Huisdorf, Perainegeweihter

Der Geweihte kümmert sich vor allem um verwundete Bauern, die Heilung von Bienenstichen und leichte Vergiftungen die sich Arbeiter bei der Teerentnahme der naheliegenden Teergrube über die Atemwege zuziehen. Ulfran ist ein aufgeweckter und engagierter Heiler, der niemandem seine Hilfe verwehrt. Er ist 37 Jahre alt und den Helden gegenüber aufgeschlossen.

Svenna Karvadottir, Swafnirgeweihte

Die Swafnirgeweihte ist in Thorwal immer zur Stelle und versucht die Bewohner in ihrem Glauben an Swafnir zu stärken.

AVENTURIEN

LARP - KAMPAGNE

Termine

DIE SIEBEN WINDE SAGA 2 - EHRE DEM HETTMANN

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

ZWILLINGSGÖTTER 2 - DER FEIND MEINES FEINDES

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

KAMPF UM TOBRIEN - STARKE LIEGT IN EINIGKEIT

Schlachten-Con vom 4. bis 6. September 2015
Infos: www.aberlan-larp.de

SPUR DES BLUTES 3 - SAAT UND ERNTE

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

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

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



Reichsdukat

von Zauberfeder

Der Dukat ist mit 24 Karat Feingold umhüllt, hat einen Durchmesser von etwa 40 mm, eine Dicke von ca. 2,4 mm und wiegt rund 20g. Auf der Vorderseite findet sich das Antlitz der Kaiserin Robaja, umlaufen von dem Spruch „Heiliges Neues Kaiserreich vom Greifenbron zu Garoth - Robja“, auf der Rückseite die Raulskrone mit dem Spruch „Imperium Raulis semper floreat“ („Das Raulsche Kaiserreich soll ewig blühen“).

Der Dukat findet sich mit weiteren aventurischen Münzen im Larp-Münzset *Shafirs Schatzgäckelein* unter www.f-shop.de und www.zauberfeder-shop.de.



PRODUKTVORSCHAU

DSA5 SCHICKSALSPUNKTE SET

Noch ist nicht entschieden, wer im letzten Zeitalter herrschen wird. Es liegt an deinen Helden, das Schicksal zu ihren Gunsten zu beeinflussen! Schicksalspunkte, auch liebevoll Schips abgekürzt, sind ein zentraler Bestandteil der 5. Regeledition von Das Schwarze Auge. Mittels Schips kann euer Held gefährlichste Situationen überstehen, in denen manch anderer den sicheren Tod gefunden hätte, und nicht selten sind sie das Zünglein an der Waage, wenn es darum geht, heldenhafte Taten zu vollbringen. Mit diesem Set hochwertiger Pokerchips im passenden Design könnt ihr dem neuen Regelement am Spieltisch Rechnung tragen und habt den aktuellen Punktestand eures Helden immer fest im Blick. Dieses Set enthält 20 Schicksalspunkte zum Einsatz mit der 5. Edition von Das Schwarze Auge.

Hinweis: Enthält verschluckbare Kleinteile.

Preis: 14,95 €



OFFENBARUNG DES HIMMELS

Das Fürstentum Kosch ist bekannt für seine atemberaubend schönen, urtümlichen Landschaften und die ausgesprochene Gastfreundschaft seiner Bewohner. Doch im kleinen Dörfchen Altenbrück geht nicht mit rechten Dingen zu. Offenbar halten nicht alle Bewohner die Gesetze der Götter gleichermaßen in Ehren, und ein dunkler Schatten legt sich über das Ländliche Idyll. Nur einer kann Licht ins Dunkel bringen und ein ungeheuerliches Verbrechen aufklären - eure Helden! Dieses Abenteuer nach den Regeln der 5. Edition ist besonders geeignet für Einsteigerhelden und bietet ausführliche Beschreibungen zum Abenteuerverlauf, Örtlichkeiten, Meister-



personen und Herausforderungen für eure Helden. Zum Spielen benötigt ihr lediglich das Das Schwarze Auge Regelwerk. Alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten. Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-5 hilfsbereite Helden.

Preis: 14,95 €

DAS SCHWARZE AUGE KALENDER 2016

Mit Deutschlands bekanntestem Fantasy-Rollenspiel durchs Jahr! In diesem großformatigen Wandkalender haben wir erneut zwölf phantastische Motive bekannter Künstlerinnen und Künstler aus der Welt von Das Schwarze Auge zusammengestellt. Enthalten sind auch bisher noch unveröffentlichte Bilder, die erst in den kommenden Monaten Titelbilder diverser Das Schwarze Auge-Publikationen schmücken werden. Mit Bildern von: Tristan Denecke, Marcus Koch, Ben Maier, Elif Siebenpfeiffer, Nadine Schäkel und Anna Steinbauer.

Format: DIN A3, Hochformat 29,7 x 42 cm, Spiralbindung

Preis: 18,95 €



INTERVIEW ZU DSA5

Im Zuge des Erscheinens des DSA5-Regelwerks zur RatCon 2015 hat der DSA-Club Rhein-Main (DSAC-RM) ein Interview mit Alex Spohr und Jens Ullrich durchgeführt. Die beiden Redakteure und Entwickler von DSA5 stehen dem Club Rede und Antwort, und gewähren Einblicke in den Erschaffungsprozess von DSA5 und einen Ausblick auf die nachfolgenden Produkte.

Wer mehr über den DSA-Club-Rhein-Main erfahren möchte, kann einen Blick auf die Homepage des Vereins werfen (www.dsa-club-rhein-main.de). Dort erhaltet ihr aktuelle Informationen rund um DSA, Spielrunden-Angebote und die Möglichkeit des Austauschs mit anderen Spielern.

DSAC-RM: Die letzten erschienenen Artikel zum Thema „Kampf in DSA5“ lassen einen roten Faden erkennen: Kampfbeschleunigung durch Herabsetzen der Parade. Wie ist eine solche Strategie vor dem gleichzeitigen Hintergrund des Heldenzeitalters gerechtfertigt?

Alex: Das Herabsetzen der Parade (oder allgemein der Verteidigungswerte – es gibt ja auch noch das Ausweichen) war ein Schritt, der viel diskutiert wurde. Wir wissen, dass nicht alle Spieler in den Foren glücklich damit waren. Wir sind uns aber sicher, dass das dem Spiel insgesamt gut tun wird, da dadurch die Kämpfe einfach schneller laufen werden. Durch die geringere Parade wird schneller Schaden entstehen und der Kampf wird dadurch früher zu Ende gehen.

Es gibt für DSA5 viele taktische Elemente, wie ein Held sich trotz der im Schnitt niedrigeren Paradowerte schützen kann. Da wäre z.B. der Einsatz von Sonderfertigkeiten (namentlich die Verteidigungshaltung) oder Schicksalspunkte, mit denen man ebenfalls die Werte kurzfristig erhöhen kann. Auch Schildkämpfer (und in folgenden Erweiterungsbänden Kampfstile, die defensiv aufgestellt sind) profitieren von einem Schild nun deutlich stärker. Und wir haben sogar an die Magier gedacht und ihrem Stab einen Bonus für die Parade gegeben.

Wir haben zudem die Kritik nicht unberücksichtigt gelassen. Jens, Markus und ich haben vermutlich kein anderes Regelement so häufig durchgekaut wie das Kampfsystem und vor allem die Parade. Schlussendlich haben wir sie auch nicht bei der Hälfte des Kampftechnikwertes belassen – so wie kurz vor dem Gamma-Test angekündigt –, sondern es gibt noch einen kleinen Bonus durch die Leiteigenschaft (jeweils 3 Punkte über 8 in der Leiteigenschaft entspricht einem Bonus von 1). Dennoch ist sie nicht mehr so hoch wie früher, denn das hätte aus unserer Sicht das Problem der langen Kämpfe nicht behoben, sondern wieder bestärkt.

Für das Heldenzeitalter kann sich das aber auch sehr positiv auswirken, immerhin wird man seine Gegner auch schneller überwinden können. Ja, man riskiert als Held auch mal Schaden zu nehmen, aber mit taktischem Geschick, einer Rüstung und der richtigen Strategie sollte man dennoch zu heroischen Taten in der Lage sein.

Jens: Das Herabsetzen der Parade ist nur ein Teil von Maßnahmen, um den Kampf zu beschleunigen, wenn auch ein nicht ganz unwichtiger. Ich behaupte einfach mal, ein flüssiges und schnell laufendes Kampfsystem ist unabhängig von eventuellen Änderungen im Hintergrund wünschenswert. Es ist aber natürlich deutlich heldenhafter, nicht übermäßig viel herumrechnen zu müssen, um dann doch festzustellen, dass man in der Parade des Gegners stecken geblieben ist. Von daher kann man denke ich sagen, dass man sich jetzt zumindest mehr mit seinem Helden und dessen Taten beschäftigen kann, statt sich auf die Mechanik hinter dem Kampfeschehen konzentrieren zu müssen.

DSAC-RM: Im Gamma-Test wurden ausgewählte Regelblöcke einem letzten gründlichen Test unterzogen. Welche Regelblöcke standen dabei im Fokus, d.h. was genau wurde dort noch einmal auf Herz und Nieren überprüft?

Jens: Der Fokus lag auf den Brot- und Butter-Subsystemen Generierung, Talente, Kampf und Zauberei. Zu den Details kann sich Alex sicher fundierter äußern als ich, da er sich um den Gamma-Test und seine Aufarbeitung gekümmert hat.

Alex: Der Gamma-Test lief vier Wochen und in jeder dieser Wochen gab es einen größeren Testbereich. In der ersten Woche war es die *Heldenerschaffung* und die damit verbundenen *Vor- und Nachteile*. Hier kam es zum einen darauf an, ob die Erstellung verständlich ist und schnell funktioniert, zum anderen, ob die Gewichtung der Vor- und Nachteile und ihre regeltechnische Erklärung funktionieren. In fast allen Gruppen hat das sehr gut funktioniert. Bei den Vor- und Nachteilen gingen die Meinungen über die Kosten immer sehr weit auseinander. Da war selbstverständlich auch der persönliche Geschmack der Gruppe entscheidend, aber wir haben alle Anmerkungen sorgfältig abgewogen und noch Änderungen vorgenommen.

Die zweite Woche standen der *Talenteinsatz* und *Detailregeln* im Vordergrund (z.B. Feuer- und Fallschaden, Gifte und Pflanzensuche). Hier mussten sich die Gamma-Tester durch einen kleinen Miniplot kämpfen und die entsprechenden Regeln anwenden. An dieser Stelle brauchten wir einfach ein wenig Praxiserfahrung, um zu erkennen, ob beispielsweise der Feuerschaden zu gefährlich ist (ja, war er), ob Sammelproben richtig funktionieren und ob Zustände das Spiel in dem Grad beeinflussen, wie wir und das vorgestellt haben.

Woche Drei war für den *Kampf* reserviert. Ich habe da leider die armen Gamma-Tester auf sehr zeitaufwendige Simulationen angesetzt, sodass kaum eine Gruppe die ganzen Durchläufe geschafft hat. Einige haben tapfer durchgehalten und die Erkenntnisse waren auch sehr brauchbar. Wir haben nochmal die Waffenwerte durchgerechnet und die Kampfsonderfertigkeiten angeglichen, wenn es dort auffällige Probleme gab.

In der letzten Woche waren *Magie* und *Götterwirken* an der Reihe. Die Tester mussten Wesen beschwören und Artefakte basteln und konnten die einzelnen Zauber und Sonderfertigkeiten noch mal durchgehen.

DSAC-RM: Hat der Gamma-Test noch gänzlich unerwartete Wendungen hervorgebracht? Falls ja, welche sind das?

Jens: Der tragische Feuertod aller Charaktere in meiner geleiteten Testrunde hat relativ deutlich gezeigt, dass an dieser Stelle noch Handlungsbedarf bestand. Mittlerweile ist dieses Problem jedoch gelöst. Man muss jetzt nicht mehr damit rechnen, unrettbar in Asche verwandelt zu werden, nur weil man die Hand ins Lagerfeuer gehalten hat. Dafür ist und bleibt Hylailer Feuer ein verdammt teuflisches Zeug.



Alex: Dadurch, dass wir den Gamma-Testern einige unserer Designentscheidungen nicht im Vorfeld erklärt haben, gab es zu einigen Stellen sehr ähnliche Anmerkungen.

Wir haben beispielsweise beschlossen, dass gleichartige Vor- und Nachteile (Gutaussehend – Hässlich; Niedrige Lebenskraft – Hohe Lebenskraft) nicht den spiegelverkehrten AP-Wert besitzen, sondern das Nachteile nicht so viele AP einbringen. Das war eine unserer Entscheidungen im Vorfeld, wurde aber von praktisch allen Testern entdeckt und mit einem Kommentar versehen.

Der Feuerschaden war deutlich zu hoch angesiedelt, das haben wir noch mal korrigiert. Die armen Helden sind bei uns zu schnell verbrannt.

So gut wie kein Gamma-Tester hatte unsere neue AT- und PA-Berechnung oder das neue Fertigkeitssystem mit Kommentaren versehen, was uns zugegebenermaßen überrascht hat, denn schließlich waren diese beiden Bereiche in den DSA-Foren besonders kritisch beäugt worden.

Alles in Allem war der Gamma-Test sehr hilfreich, um noch einige Bugs zu finden, deutlich besser als der etwas zu ungeordnete Beta-Test. Die Tester haben sich wirklich ins Zeug gelegt und wir haben angedacht, auch bei den zukünftigen Regelerweiterungen wieder einen solchen Gamma-Test durchzuführen.

Viele der Nachfragen der Gamma-Tester haben wir in der Finalversion mit Meisterkästen erklärt. Das sind kleine Kästen, in denen wir unsere Designentscheidungen noch mal begründen oder Hinweise geben, was wir uns dabei gedacht haben – oder generell kleine Tipps aus unserer Sicht.

DSAC-RM: Es ist klar, dass ein neues Grundregelwerk nicht den vollständigen Inhalt von DSA4.1 widerspiegeln kann, sondern nur einen Teil des bisherigen Gesamtumfangs. Beispielsweise fehlten dem Beta-Regelwerk ganze Professionszweige (z.B. Druiden) oder Themenbereiche (z.B. Schamanismus). Welche Professionszweige/Themenbereiche werden wir in der finalen Fassung des Grundregelwerks zu DSA5 nicht vorfinden und warum nicht?

Alex: Es werden nicht alle Spezies enthalten sein. Hätten wir Orks, Goblins und Achaz (und vielleicht weitere Spezies) in das Regelwerk gepackt, hätte dies einen Rattenschwanz von Ergänzungen nach sich gezogen. Jede Spezies hätte nicht nur eine Spezies-Schablone bekommen müssen, sondern auch entsprechende Kulturen und spezielle Vor- und Nachteile. Die exotischeren Spezies – auch mehr als die oben genannten – werden erst zu einem späteren Zeitpunkt publiziert.

Gleiches gilt für die Kulturen. Gerade bei den Barbaren wie Trollzacker, Ferkinas usw. haben wir abgewogen, ob man sie unbedingt jetzt sofort spielen muss. Wir haben uns dazu entschieden, nur die Fjarninger vorzustellen, da sie typische Barbaren ala Conan darstellen und anders als die beliebten Gjalsker mit wenig Sonderregeln auskommen (bei den Gjalskern wäre der Tierkrieger absolut notwendig gewesen, mitsamt vieler Sonderregeln).

Weitere Professionen, Waffen, Zauber, Liturgien usw. wird es ebenfalls erst in Erweiterungsbänden geben.

Jens: Andersherum wäre die Frage vermutlich einfacher zu beantworten. Von daher: Magische Traditionen jenseits von Gildenmagiern, Hexen und elfischer Magie werden erst in den nachfolgenden Regelbänden beackert, also Viertelzauberer, Druiden, Geoden, Scharlatane, Kristallomanten etc. Auch hat es nur die Hälfte aller zwölfgöttlichen Geweihten ins Grundregelwerk geschafft. Die anderen werden wie auch die anderen Geweihten in entsprechenden Bänden thematisiert.

Am Ende des Tages muss man sich entscheiden. Bücher sind begrenzt, und mit einem 1000-Seiten-Grundregelwerk ist auch niemandem gedient. Also muss man eine Mischung aus den beliebtesten und den für die Welt repräsentativsten Professionen finden. Ich denke unsere Auswahl ist recht solide, auch wenn ich den Tairachschamanen schmerzlich vermisste.

DSAC-RM: Wie viele neue Kulturen, Professionen, Zauber/Liturgien und Sonderfertigkeiten wird die finale Fassung des Regelwerks ggü. dem Inhalt des Beta-Regelwerks aufweisen?

Jens: Öh... ich hab's nicht gezählt, um ehrlich zu sein. Es sind diverse Sonderfertigkeiten dazu gekommen, einige wenige Zauber und diverse Liturgien, da im Beta-Regelwerk noch nicht alle Geweihten spielbar waren.

Alex: Das ist ganz unterschiedlich. Bei den Kulturen hatten wir im Beta-Regelwerk praktisch alles untergebracht, was es so gab (sieht man von den Kulturen ab, zu denen es noch keine Spezies gab). Wir haben ein paar exotische Kulturen ausgelagert, sodass in der finalen Version nicht mehr ganz so viele Kulturen enthalten sind (etwa ein halbes Dutzend weniger).

Bei den Professionen haben wir aus ähnlichen Gründen Handwerker und andere profane Professionen ausgelagert. Wir haben uns auf die klassischen Heldenrollen konzentriert, etwa Kriegerinnen, Magier, Geweihte, Streuner usw. Neu dazugekommen sind bei den Geweihten die Diener von Prais, Phex, Hesinde und Boron. Bei den Zauberern haben wir bei den Magiern die Lehrmeister (bis auf einen) rausgeworfen und stattdessen drei Akademien vorgestellt (Lowangen grau, Schwert & Stab zu Gareth und Fasar schwarz).

Die Anzahl der Zauber ist praktisch gleich geblieben, bei den Liturgien hingegen gibt es zahlreiche neue, da wir ja auch vier Geweihtenprofessionen mehr enthalten haben.

Und bei den Sonderfertigkeiten gibt es jede Menge neuer profaner Sonderfertigkeiten, aber auch bei den Kampfsonderfertigkeiten haben wir noch einige abgeändert bzw. neue hinzugefügt.

Alles in Allem hat sich der Umfang noch mal deutlich gesteigert.

DSAC-RM: Viele Spieler sagen sinngemäß: "Ich habe mich gut an DSA4.1 gewöhnt. Warum soll ich mich denn jetzt mit einer ganz neuen Edition auseinandersetzen?" Was antwortet ihr als Redaktion darauf?

Jens: Man sollte sich fragen, warum man es spielt. „Gewöhnung“ ist da immer ein schwieriges Argument. DSA5 wird schneller und leichter von der Hand gehen, ohne relevante Optionen missen zu lassen. Natürlich wird sich das Grundregelwerk im Umfang nicht mit den 2000+ Seiten an Regeln von DSA4 messen lassen können, aber ich glaube es wird sich doch recht flott durchsetzen. Andererseits gilt aber natürlich: So lange es allen so richtig Spaß macht, ist das System, das grade gespielt wird, egal welches es ist, genau das richtige.

Alex: Das ist eine Frage, die vermutlich jede neue Edition betrifft. Wir werden sicherlich niemanden zwingen, die neue Edition zu spielen. Aber wir sind sehr zufrieden mit dem Ergebnis und wir glauben, dass die Spieler auch von den Änderungen, dem alten/neuen Spielgefühl und unseren neuen Plots begeistert sein werden. Du kannst viel schneller einen Helden erschaffen als früher, du wirst aber auch viel mehr Optionen haben als unter DSA4, vor allem im Hinblick auf die kommenden Erweiterungen. DSA5 wird jene Spieler unterstützen, für die die 4. Edition schon zu komplex war. Wer diese Komplexität aber liebte, wird sich ebenfalls gut mit DSA5 anfreunden können. Durch den modularen Aufbau wird man später sogar mehr Optionen haben als früher – sie sind nur nicht verpflichtend für das Spiel.

Und auch wenn die Optik nicht ein Hauptgrund sein sollte, ein Rollenspiel zu spielen: Unser neues Layout und die farbigen Illustrationen sind einfach super geworden (und auch ich als bekennender Fan der schwarz-weißen Optik muss zugeben, dass Farbe DSA einfach auf ein ganz anderes Level hebt).

Jeder sollte sich das Regelwerk einfach mal anschauen und dann urteilen. Ich bin mir sicher, dass es ganz vielen Spielern große Freude machen wird, auch wenn sie jahrelang DSA4 gespielt haben.

DSAC-RM: Der Uhrwerk-Verlag bietet für sein neues System "Splittermond" den Grundregelband als Gratis-PDF zum Download an, was große Begeisterung seitens der Spielerschaft nach sich zieht. Ist bei DSA5 etwas Vergleichbares vorgesehen und falls nein, warum nicht?

Alex: Wir bieten das Grundregelwerk in verschiedenen Preiskategorien an, damit für jeden Spieler etwas dabei ist. Das PDF wird ca. 10 € kosten, eine schwarz-weiße Softcover Variante des Regelwerks ca. 20 €. Die normale Hardcover-Version in Farbe ca. 50 € und eine limitierte Kunstleder-Version 80 €.

Wir hatten die Preise noch kalkuliert, als wir von 368 Seiten ausgegangen sind. In der finalen Version sind es mittlerweile 416 Seiten, also deutlich mehr als geplant. Wir haben uns dazu entschieden, die Preise aber so zu belassen und nicht zu erhöhen.

Ich bin durchaus ein Freund davon, dass unsere Bücher erschwingliche Preise haben und deshalb bin ich auch ein großer Verfechter der verschiedenen Preisstufen. Das Regelwerk ganz umsonst anzubieten wäre aber wirtschaftlich nicht tragbar. Und es wäre auch unfair gegenüber allen, die daran gearbeitet haben. In das Buch sind viele Mannstunden Zeit und Lebensenergie geflossen.

Jens: Ich habe mich mit Splittermond nur in soweit beschäftigt, dass ich weiß, dass es blau ist. Ich kann verstehen, dass man versucht ein völlig neues System mit kostenlosen PDFs in den Markt zu drücken. Über die mittelfristigen Konsequenzen kann man da sicher diskutieren. Für DSA5 ist das aber meiner Meinung nach unnötig. Man kann das Grundregelwerk sehr günstig bekommen, beispielsweise als „Studentenversion“ für rund 20 Euro. Das sollte einem die Sache schon wert sein.

DSAC-RM: Die Zauberkosten waren bei DSA5-Beta gegenüber dem Liber Cantiones von DSA4.1 in fast allen Fällen sichtlich höher. Wurde hier Abhilfe geschaffen und wenn ja, wie?

Alex: Wir haben alle Zauber (und Liturgien) noch mal gründlich durchgecheckt und gegebenenfalls angepasst. Die Kosten sind aber generell in festen Schritten gestaffelt (1/2/4/8/16/32 AsP) und entsprechend mussten auch die Zauber angepasst werden. Durch eine Zaubermodifikation kann man aber die Kosten in der Regel um eine Stufe senken, was die AsP-Kosten dann schon wieder deutlich günstiger macht. Außerdem gibt es Zauber, beispielsweise den Fulminictus, wo man für den Einsatz von 8 AsP deutlich mehr an Wirkung herausbekommt als früher. Ein Zauberer kann, wenn er gut ist, mehr SP erzielen als das Verhältnis 1 AsP = 1 SP (so wie in DSA4).

Und kleine magische Effekte, hervorgerufen durch die sogenannten Zaubertricks, sind mit 1 AsP ebenfalls sehr billig. Die gab es

in DSA4 nicht und sind eine neue Möglichkeit für Zauberer, ihre Kräfte kostengünstig zu benutzen.

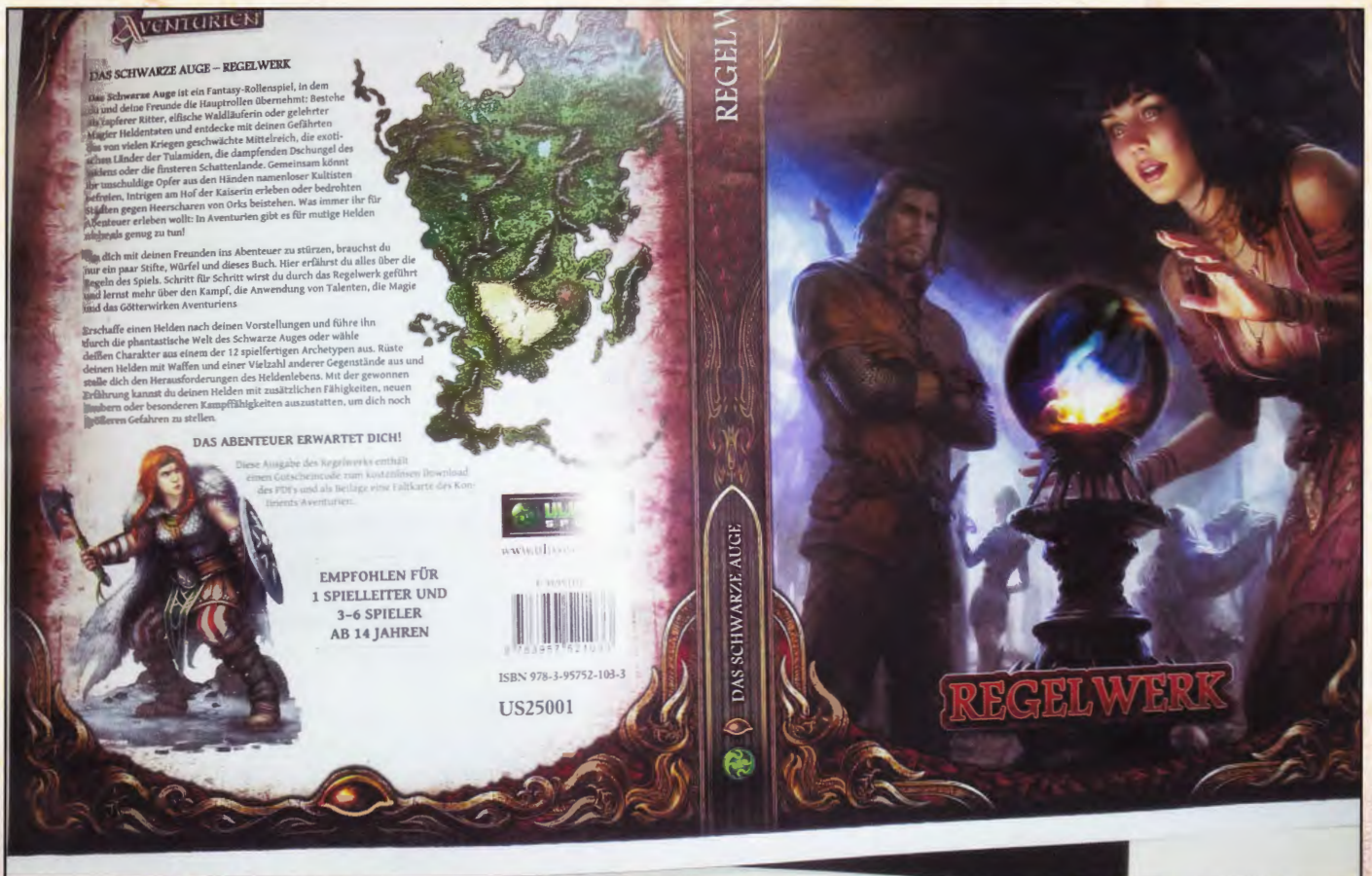
Jens: Ich glaube nicht, dass man das so einfach 1:1 aufrechnen kann. Die meisten Zauber funktionieren anders beziehungsweise haben eine ganz andere Gewichtung. Ich denke ich kann zu recht behaupten, dass die Zauberer bei DSA5 genug zum Zaubern haben werden.

DSAC-RM: Wann dürfen wir mit dem Erscheinen der ersten Regel-Erweiterungsbände, Regionalbände und vor allem DSA5-Abenteuer rechnen?

Jens: Alex, übernehmen Sie! Aktuell arbeite ich an Regeln für das Kompendium, das die erste Regel-Erweiterung werden wird. Von daher ist die nicht mehr ganz so fern.

Alex: Dazu hole ich etwas weiter aus. Fangen wir bei den Abenteuern an:

Das erste DSA5-Abenteuer dürfte praktisch zeitgleich mit dem Regelwerk erscheinen. Wir hatten eine Beta-Challenge im Laufe des Erschaffungsprozesses gestartet und dabei gab es auch die Chance, dass es zum Regelwerk gleich ein erstes kleines Abenteuer gibt. Die Challenge wurde gewonnen und deshalb kommt das 16-seitige Abenteuer **Hexenreigen** von *Dominic Hladek* zum Start von DSA5. Es geht um einen Hexenzirkel, der die Hilfe der Helden



Das Schwarze Auge



Die Fünfte Edition: Schneller! Schlanker! Besser!

Der perfekte Einstieg in eine Welt voller phantastischer Abenteuer: Die dichte Spielwelt von Aventurien.
Die neue Edition bringt ein flüssigeres Regelwerk, behält aber die gewohnte Spieltiefe bei.

 **ULISSES**
SPIELE

benötigt, um sich eines Problems zu entledigen.

Ein paar Wochen später kommt **Die Offenbarung des Himmels** von Sarah Maier und Eevie Demirtel. Dabei handelt es sich um ein ca. 60-seitiges Abenteuer, welches im Fürstentum Kosch spielt. Man könnte es auch als Heimatabenteuer beschreiben – zumindest auf den ersten Blick. Es birgt aber Informationen über größere, zukünftige Ereignisse, eine echte Gefahr und überraschende Wendungen.

Außerdem haben wir mit **Heldenwerk** eine neue Abenteuerreihe, die immer aus 16-Seitern wie Hexenreigen besteht. Die Reihe erscheint immer zweimonatlich mit dem **Aventurischen Boten**. Die ersten Abenteuer werden sich mit den Festumer Goblins, der Lage in Phexcaer, einem fantastischen uthurischen Dungeon, einem Rache-Epos in Al'Anfa, einer Burg am Rande des Bornlandes, der Tuzaker Magierakademie und Stockfischen beschäftigen (naja, zumindest spielt das letzte Abenteuer in einer Gegend, wo es Stockfische gibt).

Unsere erste große Kampagne wird sich mit den **Theaterittern** beschäftigen und soll ebenfalls noch dieses Jahr starten. Sie wird aus sechs Teilen bestehen und ein Jahr lang laufen (also alle zwei Monate wird ein Teil erscheinen).

Und dann wäre da noch ein Abenteuer, zu dem ich zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht viel sagen kann, außer, dass es einen **großen Schlag** geben wird. Ihr seht, wir haben da schon für längere Zeit vorausgeplant.

Die Regelerweiterungen sollen ca. 18 Monate nach dem Erscheinen des Regelwerks vollständig vorhanden sein. Dies umfasst zum einen das **Aventurische Kompendium**, und Erweiterungsbände zur **Magie** und dem **Götterwirken**. Das **Aventurische Kompendium** ist noch für dieses Jahr angedacht und wird sich vor allem mit weiteren Sonderfertigkeiten, profanen Professionen und weiteren Möglichkeiten des Talenteinsatzes beschäftigen. Gerade für Spieler von Kriegerern, Schwertgesellen, Soldaten und Handwerkern dürfte es einiges an interessantem Material beinhalten. Das ist auch der Band, in denen Jens und ich in den nächsten Wochen die meiste Zeit investieren werden.

Das wäre aber nicht alles: Wir haben auch noch ein **Aventurisches Bestiarium** und die **Aventurische Rüstkammer** geplant. Das **Bestiarium** wird ein Sammelsurium an typischen DSA-Ungeheuern und Tieren beinhalten. Die **Rüstkammer** wird sich mit weiteren Waffen, Ausrüstungsgegenständen und Rüstungen beschäftigen. Sozusagen eine Art **Aventurisches Arsenal**. Wer jetzt die **Pflanzenwelt** **Aventuriens** vermisst hat: die bekommt ein eigenes Buch, aber erst später. Alle diese Bücher gehören zwar nicht zu den Kernbänden, aber sie beinhalten auch Regelaufsätze, die bestehende Regeln vertiefen (z.B. spezielle Regeln zu Waffen, Beuteverwertung oder Jagd).

Nicht unerwähnt lassen möchte ich Kaiser Retos Waffenkammer, die in der 5.Edition ein Buch sein wird, das sich wirklich mit den Prunkstücken der kaiserlichen Waffenkammer beschäftigen wird (im Gegensatz zur **Aventurischen Rüstkammer**). Es sind legendäre Waffen und Poser-Rüstungen beschrieben, aber einige davon können auch in Heldenhand gelangen

Die Reihenfolge der ersten drei Regionalspielhilfen: Zunächst **Nostria & Andergast**, dann **Thorwal & Gjalskerland**, dann das **Südmeer**. Die Reihenfolge der darauffolgenden Bände ist noch nicht so starr festgelegt. Vor den Regionalspielhilfen, von denen alle 3-4 Monate eine erscheinen soll, wird es ein paar Wochen nach dem Regelwerk auch noch den **Aventurischen Almanach** geben. Das ist eine Art **Geographia 5.0**, allerdings vom Aufbau her anders (ich würde sagen moderner und übersichtlicher). Der **Almanach** ist zusammen mit dem Regelwerk das wichtigste Buch, um **Aventurien** erleben zu können.

DSAC-RM: Werden die DSA5-Regeln zukünftig auch für die anderen DSA-Reihen (Myranor, Tharun, Uthuria etc.) Gültigkeit haben?

Jens: Na, das will ich doch hoffen.

Alex: Ja, die DSA5-Regeln werden auch für die anderen DSA-Welten Gültigkeit haben. Das Regelwerk ist sozusagen das Grundbuch für alle Kontinente. Das Regelwerk ist auf **Aventuriens** fokussiert, wobei aber doch so allgemein, dass es auch für die übrigen Spielwelten einsetzbar ist. Allerdings sind kontinenttypische Spezies, Kulturen, Vor- und Nachteile, Sprachen usw. von **Myranor** und **Co.** nicht enthalten. Das bedeutet, dass es zu den Grundlagen des Regelwerks auch immer noch eine „Kontinenterweiterung“ geben muss, um die übrigen Spielwelten spielbar zu machen.

Aber das war schon ganz früh in allen DSA5-Planungen berücksichtigt und wird entsprechend auch umgesetzt. Gerade bei **Myranor** und **Tharun** wird das eine spannende Umsetzung, da die dortigen Magiesysteme anders funktionieren als das **aventurische**, aber einige grundlegende Planungen dazu sind bereits vorhanden. Ich persönlich denke, dass man die Systeme deutlich einfacher und übersichtlicher gestalten kann, ohne den Charme des jeweiligen Systems zu verlieren. In **Myranor** war die **optimatische Zauberkunst** cool, aber ziemlich kompliziert. Das geht deutlich einfacher, ohne Komplexität herauszunehmen. Und **Magie** in **Tharun** ohne **Runensteine** wäre einfach nicht das Gleiche. Diese Besonderheiten müssen natürlich bedacht werden.

Für **Uthuria** ist das deutlich einfacher umzusetzen, da es bislang nicht so viele publizierte Regeln dazu gibt. Ein paar schon, aber generell ist das Material noch übersichtlich und eine Anpassung leicht.

DSAC-RM: Werden noch weiterhin Abenteuer für DSA4.1 publiziert?

Jens: Nein, alles wird auf DSA5 umgestellt. Wäre auch seltsam, wenn wir unserem eigenen System da nicht vertrauen würden.

Alex: Nein. Mit dem Start der neuen Edition werden nur noch Abenteuer mit den Regeln der neuen Edition geschrieben. Wir wollen unsere neue Edition gut unterstützen und unsere Ressourcen auf darauf konzentrieren.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Fax: 06087/9887008

feedback@ulisses-spiele.de

NACHBESTELLUNGEN
zu erreichen unter



www.f-shop.de

oder über
Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

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

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an
Eevie Demirtel
Carolina Möbis
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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



Impressum

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

Redaktion: Carolina Möbis (CM)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Anni Dürr, Christian Bender, Sebastian Hermes, Daniel Heßler, Dominic Hladek, Rafael Knop, Jens Marx, Michael Masberg, Marie Mönkemeyer, Henning Mützlitz, Martin Schmidt, Jürgen Suberg, Jens Ullrich, Alex Spohr

Illustrationen: Steffen Brand, Tristan Denecke, Jenny Harder, Nadine Schäkel, Verena Schneider, Elif Siebenpfeiffer, Karin Wittig, Louisa Würden

Cover: Anna Steinbauer

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die Inhalte. DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE UND HELDENWERK ABENTEUER

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE inklusive des dazu gehörenden Abenteuers der Heldenwerk-Reihe 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 inklusive des dazu gehörenden Abenteuers der Heldenwerk-Reihe für 1 Jahr (sechs Ausgaben) als PDF zum Jahresbezugspreis von € 14,90.

Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE inklusive des dazu gehörenden Abenteuers der Heldenwerk-Reihe für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus als Druckausgabe und als PDF (Kombi-Abo) zum Jahresbezugspreis von insgesamt € 25,90 (Ausland € 29,50) einschließlich Porto und Versand.

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Basis-Lastschrift:

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

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

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

IBAN: _____

BIC: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

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

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

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim 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).

DSAC-RM: Wird das DSA5-Regelwerk wie zuletzt angekündigt zur RatCon 2015 (Anfang August) erscheinen?

Jens: Wenn nicht noch die Druckerei niederbrennt oder der Lieferwagen überfallen wird, ist die Veröffentlichung des Grundregelwerks auf der RatCon ziemlich sicher. Ich freu mich schon drauf, „das Ding“ in Händen halten zu dürfen.

Alex: Falls nicht irgendwelche mittelschwere Katastrophen passieren: ja. Wir haben alles dafür getan, den Termin zur RatCon zu halten und auch Nachtschichten eingelegt, um das Buch rechtzeitig fertigzustellen. Der letzte schwere Schritt war das neue Layout, das noch einige Fallstricke barg. Ich gehe davon aus, dass während dieses Interview veröffentlicht wird, die RatCon kurz bevor steht und die Bücher gerade bei uns im Lager eingetroffen sind, damit wir sie mitnehmen können.

DSAC-RM: Und dann noch die alles vernichtende (und nicht ganz ernst gemeinte), dreizehnte Frage:

13. Werden die DSA5-Regeln erstmalig in der Historie von „Das Schwarze Auge“ der Magierin Nahema explizit das Tragen ihres Kettenhemds ohne nachteilige Konsequenzen erlauben?

Jens: Ich denke das kriegen wir regelseitig umgesetzt, wenn es nötig wird. Wer so lange im Geschäft ist wie das graue Räßlein, sollte den einen oder anderen Trick auf Lager haben.

Alex: Wir hatten bei der Erstellung der Regeln von DSA5 einen Grundsatz gefasst und zwar, dass die Welt auch immer regeltechnisch erfassbar sein soll. Nahema wird also eine entsprechende Sonderfertigkeit haben, die ihr das Tragen eines Kettenhemds ohne nachteilige Konsequenzen gestatten wird. Und ja, theoretisch wäre es auch möglich, dass ein Held das erlernt. Es wird nur verdammt teuer sein. Sehr teuer.

Vielen Dank an dieser Stelle an Roland Suljic, den 1. Vorsitzenden des DSAC-RM und die Clubmitglieder, die die Fragen zusammengestellt haben.

IM ZEICHEN DER TSA: DER ALTE BOTE GEHT, EIN NEUER BOTE KOMMT!

Nachdem in der Spielerschaft schon lange der Wunsch nach einer Veränderung des Aventurischen Boten umgeht, ist es nun soweit.

Der Bote wird lockerer, frischer und auch ein wenig schlanker. In Zukunft wird Euch der Aventurische Bote in Form einer waschechten Zeitung ins Haus flattern. Er wird sich jedoch nun ausschließlich auf die inneraventurischen Ereignisse konzentrieren. Eine echte Aventurische Gazette eben.

Das hat allerdings auch zur Folge, dass die allseits geliebten und manchmal auch gehassten Meisterinfos dem neuen Konzept weichen müssen. Aber schließlich weiß man bei einer echten Zeitung ja auch nicht immer so genau, ob sich alles auch wirklich so zugegetragen hat, wie es dasteht.

Diese neue Zeitung erscheint nun in größerer Stückzahl und wird in Zukunft kostenlos erhältlich sein.

Abonnenten, die keine Ausgabe verpassen möchten, werden den Boten weiterhin erhalten. Damit ihr für Euer Geld auch weiterhin viel DSA frei Haus bekommt, liefern wir für unsere Abonnenten mit jeder Ausgabe des Aventurischen Boten ein sechzehn Seiten langes Abenteuer aus der Heldenwerk-Reihe mit. Somit kommt man weiterhin in den Genuss eines spannenden Abenteuers. Ab jetzt in einer Länge, die eine Spielrunde auch länger als einen Abend an den Spieltisch zu fesseln vermag.

Selbstverständlich erhalten alle bisherigen Abonnenten mit dem Erscheinen der vorliegenden Ausgabe ein Sonderkündigungsrecht, das ab sofort geltend gemacht werden kann.

Spielhilfen wie NSC-Vorstellungen, Mini-Szenarien oder ergänzende Artikel zu laufenden Abenteuerkampagnen werden von uns demnächst im e-book Shop zum kleinen Preis als PDFs angeboten. So passen wir unser Angebot euren Bedürfnissen an und ihr könnt nun gezielt das Zusatzmaterial erwerben, das für euch nützlich ist.

WARUM WIR VNS ZU DIESEM SCHRITT ENTSCHLOSSEN HABEN?

Damit folgt Ulisses Spiele konsequent der Linie, die der Verlag mit DSA5 bereits eingeschlagen hat. Wir heben starre Strukturen auf, um euch ein unterhaltameres, moderneres DSA zu bieten, das es zwar nicht an Tiefe fehlen lässt, euch aber mehr denn je die Möglichkeit bietet, euer Stück DSA an Euren ganz persönlichen Geschmack anzupassen.

In diesem Sinne hoffen wir, dass Ihr euch mit uns auf den Boten Nummer 173 freut, der dann im neuen Gewand erscheint.

Eure DSA-Redaktion

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»DAS SYMPOSIUM ZU ECHSMOOS«**

(♥ 10) Das Symposium zu Echsmoos will neue Wege beschreiben. Ohne falsche Bescheidenheit betritt es eine Bühne, auf der Tradition und eine lange Historie nicht nur zum guten Ton gehören, sondern bisweilen als Argument und Rechtfertigung genügen. Doch genau davon wollen sich die bewusst anonym gebliebenen Initiatoren des *Derenweiten Symposiums über zeitgenössische theoretische sowie angewandte Magie und verwandte Wissenschaften* absetzen. Dabei mangelt es ihnen jedoch nicht an Selbstbewusstsein, wenngleich das „derenweit“ im Namen stark übertrieben ist. Kaum mehr als drei Dutzend Teilnehmer besuchen das Symposium und nicht alle bleiben während der gesamten Dauer der Veranstaltung vor Ort. Diese übersichtliche Teilnehmerzahl, wie auch der entlegene Ort bewahren das Symposium im Vorfeld vor allzu viel (unerwünschter) Aufmerksamkeit. Mancher erreicht Echsmoos auch gar nicht, denn der Weg durch die Schwarze Sichel ist gefährlich. Die in dieser Reihe vorgestellten Themen finden sich in den beiden abschließenden Bänden der *Splitterdämmerung – Die verlorenen Lande* und *Der Schattenmarschall* wieder. Das Symposium bietet sich als Ereignis im Vorfeld der Kampagne an. Möglicherweise ist einer Ihrer Spielerhelden unter den geladenen Gästen, um über eines seiner/ ihrer Lieblingsthemen zu referieren. Auf diese Weise kann er oder sie zugleich Informationen erhalten, die beim Spiel in den verlorenen Landen von Nutzen sein werden. Es bietet sich auch an, einen Helden hier mit Persönlichkeiten bekannt zu machen, die er oder sie später auf dem kaiserlichen Heerzug oder auf dem Weg nach Gareth wiedertreffen kann. So wird sich beispielsweise Gwynna die Hex' einige Tage in Echsmoos aufhalten, ohne selbst etwas beizutragen, dafür aber umso aufmerksamer

zu beobachten. Auch Eariel Traumsucher vom Freien Zirkel der Wissenschaften besucht das Treffen. Ausdrücklich als Privatmann reiste Magus Sholvar von Punin an, ein anerkannter Spezialist der vergleichenden Magieanwendung mit Fokus auf hexischer und druidischer Magie. Die Vorhalle des Sieges entsandte Roderick von Perricum, der sich auf dem Symposium jedoch als Magus Rapsto einführt. Die Borbarabianerin Katra Voltana mischte sich als Maga Traka Altanov unter die Teilnehmer und auch die Seelenheilkundige und Heilmagierin Amalia Westfal von der Halle der Macht zu Lowangen weilte zeitweise auf dem Yrrwenhof. Weitere Teilnehmer können Sie ganz ihren Vorlieben und Bedürfnissen anpassen bzw. auswählen.

**MEISTERINFORMATION ZU
»TIEFER FALL EINES REICHSRICHTERS –
PEVER HERR AUF PFALZ BREITENHAIN«**

(♥ 12) Die treibende Kraft hinter der Absetzung von Pfalzgraf Hilbert von Hartsteen ist niemand anderes als der Gemahl der Kaiserin selbst. Rondrian Paligan nutzt die Gunst der Stunde, um korrupte und verwerfliche Elemente der Reichsverwaltung auf unkomplizierte Weise zu beseitigen. Er bedient sich dabei der Mithilfe von loyalen Vertrauten, zu denen vielleicht auch Ihre Helden zählen, und belohnt sie für stichfeste Beweise für Korruption und Unterschlagung. Die Wahl von Rondrian von Hartsteen dient dabei zugleich der Entschärfung eines möglichen Konflikts zwischen den einflussreichen alten garetischen Familien mit ihren Koscher Nachbarn, drohten doch die begründeten Ansprüche des Hartsteeners auf die Koscher Pfalzgrafschaft Koschgau nach dem Tod von Pfalzgraf Wulfhelm von Rallerstein (Siehe Bote 170) zu dem ungünstigen Zeitpunkt der Heerschau gegen Haffax die Kräfte des Mittelreichs zu schwächen.

**ΧΗΡΟΛΟΓΙΕ ΤΗΡ ΙΠΠΕΡΑΒΕΠΤΥΡΙΣΧΗΡ
ΕΡΕΙΓΜΙΣΣΕ ΙΜ ΑΒΕΠΤΥΡΙΣΧΗΡ ΒΟΤΕΡ Ι72**

Phex 1037 bis Efferd 1038 BF: Hetfrau Thora Thurboldsdottir bringt einen Jungen zur Welt, ist von der Geburt aber monatelang geschwächt.

Boron 1038 BF: Der reisende Volkslehrer und Hesindegeweihte *Melchior Arenbruch* wird von einem seiner Anhänger ermordet.

Boron 1038 BF: Wegen Missachtung des novadischen Fastentages wird eine Karawane aus Vinsalt in Birscha abweisend und unfreundlich behandelt.

Boron / Hesinde 1038 BF: Es kommt zunächst in Brig-Lo und später auch an anderen Stellen Almadas zu einzelnen Übergriffen von Novadis und Almadanern auf Einrichtungen der jeweils anderen

Gruppierung. Sowohl in Almada als auch in Amhallah bemüht sich die Obrigkeit darum, die Ordnung aufrecht zu erhalten, es gibt aber auf beiden Seiten immer wieder Plünderungen und Brandschatzungen einzelner Bethäuser oder Schreine.

1. Firun 1038 BF: Rondrian von Hartsteen tritt die Nachfolge des nach Khunchom verbannten Hilbert von Hartsteen als Pfalzgraf auf Pfalz Breitenhain in Kaiserlich Sertis an.

20. Firun 1038 BF: Das Reichsrichtschwert Guldebrandt wird von einigen Helden wieder aufgefunden.

25. Firun 1038 BF: Die Kaiserin ordnet das Reich - Hagrobald vom Großen Fluss neu-

er Herzog der Nordmarken – Burggraf Alarich Rumrath von Gareth-Sighelmsmark neuer Reichserzkanzler

Firun 1038 BF: Die BVOC gründet eine Niederlassung in Porto Korisande auf Neuranak im Risso-Archipel.

Tsa 1038 BF: Der Ausbau der Küstenstraße zwischen der Stadt Brabak und der Ortschaft Nagra sowie die Errichtung der Königin Thereseia-Brücke werden begonnen.

Tsa 1038 BF: Lessandro der Jüngere aus dem Hause ya Strozza, horaskaiserlicher Botschafter zu Brabak, fällt einem Attentat zum Opfer.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 172



MEISTERINFORMATIONEN ZU »TOD EINES AUFWIEGLERS«

(♥ 3) Melchior Arenbruchs Vermächtnis: Melchior Arenbruch hat in den letzten zwei Jahren durch seine Lehren und sein Wirken Spuren im Horasreich hinterlassen. Dies wird auf zweierlei Art nachklingen und kann von Ihnen am Spieltisch genutzt werden.

Über die Jahre haben sich mehr und mehr Leute dem Hesindege-weihten angeschlossen, um seinem Vorbild der jedem offenstehenden Volkslehre zu folgen. Manche blieben eine Zeit lang an seiner Seite, andere wurden zu einer verschworenen Gemeinschaft. Schon zu Melchiors Lebzeiten gab es unter seinen treuesten Anhängern zwei Strömungen, die sich beide in ihrem Mentor wiedererkann-ten. Die einen sehen ihre Aufgabe in der demütigen Weitergabe von Wissen jeglicher Art an jene, die darum bitten. Die anderen fordern lautstark eine radikale Öffnung der Horte des Wissens, seien es nun Tempelbibliotheken, akademische Schriftschätze oder Zunftgeheimnisse. Noch sitzt der Schock über den gewaltsamen Tod Melchiors tief, doch wenn er sich gelegt hat, werden die Fron-ten aufbrechen und der Streit darüber eskalieren, wie die Lehren Melchiors auszulegen oder anzuwenden sind. Für die **Gemein-schaft des Lernens** wird die Zukunft zeigen, ob sich die gemäßigte oder die radikale Strömung durchsetzt, ob sie zersplittert oder an dem Streit zugrunde geht. Dieser Prozess kann einige Jahre dau-ern und von Ihnen frei am Spieltisch verwendet werden. Gerade die radikaleren Jünger Arenbruchs machen bald mit Einbrüchen, Diebstählen und ähnlichen Aktionen, die „*das Wissen befreien*“ sol-len, vor sich reden und können als Abenteurerauhänger oder Ne-benplots dienen. Die gemäßigten Anhänger versuchen weiterhin, ihrer Aufgabe nachzukommen (und können als Lehrmeister oder Quellen schwer zugänglichen Wissens dienen), können aber durch die Taten ihrer ehemaligen Schwestern und Brüder in Bedrängnis geraten und benötigen dann die Hilfe der Helden.

Das Wirken des Lowanger Geweihten schlägt sich noch auf ande-re Art nieder. Durch sein charismatisches Auftreten zu Lebzeiten wie durch seine Ermordung werden seine Lehren im wissbegie-rigen Horasreich für einige Zeit en vogue und in verschiedenen Kreisen diskutiert. Jene, die seinen Ansichten zugetan sind – auch wenn sie diese teils sehr unterschiedlich auslegen –, nennen sich selbst **Melchioriten**. Diese Bezeichnung mag irreführend sein: We-der ist ein neuer Orden im Begriff der Entstehung, noch sind die selbsternannten Melchioriten eine homogene Gemeinschaft – die meisten kennen sich nicht einmal untereinander. Vielmehr ver-sammeln sich unter diesem Begriff eine Reihe von Individuen, die Melchiors Lehren analysieren, diskutieren und ihre ganz persön-lichen Schlüsse daraus ziehen. Unter ihnen befinden sich Geweihte

(meist von Hesinde, Nandus und Tsa, aber auch von Peraine und Praios), Philosophen, Privatgelehrte oder Dozenten der Magier-akademien und Universitäten, zudem einzelne Handwerksmeister und Künstler. Wie viele (philosophische) Modeerscheinungen im aufstrebenden Horasreich werden die Melchioriten für einige Zeit sehr präsent im Diskurs vertreten sein und mitunter seltsame Blü-ten treiben. Tiefgreifende gesellschaftliche Veränderungen bleiben dabei aus, doch Sie können jederzeit einem Gelehrten zu einer persönlichen Note verhelfen, indem er sich für seine Weltsicht auf die Lehren Melchior Arenbruchs bezieht.

Ob nun die Gemeinschaft des Lernens oder die Melchioriten – beide können Ihnen als gesellschaftliche Vignetten beim Spiel im Horasreich dienen, um das erfahrbare Bild einer Gesellschaft im Aufbruch um eine weitere Facette zu bereichern.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »STRABENBAU IN BRABAK«

(♥ 5) Die Bauarbeiten an der Straße werden rasch vorangetrie-ben, und gehen auch einigermaßen reibungslos über die Bühne. Eröffnet werden kann der Abschnitt bereits in etwa anderthalb Jahren. Auch die Errichtung der Herberge geht ohne größere Schwierigkeiten voran und kann im Jahr 1041 BF vollständig ab-geschlossen werden. Alleine der Bau der Königin Thereseia-Brü-cke über den nördlichen Mysob-Arm, die den dort florierenden Fährbetrieb auf Dauer ersetzen wird, wird voraussichtlich erst im Jahr 1047 BF beendet werden. Tatsächlich hat Ezzelino Merzari die Oberaufsicht über den Bau übernommen und wird sich nach Abschluss der meisten Arbeiten in Nagra auch persönlich der Konstruktion annehmen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »BVOC IN PORTO KORISANDE«

(♥ 7) Die Gründung der BVOC-Niederlassung im Risso-Archi-pel wird von Waldron Zenkauskas und Siray Hammerfaust ge-schickt genutzt um den Blick des künftigen Königs von Brabak auf die Inseln zu lenken. Tatsächlich wird das Königreich auf Dau-er nicht um die Stationierung von Militär auf dem Archipel her-umkommen. Damit einher geht in der Audienza die Diskussion um den konkreten Status der Inseln und deren Interessenvertre-tung innerhalb des Gremiums. Diese Entwicklung führt zu einer langsamen Annäherung Sirays und Waldrons, denen zunehmend deutlicher wird, dass sie ihre Interessen nur gemeinsam werden durchsetzen können. Gleichsam wird sich angesichts der neuen Realitäten die Zusammensetzung der Audienza verändern.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EFFERDKIRCHE KOMMT NICHT ZUR RUHE« UND »PROTESTNOTE AN DEN HÜTER DES ZIRKELS«

(♥ 5, 7) Die derzeitige Entwicklung ist die logische Folge des ersten Schlagabtausches über ein eventuell neu zu vergebendes Amt in der Efferdkirche. Doch anstelle miteinander zu reden, reden die Streitparteien nur übereinander. Sich selbst jeweils im Recht sehend, gießen beide Seiten durch ihre Äußerungen mehr Öl ins Feuer, wodurch der Hüter des Zirkels letztlich zum Handeln gezwungen wird. Solange werden sich die Fronten jedoch noch weiter verfestigen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»ANGRIFF DER VERRÄTER AUF HORASISCHE KARAWANE« UND »DIE WICKELKÖPFE SCHLAGEN WIEDER ZU!«

(♥ 7, 8) Diese Artikel gehen auf die Pilgerfahrt einer rastullahgläubigen Gruppe nach Brig-Lo zurück (siehe **Zukunft im Sand im Jahrbuch 1037 BF**). Unterwegs trafen sie in Birscha auf die Karawane der *Zelara Tergilion* und die im Artikel erwähnten Unfreundlichkeiten waren die von diesen Pilgern angedachte Strafe der Ungläubigen dafür, dass sie Rastullahs Gebote übertreten haben. In Brig-Lo schließlich hatten diese Pilger eine Vision Rastullahs, die von seiner Rückkehr kündigt.

Im Anschluss machen sich die Helden auf den Weg, um ihre Vision zu verkünden und ihren Sinn zu erforschen. Dabei rufen sie keineswegs zur Gewalt auf, sondern prophezeien Rastullahs Rückkehr und predigen die strenge Einhaltung seiner 99 Gebote, was jedoch von vielen jungen und heißblütigen Novadis als Aufforderung zum Kampf gegen die Ungläubigen verstanden wird. Diese Übergriffe provozieren ihrerseits ähnliche Taten der heißblütigen Almadaner – nicht zuletzt auch angestachelt durch Artikel und Berichte wie den aus dem Yaquirblick.

Dieser Artikel ist jedoch weit übertrieben und es kommt nur zu vereinzelten Übergriffen und kaum einmal zu Toten. Die Unruhen in Almada werden schon nach kurzer Zeit wieder abflauen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»FESTUM EHRT DIE STREITER WIDER DEN VERRÄTER HAFX«

(♥ 8) *Linjan von Elenau*, offizieller Sieger des bornischen Heiligengangs (siehe **Bote 162**), hat es sich zur Aufgabe gemacht, das rondrianische Profil der bornischen Adligen zu stärken und Streitkräfte für den Heerzug wider Haffax zu sammeln. Er war geschickt genug, Alriksej Gerberow von der Festumer Flagge schon früh als Trommler für seine Sache zu gewinnen. Dies ist umso wichtiger, als der bornische Beitrag zum kaiserlichen Heer schon aufgrund der Zahlenverhältnisse eher symbolische als militärische Bedeutung haben kann. Linjan wird in den kommenden Monden viel Zeit auf Überzeugungsarbeit bei einzelnen Bronnjaren verwenden, oftmals diskret unterstützt durch die Adelsmarschallin.

Geertja Firnski besitzt mehrere Speicher im Hafen Festums und beschäftigt zahlreiche Schauerleute. Da sie schlecht zahlt und

zuletzt nötige Ausbesserungen der Gebäude und des Geräts zugunsten ihres gehobenen Lebensstils unterließ, hat sie zunehmend Schwierigkeiten ausreichend Arbeiter zu finden. Anstatt die nötigen Investitionen vorzunehmen und die Schauerleute besser zu entlohnen, verfolgt sie nun die preiswertere Strategie, sich als entschlossene Unterstützerin eines stadtweiten Umzugs der Atmaskottjen zu inszenieren und so ihr Ansehen unter den Hafearbeitern wieder zu vergrößern. Mögliche Probleme, wie den Umstand, dass das Thorwaler-Viertel rund um den Swafnirtempel kaum einen Steinwurf vom Großen Markt entfernt liegt, sind ihr dabei einerlei.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»MORD AN HORASISCHEN BOOTSCHAFTERN ERSCHÜTTERT GOLDENE ALLIANZ«

(♥ 9) Die Goldene Allianz ist seit einer ganzen Weile von inneren Streitigkeiten zerrüttet, besonders das Verhältnis der Horasier zu den Kemi wurde immer schlechter. Immer wieder war in diese Konflikte die Sekte der *Corvikaner* verwickelt. Diese Gruppe der ohnehin sehr borongläubigen Kemi pflegt eine tief konservative Form der Religionsausübung und predigt den Kampf gegen Ungläubige aller Art, zu denen auch die Horasier gehören. Bereits mehrfach waren Corvikaner in der Vergangenheit an bewaffneten Auseinandersetzungen mit „Falschgläubigen“ beteiligt.

Auch zwischen Brabakern und Kemi gab es immer wieder Differenzen, oft angeheizt durch die Uneinigkeit zwischen *Peleiston de Sylphur*, dem Kronprinzen Brabaks, und seiner Ehefrau *Ela XV Setepen*, der Königin der Kemi. Doch alle Partner wussten um die Notwendigkeit, den Zwist beizulegen, um das Bündnis stark und aktionsfähig zu halten. Zu diesem Zweck hatte man sich in Brabak getroffen.

Das Attentat war nicht angeordnet, die Nisut ist ähnlich entsetzt darüber wie ihre Bündnispartner. Die drei Attentäter stammten aus einfachen Verhältnissen und wurden getrieben vom Wunsch, etwas wirklich Großes für den Herrn Boron zu vollbringen. Sie hatten sich ins Gefolge der kemschen Gesandten eingeschlichen und reisten mit diesen in die Kapmonarchie. Sie versteckten sich am Morgen des 25. Tsa 1038 BF im Garten vor dem Versammlungssaal und griffen den ersten wichtig aussehenden Horasier an, den Frühaufsteher *Lessandro den Jüngeren ya Strozza*. Dieser überlebte knapp, jedoch musste er zwei andere Gesandte des Horasreiches getötet, die ihn begleiteten. Lessandro konnte gerettet werden, ist jedoch zunächst schwer verwundet auf das Schiff der Horasier gebracht worden.

Der Tod der Attentäter ist übrigens keinesfalls wie dargestellt ein Sieg, denn sie wollten sterben und dabei möglichst viele Feinde mitnehmen.

Um die aktuellen Projekte in Nagra und in Übersee nicht zu gefährden, werden Horasier und Brabaker in Zukunft einige Unklarheiten untereinander direkt klären, ohne die Kemi einzubeziehen. Doch die Konflikte mit dem Kemireich werden sich weiter verschärfen, in den nächsten Monaten kommt es immer wieder zu weiteren corvikanischen Anschlägen und in den Kolonien bei horasischen Seeleuten zu Kemijagden.