

Aventurischer Bote

AUSGABE 167 ✧ SEPTEMBER/OKTOBER 2014 ✧ 3,90 €

SZENARIO:
BRETT, DIE DIE
WELT BEDEUTEN

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN

SPIELHILFE:

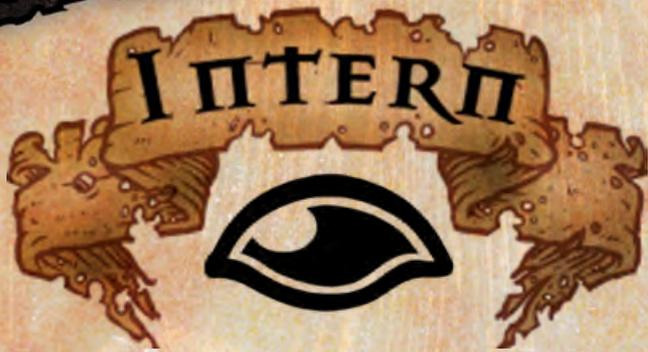
DIE ROSTENDE ORDNUNG

WETTBEWERB:

ZWÖLFGÖTTERFESTE



KS&T
LSP



Liebe Botenleserinnen und Botenleser!

Herzlich willkommen zu einer weiteren Ausgabe des Aventurischen Boten, bis zur letzten Zeile gefüllt mit Neuigkeiten. Zahlreiche Ankündigungen sind dabei, die verlauten lassen, was Aventurier tun oder nicht tun sollten, mit schrecklichen oder positiven Auswirkungen.

Haffax' weiteres Schicksal ist noch immer ungewiss, dafür tobt an der Piratenküste ein Streit um den Eisernen Thron. Für Meister und Neugierige gibt es im Farbteil eine Spielhilfe mit Vorschlägen und Material für Abenteuer in der Region. Dazu sendet außerdem das Örtchen Feuerhafen *Brandzeichen* in die Region um Mendena, die sicherlich tapfere Helden und andere Gestalten anziehen und lokal in das Spiel der Macht einbinden werden.

Erfreulichere Nachrichten gibt es aus Brabak, wo nach langjähriger Bauzeit endlich der Efferdtempel fertiggestellt wurde, außerdem hat eine gewisse Handelsorganisation aus der Königsstadt bereits die nächste Expedition in Planung. Auch auf dem Archipel der Risso gab es Veränderungen, die nicht spurlos an den Seefahrern des Südens vorgehen werden. Die Efferdkirche misst diesen Ereignissen ebenfalls große Bedeutung bei und könnte in Zukunft größeres Interesse an dem Archipel zeigen.

Aus den Nordmarken gibt es Frommes zu berichten, Elenvina hat nun endlich einen Borontempel. Allerdings ist das Reichsrichtschwert unter ungeklärten Umständen verschwunden. Ähnlich ungeklärt ist das Verschwinden einer Karawane in der Wüste Khôm, die, das steht fest, nicht von Räubern überfallen und ausgeraubt wurde.

Am Horashof haben sich die brodelnde Gerüchte um die Verlobung des jungen Monarchen zu Tatsachen verdichtet. Währenddessen geht die Debatte um die angemessene Bekleidung für Magier in die nächste Runde.



*Arbosch,
Sohn des Angrax
(Schicksalspfade)*

In diesem Boten ist jetzt endlich die Auswertung des Wettbewerbs zur *Zwölfgöttertjoste* zu finden. Dabei warten neben einer Übersicht und Stimmen aus der Jury auch die drei Siegerbeiträge auf Lesehungrige, die sich faszinieren und überraschen lassen wollen.

Das Szenario in diesem Boten öffnet seine Vorhänge im garetischen Syrrenholt zu einem Verwirrspiel der ganz besonderen Art. In *Bretter, die die Welt bedeuten* fängt alles sehr harmlos an, um sich von einem kleinen Botenauftrag zu einem höchst theatralischen Finale zu steigern.

Außerdem gibt Alex Spohr einen Überblick über das bisherige Feedback der Beta und sich daraus ergebende Änderungen. Dabei erlaubt er auch, einen Blick auf seine Sammlung an ausgedrucktem Feedback zu werfen.

Ich wünsche viel Spaß beim Lesen!

Für die Redaktion,
Marie Mönkemeyer



Die rostende Ordnung	3
Brandzeichen	7
Produktvorschau	14
Kürt die Sieger der Zwölfgöttertjoste	15
Kurzgeschichte: Das Zeichen der Göttin	17
Kurzgeschichte: Bruder und Schwester	18
Kurzgeschichte: Ein Sieg wie ein Kinderspiel	19
DSA 5 – Welche Änderungen erwarten euch?	20
Bretter, die die Welt bedeuten	25
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	32
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Phex/Peraine 1037 BF	Beilage

DIE ROSTENDE ORDNUNG

SZENARIOVORSCHLÄGE UND ANREGUNGEN ZUM SPIEL IN DER UMKÄMPFTEN FÜRSTKOMTUREI
VON MICHAEL MASBERG MIT BEITRÄGEN VON DANIEL HEßLER UND DANIEL SIMON RICHTER
MIT DANKAN UWE MECHEPBIER UND KATJA REINWALD

Die folgende Spielhilfe enthält Meisterinformationen zur weiteren Entwicklung der **Schattenlande**. Wenn Sie sich davon als Spieler überraschen lassen wollen, sollten Sie von der Lektüre absehen. Mit einem Vorhang (■) gekennzeichnete Meisterpersonen fallen unter den *Visibili* und stehen dem Meister zur freien Verfügung. Ihr Schicksal wird von zukünftigen Publikationen nicht aufgegriffen.



»Wir stolpern durch die Nacht, fliehen vor den unsichtbaren Schrecken unserer Ängste und folgen den irrlichternden Lügen, ohne das Verderben zu erkennen, in das sie uns führen.«

—Tislan Rasket, Wanderpriester der Tijaqool, Phex 1037 BF

Seit dem *Inferno von Talbruck* (AB 166), mit dem sich der verschwörerische *Salvunker Kreis* gegen Helme Haffax erhob, befindet sich die tobrische Fürstkomturei in Aufruhr. Die Verschwörer – die für eine stabile Fürstkomturei ohne Haffax eintreten – kämpfen gegen Loyalisten, und allerorten erheben sich Mächtigkeitsgruppen oder Einzelpersonen, die die Gunst der Stunde wittern. Die Situation verschärft sich dadurch, dass das Schicksal von Helme Haffax unbekannt ist: Fiel er dem Attentat zum Opfer? Oder bereitet er im Verborgenen seinen Schlag gegen die Verschwörer vor?

DIE ZEIT DES UMBRUCHS

Das umkämpfte Tobimorien ist weder eine dämonisch angehauchte Variante der Wildermark, noch wird an jeder Ecke gekämpft. Im Gegensatz zum ehemaligen Darpatien ist die Ordnung nicht schlagartig weggebrochen und hat Chaos und Anarchie hinterlassen. Tatsächlich funktioniert das Gefüge des haffax'schen Staates in dieser Krise erschreckend gut. Denn auch der *Salvunker Kreis* will eben diesen Staat beibehalten. Dies sorgt dafür, dass dort, wo eine Seite sich behaupten kann, die Eiserne Ordnung aufrechterhalten wird, während es zwischen solchen Machtbereichen zu erbitterten Kämpfen kommen kann, die sich mit angespannten Phasen der Ruhe abwechseln. Mehr als Schlachten und lange Kämpfe bilden Paranoia, Verleumdungen und Unsicherheiten die Atmosphäre. Darunter leiden vor allem Reisende und die einfache Bevölkerung, die starken Drangsalierungen, Verdächtigungen und willkürlichen Strafaktionen ausgesetzt sind. In dieser angespannten Gemengelage aus Lügengespinnten und Misstrauen liegt jedoch auch die Chance der Helden.

Sie und Ihre Spieler sind eingeladen, in der umkämpften Heptarchie aktiv zu werden. Während die großen Mächte wie das Mittelreich noch zögern, kann eine entschlossene Heldengruppe mit ihren Taten viel erreichen.

DAS LÜGENMAUL DES FÜRSTKOMTURS

Ort und Zeitraum: beliebig in 1037 BF

Stichworte: Propaganda, Falschmeldungen, Hinweise auf Haffax

Während sich ihr Lebenswerk – die mendenische Propagandamaschinerie und die Gazette *Der Greifenbalg* – selbst zerfleischt, ist die Rote Hand *Circaya Galahan ya Badrese* (*996 BF, hellbraune Locken, selbstgefällig) untergetaucht. Dabei handelt sie im Auftrag von Haffax selbst. Mal in ihrer offiziellen Rolle als Heroldin der Fürstkomturei, mal in Verkleidung, ist es ihre Aufgabe, für noch mehr Verwirrung zu sorgen. Sie lanciert geschickt Gerüchte, Falschmeldungen und Halbwahrheiten. So lässt sie Pamphlete drucken und verteilen, agiert als Demagogin oder mischt sich verkleidet in Tavernen unter Reisende und Soldaten, um Informationen fallen zu lassen. Die liebfeldische Edle, die nach



Circaya Galahan ya Badrese

dem letzten Galahanaufstand ihre Heimat verlassen musste und sich Haffax anschloss, ist eine herausragende Menschenkennerin und Manipulatorin.

Sie können Circaya ganz unterschiedlich ins Spiel einbinden. Am Anfang kann sie nur eine zufällige Begegnung sein, der die Helden keine größere Aufmerksamkeit widmen. Eine der von ihr gesteuerten Meldungen kann Ihnen zudem als Abenteuerhänger dienen. Nach und nach können die Helden jedoch herausfinden, dass viele, auch widersprüchliche Nachrichten den gleichen Ursprung zu haben scheinen und ihr so auf die Spur kommen.

Zwar handelt es sich bei Circaya um eine geübte Kämpferin, doch ihre gefährlichste Waffe ist Intelligenz. Sie wird versuchen, Helden in die Irre zu führen, gegeneinander auszuspielen oder gar zum Überlaufen zu bewegen. Als treue Anhängerin des Fürstkomturs darf es nicht leicht sein, die Wahrheit von ihr zu erfahren: Helme Haffax lebt!

Mehr als dies ist von Circaya nicht zu erfahren. Unmittelbar nach dem Inferno von Talbruck hat sie ihre Instruktionen bekommen. Weder weiß sie, wo sich Haffax zur Zeit aufhält, noch hat sie weitere Befehle oder Botschaften bekommen. Dennoch ist diese Erkenntnis wichtig: Es kann ein erster Hinweis sein, dass Haffax noch am Leben ist. Und Circayas Mission mag die Frage aufwerfen, wie unvorbereitet die Aufstände den Fürstkomtur wirklich getroffen haben.

GERÜCHTE UM HELME HAFFAX

- ◆ Haffax ist tot. Die Khoramsbestien zanken sich um sein Erbe.
- ◆ Haffax ist tot. Dherin Bentelan bewahrt sein Erbe.
- ◆ Haffax hat versucht, seinen Pakt zu brechen. Dies ging schief, Talbruck fing Feuer und Haffax fuhr in die Niederhöhlen ein.
- ◆ Haffax hat seinen Tod vorgetäuscht. Er befindet sich in der Obhut des Bunds des Wahren Glaubens, um seine Seele zu retten / in Meridiana, um dort seinen Lebensabend zu verbringen / auf Maraskan, um dort den Preis für seine Verjüngung zu entrichten / auf der Suche nach neuen Stätten des Krieges / auf Uthuria, um dort sein wahres Reich zu errichten.
- ◆ Haffax hält sich auf Maraskan / auf Rulat / im Mendenschen Forst / in Eslamsbrück / an Bord der *Boransdorn* verborgen und wartet auf den richtigen Moment, um zurückzuschlagen.
- ◆ Karmoth kam, um Haffax herauszufordern. Daher das Höllenfeuer. Der Kampf dauert noch an und wird am Rande der Niederhöhlen ausgefochten. Wir erleben hier das Echo dieses Duells, das das Land ins Chaos stürzt.
- ◆ Die eigentlichen Hintermänner des Attentats sind im Mittelreich / in Al'Anfa / in Aranien / in Transysilien / auf Maraskan zu suchen.
- ◆ Haffax hat seine Gestalt gewandelt. Unerkannt mischt er sich unter seine Soldaten und prüft die Treue eines jeden einzelnen.

Ein Hauch von Freiheit

Ort und Zeitraum: Muschelstrand, erste Jahreshälfte 1037 BF
Stichworte: ein desertierter Kapitän, eine Piratenbraut und der Traum vom Freibeutertum

Unmittelbar nach Ausbruch der Aufstände ist Kapitän *Nirra van von Lolazleth* (*1008 BF, unersetzbar, polternd; ■) mitsamt seiner Bireme *Verheerung* und der kompletten Mannschaft desertiert. Noch im Travia besetzte er Muschelstrand, ein ehemals kaiserliches Lehen und adliger Kurort, der schon lange zu einem Piratennest verkommen ist. Dort schloss er ein Bündnis mit der Piratin *Dolorosa* (*1010 BF, verfilzte rote Haare, lauernd; ■) und verfiel ihr schließlich. Dolorosa, eine einstige Gefolgsfrau von *Ondinai der Grindigen* (*987 BF, schwarzgraues Haar, schmetterlingsförmige, rote Hautausschläge im Gesicht) aus Südwall, hat selbst erst zu Jahresbeginn die Kontrolle über Muschelstrand an sich gerissen.

Das ungleiche Paar träumt von einem Piratenreich an der Ostküste und sieht die Zeit dafür gekommen: Mendena wird umkämpft, die Flotte in Norbeneck ist zersplittert und mit sich selbst beschäftigt. Doch es bleiben zwei andere Kontrahenten: die Blutpiraten von Rulat und die freien Südwaller unter Ondinai.

Letztlich sind ihre Bemühungen zum Scheitern verurteilt: Ondinai wird weder die Konkurrenz dulden, noch, dass deren Eigenmächtigkeiten die mühsam errungene Freiheit Südwalls gefährden. Auch die Rulater Piraten mögen es nicht, wenn andere in ihren Gewässern fischen. Dennoch können Sie das kurzlebige Piratenreich exemplarisch nutzen, um zu zeigen, wie Einzelne die Umstände ausnutzen wollen, um daraus Profit zu schlagen.

◆ Der *Verheerung* und ihrer ausgebildeten Mannschaft haben die Piraten aus Südwall und Rulat erst einmal wenig entgegenzusetzen. Nirra van nutzt zudem sein Schiff unter wechselnder Beflagung, um Verwirrung zu stiften. Mal führt er unter den gekreuzten Schwertern Durchsuchungen anderer Schiffe durch und beschlagnahmt die Ware, mal liefert er sich unter bornischer oder anderer Flagge ein Scheingefecht mit Dolorosas Piraten – und lockt so Schiffe, die zur Hilfe eilen, in die Falle.

◆ Die Helden können beauftragt werden, solchen Aktivitäten nachzugehen. Oder sie werden selbst Opfer von Nirra van und geraten gar in Gefangenschaft. Ebenso klassisch ist ein Szenario, in dem die Helden eine entführte Person aus dem Piratennest befreien müssen.

◆ Trotz der gewonnenen Freiheit können Nirra van und seine Mannschaft den militärischen Drill nicht einfach ablegen. Das führt zu Konflikten mit Dolorosas Leuten, die sich wenig sagen lassen.

Ob die Helden das Ende von Nirravans Herrschaft über Muschelstrand herbeiführen, eine andere Macht eingreift oder das Bündnis von alleine zerbricht, obliegt ganz Ihnen.

DAS WERBERFEST VON FEUERHAFEN

Ort und Zeitraum: Feuerhafen, Boron 1037 BF
Stichworte: ein Baron, der überlaufen will, und ein tobimorisches Volksfest mit Tücken

Als Baron *Ulchudan von Quellensprung* (*990 BF, Geheimrats-ecken, volle Lippen, kräftige Statur, teure Stoffe; ■) auf seiner Residenz in Hagenmoor die Nachricht erreicht, dass Helme Haffax tot ist, bekommt er es mit der Angst zu tun. Ulchudan, der sein Lehen von Xeraan kaufte und später Haffax die Treue schwor, will sich nun unter den Schutz des nahen Ilsur flüchten. Um sein Vorhaben zu verschleiern, ruft er ein Volksfest aus (siehe Artikel auf Seite 8 im inneraventurischen Teil). Dieses findet ohnehin immer dann statt, wenn die Werber der Fürstkomturei das Dorf besuchen. In den gegenwärtigen Wirren rechnet Ulchudan nicht mit einem Werberbesuch, wittert aber die Gelegenheit, um Feuerhafen (150 Einwohner, überwiegend Fischer und Torfstecher, steinerner Feuerturm, Strandpiraterie; **Schattenlande 92**) als weltoffenen, interessanten Ort zu präsentieren. Er öffnet das Volksfest für Händler der Umgebung und lädt Gaukler, Handwerker und Honoratioren ein, die er für einflussreich hält.

Doch die Werber kommen trotzdem. Auf Befehl von Oberst *Kunibrand Hadarin* (**Schattenlande 93**) soll Weibelin *Kordula Bruck* (*1005 BF, brauner, mittellanger Pferdeschwanz, schmale Nase, muskulös mit leichtem Bauchansatz, militärische Ausdrucksweise; ■) die Truppen gegen Ilsur auffüllen. Nicht weniger als zwanzig Waffenfähige soll sie in Feuerhafen rekrutieren, ein empfindlicher Aderlass für die kleine Siedlung. Die Maßnahme richtet sich gezielt gegen Ulchudan, da Oberst Kunibrand dessen Feigheit kennt und ihm misstraut.

In diese Gemengelage begeben sich die Helden. Entweder wurden sie selbst durch das Volksfest nach Feuerhafen gelockt, sie reisen in Begleitung eines Händlers, eines neugierigen bornischen Gastes, einer Gauklerschar, oder sie sind im offiziellen Auftrag Ilsurs unterwegs, um Verhandlungen mit Ulchudan zu führen.

Die Lage spitzt sich durch mehrere Faktoren zu:

◆ Der Baron will gegenüber der Weibelin weder klein begeben noch als illoyal gelten. Zudem fürchtet er, dass Kordula ihm auf die Schliche kommt. Während die Weibelin mit Zwangsrekrutierungen droht, bietet Ulchudan ihr Sklaven und Gefangene an – die er notfalls noch gefangen nehmen lässt (etwa die Helden oder ihre Gefährten).

◆ Kordula ist gewillt, ihren Befehl mit ihren vier Soldaten notfalls mit Gewalt durchzusetzen. Sollte sie von den Bestrebungen eines Anschlusses der Baronie Quellensprung an Ilsur erfahren, wird sie versuchen, Oberst Kunibrand im nahen Rallerfeste zu benachrichtigen. Dieser wird sich daraufhin schnell mit einem Banner der Karmothgarde in Bewegung setzen.

◆ Der bornische Piratenkapitän *Doromir Elkenau* (*1009 BF, spindeldürr, blonder Vollbart, riecht nach Algen, Ansätze von Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen; Charyptoroth-

paktierer im Ersten Kreis der Verdammnis; ■) will seine Gefangenen gewinnbringend auf dem Sklavenmarkt verkaufen. Als Kordula droht, Sklaven für die Armee zu ‚beschlagnehmen‘, lehnt sich Doromir gegen sie auf und droht mit dem Angriff seiner erbeuteten Bireme *Drudensporn*. Diesen Konflikt können die Helden für sich nutzen. Vielleicht ist zudem einer von Doromirs ‚Sklaven‘ ein Bekannter der Helden. Doromir wird von seinem Leibwächter, dem Hummierer *Klob'n*, begleitet.

Es obliegt Ihrer Runde, wie das Szenario ausgeht. Die *Drudensporn* kann Feuerhafen unter Beschuss nehmen, Ulchudan kann sich ebenso retten wie sterben. Ein schneller Eingriff von Oberst Kunibrand wird die Baronie für die Fürstkomturei sichern, doch Sie können den Helden auch einen Erfolg gönnen: Die Baronie Quellensprung (mit oder ohne Ulchudan) wird von Ilsur befreit und ist für die Fürstkomturei verloren.

MENDENISCHE SPIEGELGEFECHE

Ort und Zeitraum: Mendena, beliebig in 1037 BF
Stichworte: Eine Überläuferin bietet sowohl Al'Anfa als auch dem Mittelreich Informationen an. Doch ist sie die Person, die sie vorgibt zu sein?

Sowohl das alananische Imperium (über die ständige Gesandtschaft in Mendena) als auch das Mittelreich bekommen das Angebot einer potentiellen Überläuferin, die Kriegspläne anbietet, wenn sie als Gegenleistung aus der Stadt gebracht wird. Al'Anfa wie Gareth wissen von dem Angebot an die jeweils andere Partei. Die Helden können für eine der beiden Seite als Agenten tätig werden, um die Überläuferin in Mendena ausfindig zu machen und sie in Sicherheit zu bringen.

Doch das ist nicht einfach. Dieser Tage kommt man kaum nach Mendena rein und noch schwerer hinaus. Protektor *Dherin Bentelean* hat eine Ausgangssperre verhängt und lässt sämtliche Zugänge sowie die Mauern kontrollieren, während außerhalb der Mauern Gardetruppen die Stadt bedrohen. Die Helden müssen nicht nur in diesem Szenario agieren, sondern sich zudem noch der Agenten der Gegenseite erwehren. Erste Kontaktaufnahmen können scheitern und bei den Helden mag sich die Befürchtung einstellen, dass entweder die Überläuferin einen Rückzieher macht oder sie selbst in eine Falle laufen. Als sie endlich die Überläuferin – eine junge Offizierin namens *Turiken von Föhrenburg* (*1014 BF, dünnes, farbloses Haar, unscheinbar, leise Stimme; ■), die unter dem Decknamen *Lachs* agiert – gefunden haben, erhalten die Helden eine anonyme Warnung: *Eure Fracht ist vergiftet*.

Woher kommt diese Warnung – und können die Helden ihr trauen? Mischt noch eine weitere Partei mit und auf welcher Seite steht sie? Sie können um Turiken einen spannenden Agententhiller inszenieren, bei dem die Helden drohen, sich in einem verwirrenden Lügengeflecht zu verlieren. Es steht Ihnen dabei frei, ob Turiken

eine skrupellose Doppelagentin der Samthandschuhe oder tatsächlich eine Überläuferin ist – oder am Ende bloß eine Hochstaplerin, die hoch pokert, um endlich aus Mendena zu entkommen.

DIE ROTE BESTIE

Ort und Zeitraum: Mendena und Umland, beliebig in 1037 BF
Stichworte: Jagd auf eine entflozene Chimäre

Seit Jahren ist die Chimäre *Karmothian Hammerhand* (*1006 BF, rothäutig mit Bullenhufen, Arkaniumnasenring, zwei quer zum Gesicht geschwungene, schmale Hörner; ■) der Held der *Arena Aquatica*. Er gehört zu jenen, die sich schon zu Xeraans Zeiten freiwillig in den mendenischen Chimärenwerkstätten haben verwandeln lassen.

Während des Infernos von Talbruck verfluchte *Faldrion Lerchensang* (Stätten okkulten Geheimnisse 72) Karmothian mit der Besessenheit durch einen niederen Xarfaidämon, um weiteres Chaos zu stiften. Im Blutrausch tobte die Chimäre durch Mendena, konnte aber aus der Stadt fliehen. Seitdem irrt Karmothian durch das mendenische Hinterland und wird immer wieder von dem dämonischen Blutrausch übermannt.

Auf Karmothian ist ein Kopfgeld von 50 Dukaten ausgesetzt. Das kann die Helden motivieren, sich auf seine Fährte zu setzen. Vielleicht hören sie aber auch auf ihren Reisen von der ‚roten Bestie‘ und gehen der Sache nach. Dabei können sie herausfinden, dass Karmothian eher eine tragische Gestalt als ein fürchterlicher Schrecken ist: Nach all den Jahren in der Arena versteht er nicht, dass Menschen ihm nicht zjubeln, sondern bei seinem Anblick fliehen oder Jagd auf ihn machen. Und immer wieder verfällt er in eine Raserei, die er sich nicht erklären kann. Wenn die Helden Karmothian von seinem Fluch befreien und ihm beistehen, können sie einen treuen Freund gewinnen. Doch es haben sich schon andere auf die Jagd begeben, um das Kopfgeld zu kassieren ...

Karmothian Hammerhand (Mensch-Tier-Chimäre)

Wichtige Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2), Resistenz (Waffengifte), Tierempathie (Rinder); Blutrausch*, Einbildungen*, Jähzorn 7, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Raserei (5, Einhörner)

MU 16 KL 9 IN 13 CH 13 FF 11 GE 15 KO 18 KK 19

Warunker Hammer: INI 14+1W6 AT 21 PA 14 TP 1W6+7 DK NS

Pailos: INI 13+1W6 AT 19 PA 11 TP 2W6+6 DK S

Blutswert: INI 14+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+5 DK N

Hornstoß: INI 15+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+3 DK H

LeP 80 AuP 42 WS 9 MR 12/17 GS 10

RS / BE 5 / 1 (natürlicher Rüstungsschutz, Gladiatorenschulter und Streifenschurz)

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 14, Schwerter 13, Zweihandhiebaffen (Warunker Hammer) 15 (17)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Befreiungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schildspalter, Sturmangriff, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Im Herzen ist Karmothian stets Schaukämpfer geblieben – für ein Publikum, welches Blut und Gemetzel schätzt. Im Vertrauen auf seine Überlegenheit lässt er dem Gegner den Vortritt, um dann zum Gegenangriff überzugehen. Die Wucht seiner Angriffe steigert sich langsam, um den Kampf schließlich möglichst brutal zu beenden. Im dämonischen *Blutrausch* sind ihm die Finessen fremd und er schlägt und trampelt auf alles, das sich bewegt.

*) Karmothian ist von einem niederen, körperlosen Dämon aus Xarfa's Domäne besessen, der nur als ‚irrsinniger Sänger des Blutrauschens‘ bekannt ist (Beschwörung: +9, Beherrschung: +5). Sollte der Dämon gebannt werden, verliert die Chimäre die Nachteile *Blutrausch* und *Einbildungen*.

DER NACHTBLAUE SCHLINGER

Ort und Zeitraum: Mendena, Piratenküste und Blutige See, in der zweiten Jahreshälfte 1037 BF

Stichworte: Jungfernfahrt und Streit um die Halbarche *Chiasmodon*

»Der *Chiasmodon* ist ein schwimmendes Raubier, das in den lichtlosen Tiefen der südlichen Meere zu finden ist. Sein grässliches Maul hat lange, scharfe Zähne, doch bemerkenswerter ist sein unersättlicher Magen. Der *Chiasmodon* vermag ihn derart zu dehnen, dass er Beute verschlucken kann, die größer als er selbst ist.«

—Schaurige Erzählungen über die Alpträume der Tiefen See, *Nestario Peloro, Brabak, 989 BF*

Seit einigen Jahren schon baut die mendenische Magierakademie in einem unscheinbaren Kontor am Rande der Fälscherwerkstätten an der *Chiasmodon*, einem finsternen Schiffsgeschöpf aus Dämonenarchenholz (Stätten okkulten Geheimnisse 74). In diesem Jahr nähert sich die Vollendung der Halbarche. Gab es schon im Vorfeld Streitigkeiten über den Einsatz der Arche – ob nun als Kriegsschiff oder zur Erforschung der Meerestiefen –, spitzen sie sich angesichts der Machtkämpfe noch mehr zu. Da der Konflikt sich auch auf die Akademie überträgt und die Flotte der Fürstkomturei gespalten ist, entzieht Magistra *Al'Mazarothea* (*1008 BF, düsteres Äußeres, gesellschaftlich unbedarft, impulsiv; Stätten okkulten Geheimnisse 72; ■) die *Chiasmodon* kurz vor der endgültigen Fertigstellung allen Parteien und führt das Dämonenschiff hinaus aufs offene Meer.

Die renegate Kapitänin, die eigentlich treu zu Haffax steht, treibt mehrerlei an: Zum einen will sie ‚ihr‘ Schiff nicht in falschen Händen wissen – und da sie Vizeadmiral *Halrik Bernigandh*, der für Dherin Bentelan das Flottenkommando übernommen hat (AB 166), nicht traut, sucht sie nach dem untergetauchten Admiralkomtur *Sarastro Dorkstein*. Zum anderen will sie ihre Eltern finden, xeraanische Patrizier, die vor Jahren mitsamt ihrer drei Schiffe auf der Blutigen See spurlos verschwanden. *Al'Mazarothea* ist überzeugt, dass beide noch am Leben sind.

SZENARIO

Die Helden können sich nach einer harten und gründlichen Überprüfung als Agenten – etwa im Auftrag von Reichsgrößenrat *Rondrigan Paligan* – an Bord schleichen oder kommen als Gefangene oder Schiffbrüchige auf die *Chiasmodon*. Eine dunkle Heldengruppe kann zu den Vertrauten Al'Mazarotheas gehören oder insgeheim für eine andere Macht der Piratenküste arbeiten. Die Halbarche, die vorerst mehr als Expeditionsschiff eingesetzt wird, bietet verschiedene Abenteuermöglichkeiten:

◆ Durch das verwendete Dämonenholz ist eine noch nicht vollständig erwachte Schiffsseele in der *Chiasmodon* gereift. Da das verbaute Holz von verschiedenen Dämonenarchen stammt, ist die Seele undefiniert und verwirrt. Sie schleicht sich in die Träume von Besatzungsmitgliedern und versucht, nach und nach Einfluss auf die Fahrt zu nehmen. Schließlich wird das Ziel immer deutlicher: der Friedhof der Seeschlangen an der Ostküste Maraskans. Doch würde das Schiff sich wirklich dorthin begeben, könnte es das Interesse der dortigen Charyptorothpaktierer wecken – und diese stehen weder auf der Seite Haffax' noch jener der Menschen.

◆ Al'Mazarotheas (zuerst geheime) Suche nach ihren Eltern belastet ihr Verhältnis zu den anderen Offizieren. Es macht sich Misstrauen breit, ob die Kapitänin wirklich auf der Seite von Haffax steht. Dies kann in einer Meuterei münden, die die Helden für sich ausnutzen. Ob Al'Mazarothea ihre Eltern findet, oder ob diese überhaupt noch leben, liegt bei Ihnen.

◆ Der mendenische Magister Faldrion Lerchensang (siehe oben) und Vizeadmiral Halrik, beides Verschwörer im *Salvunker Kreis*, wollen die *Chiasmodon* zurück und unter ihrer Kontrolle haben, um sie gegen Sarastro Dorkstein einsetzen zu können. Ihre Agenten schleichen sich heimlich an Bord, um das Kommando zu übernehmen.

◆ Auch andere Mächte im Perlenmeer können auf die Halbarche

aufmerksam werden. Je nach Hintergrund können diese versuchen, sie unter ihre Kontrolle zu bringen, oder Jagd auf sie machen, um sie zu vernichten.

◆ Bei einer Unterwasserfahrt – im Rahmen einer Expedition oder auf der Flucht vor Feinden – passiert etwas Unerwartetes: Die *Chiasmodon* frisst mit einem Bissen ein Dutzend krakonische Haireiter von Yal-Zoggot. Der Globomongpriester *Kr'anook* (*1006 BF, verkrüppelte Fußflosse, Haube aus Seeschlangenschuppen, Krakenaugen; Charyptorothpaktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis; ■) überlebt den Angriff und wird mit seinem Wissen um den Friedhof der Seeschlangen von dem Schiff tief in seinen Eingeweiden versteckt. Die Schiffsseele erstarrt ebenso wie ihr Begehren, Maraskan zu erreichen. Gleichzeitig verschmilzt Kr'anook langsam mit dem Schiff, das er – wenn nichts unternommen wird – schließlich wie das Steuerwesen eines Ma'hay'tam kontrollieren kann. Sobald Al'Mazarothea dies erkennt, wird sie nach Kr'anook suchen lassen, um ihn zu entfernen. Doch nicht nur das Schiff wehrt sich dagegen, die Besatzung muss sich zudem des Angriffs von Haireitern erwehren, die auf Rache sinnen. In jedem Fall gelingt es Kr'anook, heimlich eine Laichkugel Globomongs in den Eingeweiden des Schiffs zu verstecken, die es fortan unberechenbarer machen.

◆ Weitere Anregungen zum Spiel auf der Blutigen See finden Sie in den Abenteuerbänden **Blutige See** und **Bahamuths Ruf**.

Al'Mazarothea wird Sarastro Dorkstein nicht finden, die *Chiasmodon* jedoch bis zum Ende der Aufstände von Mendena möglichst fernhalten. Auch wenn das Schicksal der Kapitänin von künftigen Publikationen nicht weiter verfolgt wird, wird die Halbarche im offiziellen Aventurien noch eine Rolle spielen. Dies schließt nicht aus, dass die *Chiasmodon* in den Monaten ihrer Fahrten zwischenzeitlich den Besitzer wechselt oder sie so schwer beschädigt wird, dass sie auf Monate nicht eingesetzt werden kann.

BRANDZEICHEN

EIN SZENARIO VON DANIEL HEßLER

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden geraten in einen Konflikt zwischen Werbern der Karmothgarde und einem Stadtfürsten, der eventuell überlaufen will. Bei einem Volksfest, das in einen Sklavenaufstand umschlägt, kommt eine ungewöhnliche Allianz zustande.

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

Ort und Zeit: Piratenküste - Feuerhafen im Boron 1037 BF

ÜBERBLICK

Im Boron 1037 BF scheint die Herrschaft des Fürstkomturs zu schwächeln. Provinzfürsten, die sich bisher nur formal zu Haffax bekannten, fürchten um ihre Pfründe und schließen neue Bündnisse. So schießt auch Baron *Ulchudan von Quellensprung* nach einer Allianz mit dem benachbarten Illsur, von der er sich eine bessere Zukunft für seine Baronie verspricht. Er nutzt das traditio-



nelle *Feuerhafener Freudenfest* zum *Werberbesuch*, um den kleinen Ort möglichst einladend zu präsentieren, und erlässt am 14. Boron alle Anlegezölle. Mit einem Besuch der Werber, die von den

Einwohnern bisher stets begeistert empfangen wurden, rechnet er aufgrund des allgemeinen Chaos nicht.

In dieser Ausarbeitung des Szenariovorschlags von Seite 5 besuchen die Helden das Volksfest und erleben, wie *Weibelin Kordula Bruck* versucht, die Ordnung des Eisernen Thrones auch in diesen Tagen aufrecht zu erhalten. Auf Befehl von Oberst Kunibrand Hadarin (**Schattenlande 93**) sollen zwanzig Waffenfähige aus Feuerhafen geworben werden, um den Baron zu demütigen. Doch Ulchudan will nicht klein begeben, was die Werber mit Zwangsrekrutierungen und Beschlagnahmen von Sklaven erwidern. Zur Eskalation des Konflikts trägt der Sklavenhändler und Charpyroth-Paktierer *Doromir Elkenau* mit seiner vor Kurzem erbeuteten Bireme *Drudensporn* und dem hummerischen Leibwächter *Klob'n* bei, der seine Ware nicht hergeben will. Unter seinen Sklaven befinden sich drei rachedürstende Trollzacker, zudem birgt die magisch versiegelte *Burg Alkenhorst* ein Geheimnis, das die demokratisch gesinnte Magierin *Eusebe Münzinger* erforscht, und das die Situation grundlegend verschieben kann.

Als Ausgang ist ein Sklavenaufstand ebenso möglich, wie das Eintreffen einer Söldnerlanze, die von Weibelin Bruck verständigt wird. Auch ein Angriff der *Drudensporn* ist denkbar, das Aktivieren einer benachbarten Krakonier-Kolonie oder ein Endkampf um das Lichtsignal des Feuerturms.

DER AUFTRAG

Je nach Ausrichtung der Heldengruppe sind verschiedene Gründe denkbar, die sie nach Feuerhafen verschlagen. Aus den folgenden Auftraggebern und Motivationen können auch mehrere gleichzeitig ausgewählt werden.

◆ Der tobrische Widerstand bittet die Helden, die Pläne des Barons von Quellensprung zu untersuchen. Vielleicht findet sich in ihm ein Verbündeter im Kampf gegen den Eisenthron. Als Kontaktperson kann Eusebe dienen, die den Widerstand schon einige Male unterstützt hat.

◆ Eine verarmte Familie musste ihren Sohn in die Sklaverei verkaufen. Doch mittlerweile bereuen die Eltern die Entscheidung / konnte durch krumme Geschäfte genügend Gold gesammelt werden / hat der Lehnsherr Wind von dem illegalen Handel bekommen. Die Helden sollen den Sklavenhändler Doromir davon überzeugen, den Jungen freizulassen, weil eine angemessene Bezahlung / ein anderer, gleichwertiger Sklave / bei Zuwiderhandeln ein Halsgericht bereitsteht.

◆ Ein Söldner / Händler / Bürger hat mit Weibelin Brock eine Rechnung offen, weil er die Folgen ihrer Bestechlichkeit ausbaden musste / sie ihn im letzten Moment von der Werberrolle gestrichen hat, obwohl er schon rekrutiert war / sie schuld ist, dass er im letzten Sommer auf dem Markt in Rallerfeste übers Ohr gehauen wurde. Die Helden sollen ihr einen Denkkzettel verpassen, ohne dass dies auf ihn zurückfällt.

◆ Die Helden sollen Doromir im Auftrag eines Kapitäns dafür bestrafen, dass er die *Drudensporn* erbeutete / mit der *Drudensporn* dessen altes Schiff versenkte / ihm kranke Ruderer verkauft hat / ihm gesunde Ruderer geraubt hat.

◆ Der Zauberer, der Burg Alkenhorst einst magisch versiegelte, hat von Eusebes Forschungen gehört. Er bittet die Helden zu verhindern, dass die Magierin das Siegel bricht, weil sonst etwas Schreckliches geschehen wird.

◆ Kunibrand Hadarin gibt den Helden einen Spionageauftrag. Sie sollen unauffällig sicherstellen, dass die schlecht beleumundete Weibelin ihren Befehl ordnungsgemäß ausführt. Zudem sind die Vorhaben des anmaßenden Barons von Quellensprung aufzudecken und zu berichten.

◆ Ein Geweihter / Patrizier aus Festum / Ilсур / Vallusa folgt der Einladung des Barons und will ihn in geheimen Verhandlungen zum Überlaufen bewegen. Die Helden sollen sein Begleitschutz sein.

KONFLIKTPARTEIEN

Dieser Abschnitt stellt die einflussreichsten Akteure vor. Ihre Ziele, Ressourcen und Schwächen sind in absteigender Reihenfolge priorisiert.

BARON ULCHUDAN VON QUELLENSPRUNG

Bei der Invasion der Verdammten vor 18 Jahren verlor die Familie Quellensprung ihren Herrschaftssitz. Der Erstgeborene, der damals noch Efferdan hieß, konnte rechtzeitig fliehen und einige Reichtümer in den Wäldern verbergen. Als die Herrschaftsverhältnisse um 1022 BF geklärt waren, benannte er sich in Ulchudan um, zog nach Hagenmoor und investierte viel Gold, um sich Xeraan anzudienen. Beim Rückkauf der Baronie wollte er Burg Alkenhorst zu seinem neuen Herrschaftssitz machen, jedoch hielt ihn die magische Versiegelung davon ab. Von seiner Residenz aus setzte er unterschiedliche Söldner in Feuerhafen ein, die ihm durch Strandpiraterie einen erklecklichen Reichtum einbrachten.

Die Wirren des Umsturzes bewegten Ulchudan, seinen Baronsitz nach Feuerhafen zu verlegen. Er beauftragte Eusebe, die Burg wieder bewohnbar zu machen. Im Glauben, Haffax sei tot, bereitet er seitdem heimlich den Anschluss seiner Baronie an Ilсур vor.

Ulchudan betrachtet das Volksfest als geschickten Schachzug, mit dem er Loyalität gegenüber dem Eisenthron heucheln, gleichzeitig dessen Handlungsfähigkeit überprüfen und Kontakte zu neuen Verbündeten knüpfen kann. Da das Fest gut besucht ist, wähnt er sich auf der Siegeseite, und seit Adepta Münzinger mit ihm eines Nachts das Lager teilte, spielt er mit dem Gedanken, sie zu seiner Baronin zu machen.

Rolle: Ehrgeiziger Lokaladliger mit Hang zur Maßlosigkeit

Aussehen: *990 BF, Geheimratsecken, volle Lippen, kräftige Statur, prächtiger Schnauzbart, trägt teure Stoffe aus Al'Anfa und Maraskan.

Darstellung: Selbstbewusst, höflich, aber humorlos und ungeduldig. Beißt sich oft entschlossen auf die Unterlippe und dramatisiert Situationen, um ihre (und seine eigene) Bedeutung zu vergrößern.

Ziele: Keinen Dorfbewohner an das Militär verlieren; Kordulas Werber loswerden; Burg Alkenhorst für sich bewohnbar machen; Unabhängigkeit von Haffax' Militärdiktatur vorantreiben; Eusebe Münzinger heiraten.

Ressourcen: Befehlsgewalt über die Bewohner Feuerhafens und der restlichen Baronie; Kommando über 12 loyale Söldner; Silbermün-

SZENARIO

zen und Schmuck im Wert von 5W20 Dukaten; Verbindungen zu Händlern, Piraten und anderen eigensinnigen Fürsten der Region.
Schwächen: Misstrauen seines Lehnsherrn; wenig Rückhalt in der Dorfgemeinschaft Feuerhafens; überzogene Ansichten, was die Bedeutung seiner Baronie angeht; Leichtgläubigkeit
Zukunft: Ulchudans Zukunft liegt in der Hand der Helden

Baron Ulchudan von Quellensprung

Wichtige Vor- und Nachteile: Adliges Erbe, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen; Eitelkeit 8, Schlechter Ruf, Verpflichtungen (gegenüber dem Eisenthron)

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

Schwert: INI 7+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 AuP 30 WS 8 MR 4 GS 5

RS / BE 4/3 (Langes Kettenhemd)

Wichtige Talente: Etikette 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 6, Sinnenschärfe 8, Überreden 8, Staatskunst (Diplomatie) 8 (10)

Sonderfertigkeiten: Finte, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag

Kampfverhalten: Gibt nach 2 Wunden auf und versucht zu verhandeln.

12 Söldner des Barons

Raufen: INI 11+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+1 (A) DK H

Hellebarde: INI 11+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+5 DK S

Schwert: INI 11+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+4 DK N

Anderthalbhänder: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+5 DK NS

Streitkolben, Verstärkter Holzschild: INI 11+1W6

AT 12 PA 16 TP 1W6+4 DK N

LeP 32 AuP 35 WS 7 MR 3 GS 6

RS / BE 4/3 (Leder und Kette, unterschiedlich)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Waffenlos: Bornisch, Wuchtschlag

Kampfverhalten: Bei Verwundung Wurf auf 1W20 gegen LO 14 (LO sinkt um 2 pro Wunde): Kämpft bei Gelingen weiter, gibt bei Misslingen auf und schließt sich bei lukrativem Angebot oder LO-Patzer der Gegenseite an.

WEIBELIN KORDULA BRUCK

Vor zwei Jahren wurde „Kommandant Kordula“ wegen Korruption vom Rang einer Hauptfrau zur Werberin degradiert. Seitdem zieht sie mit einer Lanze Soldaten, dem *Fähnlein Funkenschlag*, durch Tobrien, um im Auftrag der Karmothgarde Streiter für Haffax' Heer zu sammeln. Zwar verletzte die Degradierung ihren Stolz, doch da sie glimpflich davonkam, akzeptierte sie das Urteil und genoss die freudige Aufnahme durch die hoffnungsvolle Bevölkerung, sobald sie ein neues Dorf erreichte – schließlich können sich erfolgreichen Soldat der Fürstkomturei eine rosige Zukunft erhoffen.

Rolle: Autoritäres Raubein mit Sinn für den eigenen Vorteil und klare Hierarchien

Aussehen: *1005 BF, muskulös mit leichtem Bauchansatz, schmale Nase, braune Haare als mittellanger Pferdeschwanz

Darstellung: Kurze, militärische Ausdrucksweise, große, klare Gesten, laut

Ziele: Dem Befehl Oberst Hadarins folgend in Feuerhafen (und nur dort!) zwanzig Waffenfähige anwerben; sich selbst und ihre

Einheit heil nach Rallerfeste zurückbringen; kritische Fragen ihres Vorgesetzten vermeiden

Ressourcen: Vier Soldaten des Fähnleins Funkenschlag (Werte wie Söldner des Barons) und Trommlerjunge Belhalhard (*1026, Silberblick); Recht zur Beschlagnahmung von Waren und Sklaven im Namen der Fürstkomturei; zwei Säckchen mit Alchimika, die ein großes Feuer für 1 SR grün oder violett färben und so ein Signal an den Rest ihrer Lanze (20 Soldaten) senden können (grün: „brauche Unterstützung!“, violett: „Rückzug!“, Entfernung: 1W6 Stunden Fußmarsch)

Schwächen: Keine Informationen über die Hintergründe ihres Befehls; verletzte Eitelkeit, weil sie in Feuerhafen nicht so freudig aufgenommen wird wie normalerweise; schlechter Ruf bei der Heeresführung

Zukunft: Kordulas Zukunft liegt in der Hand der Helden

Weibelin Kordula Bruck

Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern; Impulsiv, Goldgier 7

MU 16 KL 11 IN 12 CH 13 FF 11 GE 13 KO 14 KK 15

Warunker Hammer: INI 10+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+6 DK NS

LeP 38 AuP 42 WS 10 MR 4 GS 5

RS / BE 7 / 3 (Kürass, Lederzeug, Sturmhaube)

Wichtige Talente: Kriegskunst 8, Menschenkenntnis 8, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 8, Überreden (Feilschen) 9 (11)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Wuchtschlag

Kampfverhalten: Kämpft bis zum Tod.

ADEPTA EUSEBE MÜPZINGER

Die Schülerin eines privaten Lehrmeisters trägt das Siegel der Heptagon-Akademie zu Yol-Ghurmak und beschäftigte sich während des Studiums mit Analyse- und Objektzauberei. Diese Profession verschaffte Eusebe ein passables Einkommen. Privat interessiert sie sich für die mystisch-gesellschaftlichen Aspekte des Borbaradianismus – insbesondere seine demokratischen Verheißungen. So ist es kein Zufall, dass Eusebe dem tobrischen Widerstand nahe steht: Der Gruppe um *Marlek dem Druiden* (Schattenlande 219) hat sie schon hie und da einen Gefallen getan, wo diese den Kontakt mit Städtern scheuten – auch wenn Eusebe nie ein vollwertiges Mitglied werden wollte.

Im Auftrag des Barons erforscht Eusebe die magische Versiegelung von Burg Alkenhorst. Was sich dahinter verbirgt, fesselt seit einigen Tagen ihr Interesse so enorm, dass sie große Teile ihrer Astralenergie aufwendet und mittels Astraler Meditation Raubbau an ihrer Gesundheit betreibt. In einem schwachen Moment hat sie sich auf ein Rahjastündchen mit dem Baron eingelassen, will dieses aber möglichst nicht wiederholen.

Rolle: Demokratisch gesinnte Hellsichtsmagierin, angeheuert vom Baron

Aussehen: *1010 BF, unauffälliges Magiergewand, Stupsnase und Sommersprossen, dunkle Augenringe, flachsblondes, nachlässig gebundenes Haar

SZENARIO

Darstellung: Wirkt insgesamt verwirrt und etwas ungeschickt; gähnt oft, hustet gelegentlich; bläst sich regelmäßig Haarsträhnen aus dem Gesicht

Ziele: Das Geheimnis der Burg ergründen; für ihre Dienste bezahlt werden; den Baron auf Abstand halten

Ressourcen: Vertrauen des Barons; Silbermünzen und Schmuck im Wert von 4W20 Dukaten; Wissen um das Geheimnis von Burg Alkenhorst (68 von 100 möglichen ZIP* in ANALYS gesammelt)

Schwächen: Brennendes Interesse am Geheimnis der Burg; die Befürchtung, vom Baron geschwängert worden zu sein; Mangel an Astralkraft; Schlafdefizit und angeschlagene Gesundheit; der Widerspruch zwischen demokratischer Gesinnung, Blutmagie und Sklavenhandel.

Zukunft: Eusebe wird das Szenario überleben.

Adepta Eusebe Münzinger

Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung: Hellsicht, Gebildet III, Hohe Magieresistenz (2); Krankheitsanfällig, Neugier 8, Wilde Magie

MU 14 KL 16 IN 14 CH 14 FF 9 GE 10 KO 10 KK 10

Zauberstab: INI 10+1W6 AT 8 PA 12 TP 1W6+1 DK NS

LeP 25 / 12* AuP 27 AsP 42 / 7* WS 5 MR 8 GS 8 RS / BE 0 / 0

*Höchstwert / Aktueller Wert

Wichtige Talente: Etikette 7, Götter und Kulte 10, Magiekunde (Magische Analyse) 12 (14), Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 10, Überreden 5, Weitere Wissenstalente 8+

Wichtige Sonderfertigkeiten: Blutmagie, Meisterliche Zauberkontrolle I, Regeneration I, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle

Wichtige Zauber: Analys 14, Applicatus 9, Balsam 7, Blitz 12, Destructibo 9, Fulminictus 6, Gardianum 7, Gefunden 8, Hartes Schmelze 7, Magischer Raub 6, Objekt entzaubern 10, Odem 12, Pentagramma 7, Starres Fließe 7

Kampfverhalten: Vermeidet Kämpfe, nutzt BLITZ für Rückzug.

ΚΑΡΙΤΑΝ ΔΟΡΟΜΙΡ ΕΛΚΕΝΑΥ

Der bornische Seefahrer ist mit seiner Knorre *Blaubeere* weit auf dem Perlenmeer herumgekommen. Als ihn Piraten zur Belustigung in der Arena von Charypso gegen einen großen Hummerier antreten ließen, paktierte Doromir mit Charyptoroth, um sein Leben zu retten. Auf seiner Flucht nahm er den Hummerier mit, taufte ihn *Klob'n* und nutzt ihn seitdem zur Durchsetzung seiner Interessen. Die *Blaubeere* baute er eigenhändig zum Sklavenschiff mit hölzernen Käfigen um.

In den Kriegswirren der letzten Jahre konnte Doromir sich die Bireme *Drudensporn* aneignen. Allerdings ist das Schiff ständig unterbesetzt, denn ihm fehlen die Mittel für Seesöldner, die eine ausreichende Zahl an Rudersklaven im Griff behalten könnten. Zudem muss er auch jene Sklaven zum Rudern einsetzen, die er verkaufen will – hohe Gewinne bezahlt er also mit Beweglichkeit. Im Schlepptau zieht die Bireme die *Blaubeere*, mit der Doromir seine Sklaven nach Feuerhafen bringt.

Rolle: Skurriler Sklavenhändler, dem jedes Mittel recht ist

Aussehen: *1009 BF, spindeldürr, blonder Vollbart, salzverkrustete bornische Maulwurfsfellmütze; Schwimmhäute zwischen Fingern und Zehen, Algengeruch

Darstellung: lächelt viel und gibt sich leutselig; kaut Algen wie Kautabak und spuckt regelmäßig aus; Befehle klingen wie ein unangenehmes Zischen

Ziele: Seine Sklaven gewinnbringend verkaufen; Informationen über die Pläne des Barons sammeln und an die Agenten des Fürstkomturs verkaufen; überleben, egal wie

Ressourcen: Befehlsgewalt über Hummerier Klob'n (Paktgeschenk); goblinische Leichtmatrosen namens Ratsch, Botsch und Getsche; 16 Sklaven in Ketten und mit Brandzeichen versehen (8 Mittelländer, 1 Tocamuyac, 3 Trollzacker, 4 Krakonier); Silbermünzen und Schmuck im Wert von 3W20 Dukaten; Bireme *Drudensporn* (unterbesetzt und manövrierunfähig, kann aber mit 2 leichten Rotzen 2W6 Steinkugeln schießen; ein eindeutiges Signal ist nicht vereinbart)

Schwächen: Offene Rechnungen mit übervorteilten Piraten; vom Salzwasser angegriffene Sklavenkäfige und –fesseln; Charyptoroth lauert auf eine Chance, ihn fester an sich zu binden

Zukunft: Doromirs weiteres Schicksal liegt in der Hand der Helden.

Doromir Elkenau

Wichtige Vor- und Nachteile: Schlangenmensch; Goldgier 9, Landangst 5

MU 13 KL 12 IN 13 CH 14 FF 12 GE 15 KO 15 KK 10

Säbel: INI 15+1W6 AT 14 PA 16 TP 1W6+3 DK N

Ringen: INI 14+1W6 AT 13 PA 16 TP 1W6 (A) DK H

LeP 40 AuP 42 WS 8 MR 4 GS 8 RS / BE 1 / 1 (Speckiger Ledermantel)

Wichtige Talente: Boote fahren 14, Fesseln 12, Körperbeherrschung 9, Menschenkenntnis 8, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 9, Überreden (Feilschen) 9 (11), Wettervorhersage 9

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 16), Kampreflexe, Finte, Meisterparade, Schnellziehen, Waffenlos: Bornisch

Paktgeschenke: Wasseratmung, Herrschaft über Klob'n

Kampfverhalten: Versucht zu verhandeln. Schickt im Notfall Klob'n vor und lässt ihn bis zum Tod kämpfen. Versucht zu bluffen und gibt nach 2 Wunden auf.

2 Leichte Rotzen der Drudensporn

INI 2+1W6 FK 14 TP 4W6 Laden 50 KR

Hummerier Klob'n

Scheren: INI 11+1W6 AT 14* PA 9 TP 2W6+2 DK N

Kriegshammer, übergroß: INI 8+1W6 AT 16* PA 9 TP 3W6+7 DK NS

LeP 43 AuP 32 WS 9 MR 6 GS 3 / 6 RS / BE 6 / 0 (natürlicher RS)**

* 2 Angriffe pro KR

** An Land / im Wasser

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Doppelschlag (Scheren), Hammerschlag, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag; keine Abzüge im Wasser

Goblins Ratsch, Botsch und Getsche

Haumesser: INI 11+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+3 DK N

LeP 25 AuP 30 WS 7 MR 3 GS 9 RS / BE 1 / 0 (natürlicher RS)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 12), Aufmerksamkeit, Finte

Kampfverhalten: Wie Kordulas Soldaten mit LO 10

SZENARIO

SHOCHZUL YARUB ROSHZIRR

Der Trollzacker Schamane geriet in Gefangenschaft nachdem er, gemeinsam mit zwei hochrangigen Kurga, den Frieden zwischen zwei Sippen in einem Blutritual besiegelt hatte. Die Sklavenjäger waren klug genug, die drei an Doromir weiterzuverkaufen, bevor sie wieder zu Kräften gekommen waren. Yarub entschied, keinen Ausbruch zu wagen, solange man sich auf dem Wasser befand. Nun ist die Gelegenheit günstiger, auch weil bei einer Flucht aus Feuerhafen mehr Blut fließen wird.

Rolle: Wildcard in Gestalt eines zornigen Wilden mit magischen Kräften

Aussehen: kleiner als die Kurga, aber nicht weniger muskulös; halbnackter Körper, übersät mit Brand- und Schnittnarben; Ohren-, Nasen- und Halschmuck aus Krallen und Zähnen; verfilzte Haare und Hautmalereien mit Bär- und Adlermotiven

Darstellung: Yarub starrt sein Gegenüber stumm und unbeweglich an. Mit „Blutlosen“ spricht er nur, wenn sie Mut und Selbstbeherrschung bewiesen haben.

Ziele: Heimkehren; sich an den Blutlosen rächen

Ressourcen: 2 erfahrene, rachedurstige Kurga und sehr großer Zorn.

Schwächen: Gefangenschaft, Zurschaustellung, die seine Rituale stört, Meeresangst 9

Zukunft: Die Zukunft des Shochzuls und seiner Kurga liegt in den Händen der Helden.



ihnen neue Beute verschaffen soll. Die Feuerhafener befürworten diese Taten nicht, doch seit der alte, widerständige Turmwärter vor einigen Jahren hingerichtet wurde, gehorchen sie. Heute bedienen nur noch Ulchudans Leute den Turm.

In dem 150-Seelen-Dorf leben hauptsächlich Fischer und Torfstecher sowie einige Zimmerleute, die sich meistens am Bootshaus (5) aufhalten. Doromir vertäut sein Boot am Anleger, die Sklaven stellt er am Strand zur Schau. Auch das Ruderboot der Werber legt hier an, die *Drudensporn* ankert vor der Bucht.

Solange Burg Alkenhorst (1) versiegelt ist, lebt der Baron im gleichen Haus wie seine Söldner (4). Auch Eusebe hat hier eine kleine Kammer, verbringt jedoch viel Zeit bei Meditationen auf dem Berg neben dem Richtbaum, einer ausladenden Buche (3), oder bei der Forschung in der Burg. Der Weg dorthin führt über eine alte, halb verfallene Brücke (2) und erfordert einiges Geschick.

Den Berg zum Feuerturm (7) führt ein steiler, gewundener Pfad hinauf, der teilweise tief ins Gestein der 20 Schritt hohen Klippe getrieben wurde. Brennmaterial wird mit einem Kran auf die Spitze transportiert.

DAS GEHEIMNIS VON BURG ALKENHORST

In einer Nische des Burghofs befindet sich der Kopf eines Krakoniers, direkt aus der Klippe gemeißelt, mit zwei kleinen Mondsteinen als Augen und einer Grundfläche von etwa zwei Rechtschritt. Darauf liegt ein REPTILEA NATTERNEST mit 9 ZfP* und einer übrigen Ladung. Das Artefakt ist mit permanenter Wirkung geschaffen und lädt sich mit 1W6 AsP pro Woche selbstständig auf. Zum Auslösen müssen 3 AsP in das Artefakt fließen.

Wird der Zauber ausgelöst, ruft er die Bewohner einer Krakonier-Kolonie zu sich, die sich am Meeresboden unweit von Feuerhafen befindet und bisher unentdeckt blieb. Magische Untersuchung mittels ANALYS ist erschwert um 10: Der Zauber ist mehrere Jahrhunderte alt und entstammt echsischer Tradition. Es sind zudem charyptide Verunreinigungen zu entdecken. Nur eine vollständige

Yarub Roshzirr

Knochenkeule: INI 12+1W6* AT 19* PA 11 TP 1W6+5* DK N

LeP 32 AuP 43 AsP 12 WS 10* MR6* GS 8 RS/BE 0/0

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 14*, Sinnenschärfe 9

Wichtige Sonderfertigkeiten: Ausweichen I (PA 12*), Niederwerfen, Gegenhalten, Wuchtschlag

Kampfverhalten: Kämpft bis zum Tod.

* Erhöht durch KRAFT DES BÄREN

2 Kurga

Raufen: INI 16+1W6 AT 19* PA 14 TP 1W6+4* (A) DK H

LeP 40 AuP 50 WS 10* MR 3 GS 8 RS/BE 0/0

Wichtige Talente: Bogen 11, Hieb Waffen 15, Selbstbeherrschung 12*, Speere 12

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Eisenarm, Gegenhalten, Kampfflexe, Niederwerfen, Sturmangriff, Waffenlos: Bornisch, Wuchtschlag

Kampfverhalten: Kämpfen bis zum Tod.

* Erhöht durch KRAFT DES BÄREN

DAS DORF FEUERHAFFEN

An der Spitze des Horns von Mendena ragt auf einer Steilklippe der namensgebende Leuchtturm in den Himmel. Allnächtlich weist sein Feuer Schiffe den Weg und warnt sie vor der zerklüfteten Küste – zumindest dann, wenn Ulchudans Söldner kein Feuer am Strand entzünden, das einen Schiffbruch provozieren und

SZENARIÖ

Analyse eröffnet, dass sie *lange vor* Entstehung der Blutigen See in das Artefakt drangen und in der Struktur an die Bodenlose Grube von Rulat (**Schattenlande 125**) erinnern.

Zu Zeiten Kaiser Hals war das Artefakt zugemauert gewesen. Ein Magier aus Borbarads Armee entdeckte es während der Invasion, genauer: nach der Ermordung der damaligen Burgbewohner durch blutrünstige Söldner. Noch heute zeugen Knochen und Blutspuren von dieser Tat. Da ihm die Zeit zur Untersuchung fehlte, er seine Macht aber mit niemandem teilen wollte, schuf er ein elementares Schutzzeichen, das das Burgtor bis zu seiner Rückkehr verschließen sollte. Doch dazu kam es nicht. Vor einigen Tagen gelang es Eusebe, dieses Siegel zu brechen und sich Zutritt zu dem Echsenkopf zu verschaffen.

VIGNETTEN

Das Szenario spielt an einem Markttag, wodurch das Dorf belebter ist als sonst: Am Strand liegen viele Boote, Bauern, Händler und Handwerker des Umlandes haben Zelte und Stände aufgebaut, in denen sie Feldfrüchte, Werkzeuge und Exotika anbieten.

◆ Ein Bader und Zahnreißer hat ein schwankendes Floß mit Behandlungstuhl, von dem das Blut der Patienten direkt ins Meer laufen kann. An Land preist ein kleiner Junge die Dienste des Baders an und versucht, die Schmerzensschreie vom Floß mit Gesang zu übertönen.

◆ Ein rätselhafter Echsenmensch bietet Perlen sowie Bein-, Panzer- und Muschelschnitzereien aus Meerestieren zu horrenden Preisen an. Darüber gerät der gefühlskalte Achaz in Streit mit einem krakonischen Kunden, der von der Seeseite zum Markt geschwommen kommt.

◆ Drei Fischweiber aus Feuerhafen versuchen, einen freundlichen Muscheltaucher der Tocamuyac zu vertreiben, weil sie die Konkurrenz fürchten. Der Versuch, sein Floß anzuzünden, scheitert an dessen Feuchtigkeit.

◆ Ein Journalist des *Greifenbalgs* streut Gerüchte, Haffax sei tot / lebendig / inkognito angereist, um die Loyalität des Barons zu überprüfen.

◆ Ein Prediger des Feurigen Vaters versucht, den Feuerhafenern ihre besondere Situation vor Augen zu führen: Wohin, wenn nicht auf den Feuerturm, wird Agrimoth wohl seine Aufmerksamkeit richten? Gegen Bezahlung verspricht er, um dessen Schonung zu ersuchen.

◆ Die Reden des Predigers provozieren einen einbeinigen Veteran, der in Vallusa geboren wurde: Wenn eine Stadt die Aufmerksamkeit des Feurigen Vaters verdient hätte, dann Vallusa, wo es den größten und schönsten Feuerturm des Kontinents gibt. Doromir pflichtet dem Veteranen bei – weniger aus Überzeugung, sondern zur Beschwichtigung seiner dämonischen Herrin.

EINFÜHRUNGSSZENEN

Dieses Modul dient zur Einführung bestimmter Elemente und Figuren, die der Abschnitt **Eskalationsstufen** nicht abdeckt. Ihre Reihenfolge ist beliebig, sie sollten aber stattfinden, bevor das entsprechende Motiv dort auftaucht.

◆ **Baron Ulchudan** patrouilliert mit drei Söldnern über den Markt und schlichtet eine Streiterei. Hochrangig aussehende Helden werden freundlich begrüßt und auf ein Gläschen Rum eingeladen. Im anschließenden Gespräch versucht Ulchudan, sie auszuhorchen.

◆ **Sklavenhändler Doromir** inszeniert einen großen Auftritt, als er in den Hafen einfährt. Während seine Goblins die *Blaubeere* vertäuen, durchmisst er in Klob's Begleitung den Hafen und kündigt seine Waren „aus aller Herren Länder“ an. Als er an Bord zurückkehrt, züchtigt er einen aufmüpfigen Sklaven mit der Gerte.

◆ **Adepta Eusebe** feilscht auf dem Markt um einen Astraltrank, dessen Reinheit nicht zertifiziert ist. Möglicherweise ist er sogar dämonisch verseucht. Durch die Müdigkeit läuft sie Gefahr, über den Tisch gezogen zu werden, und ein kompetenter Held kann dies bemerken. Eusebe ist dankbar, spricht auch über ihren Forschungsgegenstand, will aber die Ergebnisse nicht sofort teilen. Immerhin können die Helden erfahren, dass Eusebe vor Kurzem das elementare Siegel gebrochen hat, das die Burg bisher verschloss und sich nun der Erforschung eines merkwürdigen Echsenkopfes im Burghof widmet. Das Gespräch kann vom Baron beobachtet werden und dessen Eifersucht wecken. Ein ernsthaft an Forschung interessierter Zauberer erhält von Eusebe eine Einladung zur gemeinsamen Analyse.

◆ **Weibelin Kordulas Einheit** erreicht das Dorf. Die Soldaten werden von der Bevölkerung freudig empfangen. Viele Feuerhafener entblößen die Oberkörper, um ihre Muskeln zu zeigen.

◆ **Doromir** führt seine Sklaven in Ketten vom Anleger zum Strand, wo sie sich in Reihe aufstellen müssen. Alle gehen mit gesenkten Köpfen, abgesehen von **Shochzul Yarub** und seinen Kurga. Der Schamane starrt einen besonders kriegerisch aussehenden Helden lange an und flüstert eine Herausforderung, die nur versteht, wer seine Sprache spricht.

ESKALATIONSSTUFEN

Dieses Modul beschreibt Ereignisse, die eintreten, sofern die Helden nichts dagegen unternehmen. Sie sind in grob chronologischer Reihenfolge beschrieben, diese kann aber verändert werden. Sie können auch Ereignisse weglassen, wenn dies der Sympathieführung dient. Es ist wichtig, dass die Helden insbesondere die letzten Ereignisse *im Vorfeld absehen* können. Die Szenen sind für einen Tag entworfen, können aber auch länger gestreckt werden.

◆ Weibelin Bruck verkündet, dass sie den Auftrag hat, nicht weniger als 20 Feuerhafener „aus diesem Kaff rauszuholen“ und in die Dienste der Fürstkomturei zu stellen. Den Gerüchten, Haffax sei tot, tritt sie entschlossen entgegen. Sie stellt einen Tisch auf, an dem sich die jungen Leute eintragen können. Dies ruft nicht nur Jubel hervor. Viele Eltern versuchen ihren enthusiastischen Nachwuchs zurückzuhalten. 1W6 Feuerhafener lassen sich jedoch einschreiben und küssen symbolisch einen Dukaten mit Haffax' Kopf, den ihnen Kordula hinhält.

◆ Ulchudan erscheint mit der gesammelten Macht seiner Söldner und befiehlt Kordula, die Werbung sofort einzustellen. Die Aushebung würde dem Dorf das Genick brechen, und man habe im letzten Jahr schon drei kräftige Leute verloren. Kordula beharrt auf ihren Befehlen, doch Ulchudan beruft sich emphatisch auf das politische Chaos, in dem man jeden Befehl hinterfragen sollte. Am Ende muss Kordula aufgrund der Übermacht des Barons klein beigeben, droht aber damit, ihren Oberst in Rallerfeste zu informieren und schickt Belhalhard als Boten dorthin. Drei Söldner des Barons folgen ihm unauffällig.

SZENARIO

◆ Die Helden hören Gerüchte, an Bord der *Blaubeere* hätten sich seltsame Dinge abgespielt. Vielleicht ist der Kapitän ein Paktierer, vielleicht transportiert er auch einen Klabauter, einen Schamanen oder Magiedilettanten.

◆ Kordula versucht, die Helden anzuwerben und malt ihnen aus, wie komfortabel das Leben in Haffax' Armee ist. Mit ihrer Unterstützung, so hofft sie, wird sie den Baron schon in die Knie zwingen, ohne das Misstrauen ihrer Vorgesetzten weiter zu schüren.

◆ Um ein Blutritual beginnen zu können, fangen Yárub und seine Kurga eine Schlägerei mit anderen Sklaven und interessierten Kunden an. Doromirs Hummerier kann nicht alle drei gleichzeitig in Schach halten, darum bittet der Sklavenhändler um die Unterstützung der Helden. Am Ende der Episode werden die Trollzacker zurück in die Käfige auf Doromirs Schiff verbracht, wo die Goblins sie aus sicherer Entfernung beobachten sollen. Je nachdem, wie stark die Trollzacker von den Helden verletzt wurden, und wie gesetzestreu die Helden aufgetreten sind, fordert Doromir Schadenersatz für beschädigte Ware. Unbemerkt beginnt Yárub nun sein Blutritual KRAFT DES BÄREN (verlängerte Ritualdauer, damit auch die beiden Kurga davon profitieren).

◆ Kordula lädt die Helden auf ein Bier ein. Am Boden der Krüge befindet sich je ein Golddukat mit Haffax' Gesicht. Eine Probe auf *Sinnenschärfe* kann trinkende Helden warnen, dass sie den Dukaten versehentlich küssen werden, wenn sie den Krug leeren. Sollte die Situation eskalieren, wird Ulchudan seine Truppen einsetzen, um zu schlichten. Auf diese Weise versucht er, seinen Ungehorsam gegenüber dem Eisenthron zu überspielen.

◆ Eusebe kauft Doromir das Tocamuyac-Mädchen Utam-Bab („Sonne-laut-herumliegen“, *1023 BF, Plattfüße, trägt nur Lendenschurz und eine Muschelkette, ■) ab, das sie als Magiedilettantin betrachtet. Sie will sie als Astralspeicher nutzen. Dabei bleibt offen, ob sie nur Utam-Babs astrale Kraft anzapfen oder ein Blutritual vollziehen will, das das Mädchen vielleicht tötet.

◆ Ulchudan bittet um Unterstützung der Helden. Sie sollen irgendwie erreichen, dass die Werber Feuerhafen verlassen. Dabei darf nichts auf ihn zurückfallen, denn das würde ihm in Rallerfeste als Ungehorsam ausgelegt. Notfalls weiht er die Helden auch in seine Pläne ein.

◆ Ein fahrender Händler trifft ein. Auf seinem Wagen transportiert er die Leiche des Trommlerjungen, die er am Wegesrand gefunden hat. Kordula nimmt den Leichnam entgegen und funkelt den Baron erbost an. 1W6 SR später kehren Belhalhards Verfolger zurück, die den Mord auf Nachfrage jedoch leugnen.

◆ Kordula beschlagnahmt Doromirs Sklaven im Namen der Fürstkomturei. Doromir redet verzweifelt auf die Weibelin ein, die sich aber nicht erweichen lässt. Auch der Baron befiehlt seinen Truppen Zurückhaltung. Schließlich setzt der Charyptoroth-Paktierer auf Einschüchterung und droht, eine Horde Meeresebewohner auf Feuerhafen zu hetzen. Zum Beweis lässt er Klob'n einmal gefährlich aufknurren. Kordula gibt auf, als Ulchudan die Seiten wechselt, um das Dorf zu schützen.

◆ Kordula fordert die Helden auf, ihr zu helfen. Sie will auf dem Leuchtturm ein Feuer entzünden und das grüne Pulver hineinwerfen. Das ist das vereinbarte Signal, um Verstärkung aus Ha-

gensmoor anzufordern. Dafür will sie sie mit beschlagnahmten Waren entlohnen. Gehen die Helden darauf ein, werden Ulchudans Leute ihnen folgen und mit aller Macht die Entzündung des Feuers zu verhindern suchen – was einen langen Kampf auf dem Felsweg und im Treppenhaus des Feuerturms nach sich zieht. Um das Feuer zu entfachen, sind 20 Punkte aus *Wildnisleben* nötig, wobei eine Probe 3 Kampfrunden dauert – nachdem frisches Brennmaterial auf den Turm gebracht wurde.

◆ Die verbliebene Besatzung der *Drudensporn* interpretiert das Licht des Feuerturms nach ihrem Gutdünken und beginnt, das Dorf zu beschießen. Wenn nicht die Helden das Feuer entzündeten, stehlen Doromirs Goblins Kordulas Pulversäckchen und entzünden das Signal.

◆ Eusebe verpatzt eine Analyse und setzt eine größere Menge unkontrollierter Astralenergie frei. An der Burg kommt es zu einem magischen Lichtblitz und einer mittelgroßen Flutwelle, die den Markt verwüstet. Doromir spürt Charyptoroths Nähe und versucht, sich und sein Boot in Sicherheit zu bringen. Wenn es schlecht läuft, endet er im nächsten Kreis der Verdammnis und erhält einen schrecklichen Auftrag.

◆ Die Kurga drehen zwei Bewachern oder Mitgefangenen die Hälse um. Danach öffnen sie deren Körper mit bloßen Händen und beschmieren sich mit Blut. Yárub beendet sein Ritual kurz darauf. Die magische Wirkung setzt ein und die Trollzacker befreien sich, indem sie die brüchigen Holzgitter der *Blaubeere* durchbrechen. Angespornt von ihrem Beispiel, versuchen auch die anderen Sklaven zu fliehen.

◆ 2W20 Krakonier, die von der Entladung an der Burg gerufen wurden, schwimmen in die Feuerhafener Bucht. Sie wandern zur Burg und greifen alles an, was ihnen begegnet.

◆ Kordulas Verstärkung trifft ein: 20 Soldaten, die alle Unruhestifter gefangen nehmen oder töten.

2W20 Krakonier

Dreizack: INI 11+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+4 DK S

LeP 30 AuP 31 WS 7 MR 9 GS 8

RS / BE 6 / 2 (Natürlicher RS, Fischhautrüstung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Kampfflexe, Niederwerfen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Mit Gezieltem Stich +10 kann das Nervenzentrum (RS 8) getroffen werden: 1-10 SP: Kampfunfähigkeit für KR entsprechen den SP; SP > 10: Ersticken in 1W20 KR.

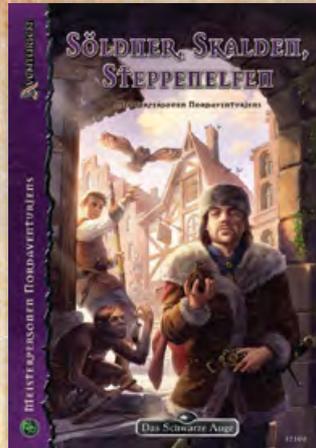
LOHN DER MÜHEN

Jeder überlebende Held bekommt **150 AP**. Jeder Spieler kann seinem Helden bis zu weitere 100 AP geben, abhängig davon, wie zufrieden er mit dem eigenen Rollenspiel war. Spezielle Erfahrungen sind denkbar in *Staatskunst*, *Menschenkenntnis*, *Magiekunde*, *Boote fahren*, *Kriegskunst*, *Seefahrt* und *Handel*. Je nach Strategie der Helden können sich ihre Beziehungen zur Karmothgarde, zum Tobrischen Widerstand oder zu Sklavenhändlern des Perlenmeers verbessern.

PRODUKTVORSCHAU

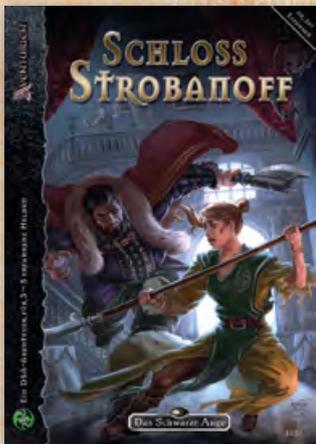
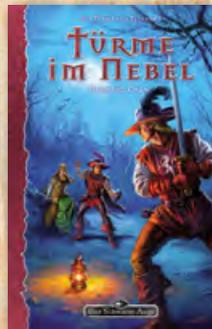
ALLER GUTEN DINGE SIND DREI

Nach **Krieger, Krämer und Kultisten** und **Granden, Gaukler und Gelehrte** ist jetzt der Norden an der Reihe, um einen Blick auf die dortigen Meisterpersonen zu werfen. **Söldner, Skalden, Steppenelfen** erscheint im Oktober 2014 komplett in Farbe und bringt über 60 Meisterpersonen mit sich, seien es der bedrohliche Fjarning, der herausfordernde Andergaster Ritter oder die geschäftstüchtige Quacksalberin. Behandelt werden das Bornland, Thorwal, Andergast und Nostria, die Lande am Svellt und der Orks, der Hohe Norden, das Gjalskerland und die Schattenlande.



NICHT UMSONST, ABER KOSTENLOS

Die überwältigende Resonanz auf unsere Beta-Challenge hat es euch möglich gemacht, jeden Monat bis zum Ende des Jahres einen Roman als E-Book gratis zu bekommen. Ab dem 1. Oktober ist dies **Türme im Nebel**, der erste Band der Türme von Taladur-Reihe. Er entführt den Leser in das Jahr 989 BF ins liebliche Almada in die Stadt der streitenden Türme, wie Taladur genannt wird. In jedem Turm der Stadt herrscht eine hochgeborene Familia, die mit den anderen um die Macht in der Eisenstadt ringt. Nach dem überraschenden Tod von Ratsmeisterin Giuliana werden Fächer aufgeklappt und Degen geschliffen, Intrigen gesponnen und Söldner angeworben. Wird es gelingen, die Wut von Giulianas Familia zu zähmen, bevor sie alles zerstört, was vor ihre Klingen kommt?



SPUKSCHLOSS STROBANOFF

Gespensische Geschichten erzählen sich die Bornländer von dem Abenteurer Iljan Strobanoff und seinem Schloss. Der Landsitz und sein verstorbener Besitzer sollen verflucht sein, aber hier sollen auch die Schätze seines abenteuerlichen Lebens lagern. Allerdings sind die Helden nicht die Einzigen, die sich für die Hinterlassenschaften Iljans interessieren. Die Konkurrenz schläft bekanntlich nicht, gleich mehrere Gegenspieler sind ebenfalls bemüht, die Schätze zu suchen, Fallen zu umgehen und den Geheimnissen von **Schloss Strobanoff** auf den Grund zu gehen. Das Abenteuer **Schloss Strobanoff** ist ab November 2014 zu erkunden.

SCHÄTZE IM NEBEL

Still und heimlich schleicht sich das **Phex-Vademecum** an und wird noch vor Weihnachten die Läden erreichen. Sein Inhalt ist dabei ebenso geheimnisvoll wie der Fuchsgott selbst, aber die ersten Sterne lassen sich bereits im Nebel erkennen: Neben zahlreichen, nützlichen Informationen für die Diener des Listenreichen, Texte über das Wesen des Gottes und einige seiner berühmtesten Anhänger soll das Büchlein mindestens ein anspruchsvolles Rätsel enthalten.



AVENTURIEN

LARP - KAMPAGNE

Termine

FINSTERKÄMM XI - FÜR BÄR UND WOLF!

Rittercon in Weiden
Turnier vom 2. bis 5. Oktober 2014
Info: www.finsterkamm-larp.de

COLLEGIUM MAGICAE 3

Akademie-Con vom 5. bis 9. November 2014
Info: vo.orkenspalter.de

DIE SIEBEN WINDE SAGA 2 - EHRE DEM HETMANN

Abenteuer-Con vom 12. bis 14. Juli 2015
Info: www.die-spieler-abenteuer-phantasten.de

SILBERGROSCHEN 5

Burg- & Abenteuercon vom 20. bis 22. März 2015
Info: www.abenteuer-larp.de

SEWERISCHE GESCHICHTEN III

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



Gewand eines Efferd-Geweichten

von Adel & Volk
(www.adelundvolk.de)



Vom Wind zum Sturm, von Ebbe zu Flut - dies ist der Kreislauf der Gezeiten und des Lebens selbst.
(Quelle: Wege der Götter)

Die Leinenrobe dieses Geweichten des launenhaften Gottes buldet sowohl dem Aspekt des Windes als auch dem des Wassers. Die kleinen Knöpfe, mit denen das Oberteil verschlossen wird, sind altertümlichen Windrosen nachempfunden. Am Ausschnitt ist eine Borte in Fischschuppenoptik angebracht und die keilförmigen Einsätze aus türkisfarbener Seide lassen die Ärmel und das Schößchen der Robe wie Fischschwänze wirken. Unter der Robe trägt der Geweichte eine sandfarbene Leinenhose.

KÜRT DIE SIEGER DER ZWÖLFGÖTTERTJOSTE

Im **Aventurischen Bosten 164** hatten wir Sie aufgerufen, uns Ihre Sicht auf das rondrianische Treiben schriftlich darzulegen. Herzlichen Dank an dieser Stelle an alle Teilnehmer des Wettbewerbs, wir hatten unsere helle Freude mit den 21 Beiträgen, die uns bis Einsendeschluss erreichten!

Alle Geschichten boten einen phantastischen Blick auf das Turnier, ob im Sand des Tjostenplatzes, auf der Reise zum Austragungsort oder in Gassen und Zeltlager drum herum. Die Auswertung des Wettbewerbs hat allen Jurymitgliedern große Freude bereitet.

An dieser Stelle wollen wir Sie auch nicht länger auf die Folter spannen und die Gewinner verkünden, die sich über Lob, Ruhm und die folgenden irdischen Preise freuen dürfen:



Ein Band *Die reisende Kaiserin* in der streng limitierten grünen Kunstlederausgabe hat sich **Andrej Bartuschka** mit seiner Geschichte *Das Zeichen der Göttin* verdient.



Die Standardausgabe der *reisenden Kaiserin* ist bereits per Beilunker Reiter auf dem Weg zum Verfasser der Erzählung *Bruder und Schwester*: **Benjamin Herbig**.



Und über ein Jahresabonnement für den *Aventurischen Boten* darf sich **Nils Hüttinger** freuen, der uns mit seinem Beitrag *Ein Sieg wie ein Kinderspiel* das ein oder andere Schmunzeln entlockt hat.

Gleich alle drei Siegerbeiträge finden Sie auf den folgenden Seiten abgedruckt. Die anderen Kurzgeschichten werden demnächst ge-

meinsam mit einigen Erzählungen der Juroren und der Briefspielkanzler gemeinsam in digitaler Form erscheinen.

Wir gratulieren den Gewinnern ganz herzlich und wünschen Ihnen, liebe Leserinnen und Leser, eine phantastische Lektüre!

Für die Jury
Eevie Demirtel

DIE AUSWERTUNG IM DETAIL

Wir haben jeweils bis zu 5 Punkte vergeben in den Kategorien:

- ◆ **Stil & Sprache**
- ◆ **Aventurische Stimmigkeit**
- ◆ **Originalität & Charakterzeichnung**

In jeder dieser Kategorie waren bis zu 5 Punkte pro Juror zu eringen. Insgesamt konnte ein Beitrag pro Juror somit maximal 25 Punkte sammeln, also 75 Punkte insgesamt, die Auszeichnungen (s.u.) nicht mit eingeschlossen.

Für das **Einhalten der Vorgaben** haben wir entgegen unserer Ankündigung beschlossen, keine Punkte zu vergeben, sondern gegebenenfalls welche abzuziehen. Tatsächlich gab es aber nicht einmal Punktabzug wegen nicht eingehaltener Wettbewerbsvorgaben, und viele der Beiträge überzeugten gerade in puncto Originalität und Aventurischer Stimmigkeit deutlich.

Natürlich spielten auch die Lesevorlieben des Jurors eine ganz besondere Rolle bei der Bewertung, und so konnte jedes Mitglied eine oder mehrere Geschichten auszeichnen, die ihn besonders begeisterten. Hierfür standen bis zu 5 weitere Punkte pro Juror zur Verfügung.

Platzierung	Titel	Autor	Stil & Sprache	Aventurische Stimmigkeit	Originalität & Charakterzeichnung	Auszeichnung	Gesamtpunktzahl
1	Das Zeichen der Göttin	Andrej Bartuschka	20,5	21	22	10	73,5
2	Bruder und Schwester	Benjamin Herbig	21,5	20,5	22,5	4,5	69
3	Ein Sieg wie ein Kinderspiel	Nils Hüttinger	19,5	21	20,5	2	63
4	Ein harter Kampf	Kai Lemberg	19	22	19	1	61
5	Peregrinatio	Bastian Gilner	18,5	23	16,5	2	60
6	[Ohne Titel]	Christoph Schlüter	16	20	17	2,5	56
7	Tjoste	Arndt Bednarzik	14,5	19	19	3	55,5
8	Zwölfgöttertjoste	Paris Apostolakoudis	16	18,5	19,5	-	54
9	Minnedienst	Max Franke	16	20	16,5	-	52,5
9	Rondras Entscheidung	Benjamin Herbig	18,5	17,5	16,5	-	52,5

WETTBEWERB

Wir haben allen Autoren eine detaillierte Aufstellung zu ihren Bewertungen zukommen lassen. An dieser Stelle möchten wir aber gerne die Juroren zu Wort kommen lassen, anstatt einfach Zahlen sprechen zu lassen.

DAS ZEICHEN DER GÖTTIN

„Als verdienter Sieger steht eine Geschichte auf Platz 1, die einen blutigen Hieb mitten ins Herz der Themenvorgabe schlägt: der Kampf zweier Kontrahenten, Auge um Auge, und unter Rondras Auge. Keine andere Geschichte schafft es, das Kernthema des rondrianischen Kampfes so packend und schaurig-blutig zu behandeln wie diese, und gleichzeitig durch eine tolle Idee dahinter herauszustechen. Oder um es mit den Worten auszudrücken, die ich mir notiert hatte: *...weil der Templer einfach eine coole Sau ist und ich auf so einen Ich suche meinen eigenen Tod, das muss doch was wert sein-Kram voll abgehen!*“

—Dominic Hladek

„Emotionsgeladen und spannend geschrieben. Sprachlich mitreißend und elegante Schreibwahl [...] Eine sehr gute Idee und spannend bis zur letzten Minute!“

—Nicole Euler

„Die Geschichte sticht aus dem Teilnehmerfeld heraus und erfüllt die Bedingungen dennoch perfekt. Die Zwölfgöttertjoste wird als Rahmen für eine tief im aventurischen Setting verwurzelte Geschichte benutzt, die an diesem Ort ihren Höhepunkt erreicht. Originell ist, dass die Handlung zwar nur mittelbar mit der eigentlichen Zwölfgöttertjoste zu tun hat, die Bedeutung des Ereignisses aber für beide Protagonisten unmittelbar greifbar ist.“

—Katja Reinwald

BRUDER UND SCHWESTER:

„Eine ausgezeichnete Erzählung die aufzeigt, wie differenziert und gefühlvoll man mit einer vorgegebenen Thematik umgehen kann. Meine Empfehlung: Unbedingt weiter schreiben und ein Expose für einen Roman einreichen.“

—Mike Krzywik-Groß

„Mein persönlicher Favorit bedient die phexischen Randschauplätze des Turniers; und das in einem sehr schönen sprachlichen Stil und mit zwei liebevoll gezeichneten Charakteren [...] vor allem aber die Umsetzung hat mich überzeugt und ist nach einer Geschichte mit den lauten Tönen Rondras ein hervorragender Zweitplatziertes durch Phexens leise Töne.“

—Dominic Hladek

„Die Charaktere sind schön skizziert und illustriert. Die kindliche Begeisterung des Mädchens, die anfangs an Arroganz grenzende Abklärtheit des großen Bruders, der letztlich den eigenen Werten treu bleibt – beides ist konsequent und nachvollziehbar dargestellt.“

—Katja Reinwald

Ein Sieg wie ein Kinderspiel

„Eine wunderbar heitere, originelle und niedliche Lektüre, die mir sehr gut gefallen hat.“

—Dominic Hladek

„Es beginnt wie ein erwartungsgemässer Text zur Zwölfgöttertjoste zu, dem man entsprechend entspannt folgt. Dann folgt eine kurze Phase der Irritation ob der Wandlung des Streiters und des falsch benannten Zaubers. Lässt man den Argwohn aber bis zum Ende der Geschichte schlummern, wird man mit einem originellen Twist belohnt. Man sieht den Autor förmlich vor sich, wie er sich ins Fäustchen lacht, weil er seinen Leser bis mindestens zur Mitte des Textes narrt.“

—Katja Reinwald

„Ich habe herzlich gelacht, als mir die Auflösung dämmerte. Wirklich erfrischende und obendrein originelle Unterhaltung!“

—Eevie Demirtel

JURORENAUSWAHL

Hier haben wir Meinungen zu anderen Geschichten zusammengetragen, die es nicht aufs Treppchen geschafft haben, aber dennoch von unseren Juroren ausgezeichnet wurden:

„Ein weiterer persönlicher Favorit von mir war *Ein harter Kampf*. Der Beitrag war der erste, den ich gelesen habe – und bei dem ich gleich erstmal vom Autor gekonnt aufs Glatteis geführt wurde! Bis zum Schluss wurde ich durch den Twist an der Nase herumgeführt, weshalb ich zur Geschichte später die folgenden Worten notiert habe: *Eindeutig der 6th Sense unter den Geschichten, was das überraschende Ende angeht. Daumen hoch!*“

—Dominic Hladek

„Die Geschichte von *Christoph Schlüter* hat Witz, spielt gekonnt mit den aventurischen Geschlechterklischees und zeigt mit einem Augenzwinkern, dass Romantik und Waffengang durchaus gut harmonieren.“

—Eevie Demirtel

„*Peregrinatio* ist eine kraftvolle und wortgewaltige Geschichte, die vom ersten Satz an Stimmung aufkommen lassen. Man sieht das frühmorgendliche Perricum und das glitzernde Meer regelrecht vor sich. [...] Die Geschichte spielt genau dort, wo die Geschichten in diesem Wettbewerb angesiedelt sein sollten: im Umfeld der Tjoste. Hier in der Vorbereitung darauf und in der Nachbereitung eines Lebens/ ereignisreichen Jahres. Das gefällt und ist originell.“

—Katja Reinwald

„*Der letzte Sieg* hat mich wirklich berührt. Die einzige Geschichte, bei der ich kurz Tränen in den Augen hatte, einfach, weil jeder, der einen Helden in den Ruhestand geschickt hat, dieses Gefühl irgendwoher kennt. Und ich mag die knappe, prägnante Sprache.“

—Eevie Demirtel

DAS ZEICHEN DER GÖTTIN

VON ANDREJ BARTUSCHKA

Wieder und wieder küsste Aidans Klinge das Schwert seines Gegners, ohne die Deckung durchdringen zu können. Doch dessen Riposte überwand mühelos die Abwehr des Jünglings, schrammte dumpf knirschend über das Metallgeflecht des Kettenhemdes und ließ den Knappen der Rondra mit einem unterdrückten Aufschrei zurücktaumeln. Die Antwort seines Gegners war ein seltsamer Laut, halb Lachen und halb Schluchzen, während er die gebogene Klinge durch die Luft wirbeln ließ und den Angriff erneuerte. Ein Blitz zuckte über den Himmel und tauchte das nächtliche Tjostenfeld für einen Herzschlag in gleißendes Licht.

Der alte Mann war Aidan bei seiner Patrouille aufgefallen. Nachtschwärmer gab es viele auf dem Turniergelände, sogar zu dieser Stunde. Aber etwas hatte Aidans Misstrauen geweckt. Vielleicht, wie der Alte sich am Fuße der jetzt verlassenen Tribüne herumgedrückt hatte. Dass er sein Gesicht unter einer Kapuze verbarg. Oder der früher einmal prächtig lackierte Lederpanzer und das leicht gebogene Schwert, das er über den Harnisch geschnallt hatte. Selbst während der Zwölfgöttertjoste waren maraskanische Waffen und Rüstungen in Perricum ein ungewöhnlicher Anblick. Auf die Frage nach seinem Begehr hatte der Alte die Kapuze zurückgeschlagen und Aidan schweigend angesehen – aus Augen in der Farbe von frischem Blut. Der junge Knappe hatte nach seinem Schwert gegriffen und ...

„Wer seid Ihr?“ Aidans Stimme klang atemlos. Der alte Mann umkreiste ihn nun mit täuschend langsamen Bewegungen. Er lachte hustend: „Einen Namen willst du? Spar dir den Atem, Junge. Aber man nennt mich Gernot vom Tempel. Dem Tempel von Jergan.“

„Ihr seid ein Bluttempler? Verräter!“ Aidans wütender Angriff wurde durch einen fast beiläufigen Gegenschlag gekontert, der ihm den Oberarm aufschlitzte. Er wusste nicht, ob Gernots schrilles Auflachen dem

Treffer oder den anklagenden Worten galt: „Verräter? Ich war schon ein Held, noch bevor du geboren wurdest!“

Hass und Verzweiflung gaben Aidan die Kraft für einen wütenden Ausfall. Er trieb den Bluttempler Schritt für Schritt zurück: „Ihr habt die Göttin verraten! Ihr habt das Reich verraten! Ihr verdient den Tod!“ Seine Klinge schnitt durch Gernots Panzer, biss in das darunterliegende Fleisch – und das Schwert des Bluttemplers grub sich in Aidans ungeschützten Oberschenkel, durch Muskeln und Sehnen. Der junge Knappe strauchelte, suchte nach einem sicheren Stand. Er erkannte zu spät, dass er den letzten Rest seiner Deckung aufgegeben hatte. Irgendetwas explodierte vor seinen Augen. Dann war da nichts mehr. Nur Dunkelheit.

Er kam zu sich, vermutlich nur ein paar Sekunden später. Verblüfft, am Leben zu sein, verspürte Aidan nicht einmal Schmerzen. Sein Schwert lag ein paar Fuß entfernt im Sand. Und über ihm stand der Bluttempler: „Ist das alles, was sie euch heute beibringen? Wie tief sind wir doch gesunken.“

„Ihr ... seid kein Teil von uns, Verräter!“ Aidans Zunge hatte Mühe, die Worte zu formen. Sein Mund war voller Blut und offenbar hatte er ein paar Zähne eingebüßt. Gernot schnaubte verächtlich. Vielleicht war es auch ein Keuchen: „Nicht ich habe Rondra verraten. Sie hat mich verraten! Ich habe hunderte Schlachten gefochten. Mehr als ich zählen kann. Ich habe sie nicht finden können, auf keiner Seite der Schlachtlinie. Wo war die Göttin im Orkkrieg, als meine Brüder und Schwestern in Schlamm und Dreck verreckten? Wo war sie in der Gifthölle von Maraskan, als ich nach ihr schrie? Wo war sie, als der Bethanier Dere verwüstete?“ Mit einer fließenden Bewegung hob der Bluttempler das Schwert über den Kopf. „Und wo ist deine Göttin jetzt, in diesem Augenblick?“

Der Blitz schlug keine zehn Schritt von den beiden entfernt ein. Das gleißende Licht

bohrte sich in Gernots Augen und der Donnerschlag ließ ihn taumeln. Er fand seinen Stand wieder, packte das Schwertheft fester – Aidans Klinge bohrte sich mit einem dumpfen, widerlichen Knirschen in seine Achselhöhle, dort wo ihn der Panzer nicht schützte. Der verzweifelt geführte Stoß spießte den Alten auf wie die Nadel einen Falter, stieß ihn zurück und warf ihn als blutendes, zuckendes Bündel Fleisch auf den Sand.

Aidan fand sich auf den Knien wieder, den Blick auf seinen sterbenden Gegner gerichtet, der auf einmal nicht annähernd so unbesiegt wirkte wie vor wenigen Herzschlägen. Unter Gernots zeretzter Kleidung erkannte er jetzt große, dunkle Geschwüre, aus denen eine zähe Flüssigkeit sickerte: „Was wolltet Ihr hier, Verräter? Was führte Euch nach Perricum?“

Der Alte schluchzte erstickt auf. Doch dann begriff Aidan, dass Gernot lachte, während das Blut stoßweise über seine Lippen rann: „Danke, Junge ... danke.“

Aidan schüttelte den Kopf. Das ergab keinen Sinn: „Danke? Wofür?“

„Ich habe auf dem Tjostenfeld gefochten. Gegen einen Diener Rondras, unter ihren Blitzen. Und sie ... sie ...

Das ... das hat doch einen Wert? Das kann ... kann mir keiner nehmen. Auch wenn sonst ... nichts mehr bleibt.“

„Ihr seid hierhergekommen um zu sterben?!“

„Um gut zu sterben, Junge.“ Wie eine zustoßende Schlange schnellte Gernots Hand vor, packte Aidans Arm: „Sag den Narren in ihrer Burg, die Schlacht naht. Der Fürstkotur ist bereit. Das Schwarze Feuer ist entfesselt. Seine Macht ... sein Hass ...“

„Ist das eine Warnung? Ist es eine Drohung? Antwortet!“

Doch Gernot vom Tempel schwieg. In dem grellen Licht der Blitze sah sein eingefallenes Gesicht fast so aus, als würde er lächeln.

BRUDER UND SCHWESTER

VON BENJAMIN HERBIG

„Vierzehn Silbertaler! Davon ... drei in Hellern!“ Siegessicher lächelnd wandte sich Lissa ihrem Bruder zu, während sich die anderen Zuschauer brüllend und lachend auf den baldigen Kampf freuten. Der Lärm störte Kaleb genauso wenig wie seine immer ungeduldiger werdende Schwester. Erst als sie schon fast vor Aufregung zu platzen schien, gab er mit ruhiger Stimme seinen Tipp ab. „Vier Silbertaler.“

Lissa fielen fast die Augen aus dem Kopf. „Nur vier Silbertaler?! Das ist unmöglich! Schau doch, wie seine Rüstung strahlt und wie kostbar verziert sein Schwert ist! Der muss mehr dabei haben! Viel mehr!“ Kaleb lächelte ruhig und zufrieden, wie er es immer tat, wenn er seine Schwester ein wenig zappeln ließ. „Er hat auch mehr dabei, aber nicht in seinem normalen Geldbeutel. Einen zweiten versteckt er unter seinem Kürass, direkt über seiner rechten Brust. Da sind mindestens ... dreißig Silbertaler drin, davon zwei in Dukaten.“

Gemeinsam wandten sich die Geschwister dem Kampfplatz zu und nun sah es auch Lissa. Der nordmärkische Krieger mit dem altmodischen Kaiser-Reto-Bart versicherte sich immer wieder, dass der unter seinem Panzer versteckte Geldbeutel noch da war. Ein Mann musste entweder sehr geldgierig oder sehr ängstlich sein, um selbst kurz vor einem Kampf noch unentwegt an sein Erspartes zu denken. Sein Gegner sah es sicherlich als Schwäche, doch für Lissa und Kaleb war es eine Herausforderung!

Schnell wie eine Katze sprang Lissa über die hölzerne Zuschauerabsperrung und rannte auf den Nordmärker zu. Dieser war gerade mit dem Prüfen seines Schilds beschäftigt und bemerkte das jugendliche Mädchen erst, als es ihm

bereits stürmisch in die Arme fiel. Ganz perplex stand er da, während die Menge grölte, und Kaleb seiner Schwester hinterher geeilt kam. „Bitte verzeiht!“, rief er wieder und wieder und zerrte an seiner frechen Schwester, die sich verbissen am dunkelblauen Wappenrock des Kriegers festkrallte. Erst der rasch hinzugetretene Kampfrichter, ein ergrauter Geweihter der Rondra, konnte Lissa und den Nordmärker mit strengem Blick und starker Hand voneinander trennen. Mit einem verspielten Kuss auf die Wange konnte Lissa sich noch von dem Kämpfer verabschieden, bevor ihr Bruder sie grob vom Kampfplatz zog.

„Dreißig, einunddreißig und zweiunddreißig! Du hast dich geirrt, Kaleb! Dicht daneben ist auch vorbei!“ Lissa schmunzelte selbstzufrieden vor sich hin, doch Kaleb konnte darüber nur müde lächeln. Der Coup hatte sich gelohnt und war ein voller Erfolg gewesen. Nachdenklich blickte er zum entfernten Kampfplatz, während Lissa noch einmal strahlend wie ein kleines Kind das Geld zählte. Die ersten der verbliebenen Zuschauer wandten sich bereits zum Gehen, der Kampf war offenbar schnell entschieden worden.

„Hey, Freund! Wie ist der Kampf ausgegangen? Hat der Nordmärker gewonnen?“ Kaleb wandte sich gleich an den ersten der Gehenden, der nahe genug an seiner Schwester und ihm vorbeikam. Er hoffte, dass sich der Krieger mit einem glorreichen Sieg ein wenig über sein verlorenes Geld hinwegtrösten konnte. Soviel Mitgefühl gestand er jedem seiner Opfer zu, doch der angesprochene Zuschauer schüttelte lachend den Kopf. „Gewonnen? Seine Unachtsamkeit hat ihn den Kampf und beinahe auch das Leben gekostet! Er hat nämlich seine rechte Brust schlecht geschützt und mit einem

schnellen, gezielten Stich durchbohrte die Klinge seines Gegners zuerst seine Rüstung und dann seinen Körper!“

Kaleb stockte und die Worte des Mannes hallten noch in seinem Kopf wider, als dieser schon lange weitergegangen war. „In seine rechte Brust“, murmelte er schließlich leise vor sich hin und blickte betroffen zu Lissa. Die hatte mittlerweile das Geldzählen eingestellt und blickte ihren Bruder mit großen Augen an. Die reiche Beute drückte sie beschützend an sich und begann erst langsam, dann immer schneller den Kopf zu schütteln. „Nein! Nein, nein, nein! Das ist jetzt unser Geld! Wir haben damit nichts zu tun! Wir haben es phexgefällig geklaut!!!“

„Wie lautet unsere wichtigste Regel, Lissa?“ Widerwillig verschränkte seine Schwester ihre Arme. „Niemand darf verletzt werden“, murmelte sie halbherzig. Ihre trotzig Miene begann zwar zu bröckeln, doch nur um durch einen weinerlichen Ausdruck ersetzt zu werden. „Aber wir haben niemanden verletzt! Das war der andere Krieger von was-weiß-ich-wo-der-herkam! Das ist nicht unsere Schuld!“

„Stimmt, und wahrscheinlich hätten seine Silbertaler und Dukaten ihn auch nicht mehr geschützt als seine Rüstung. Aber trotzdem: Es fühlt sich falsch an.“ Betroffen blickten die Geschwister auf ihre Beute, doch beide waren sie aus unterschiedlichen Gründen traurig. Allerdings war es nicht Kaleb's Art, seine Schwester zu bekümmern. „Komm, Lissa. Wenn du es schaffst, ihm unbemerkt sein Geld zurückzugeben, dann verzichte ich auf meinen kompletten Anteil an der nächsten Beute! Ich habe da von diesem einen Knappen gehört, der ...“

EIN SIEG WIE EIN KINDERSPIEL

VON Pils HÜTTINGER

Sie begegneten sich nicht zum ersten Mal auf dem Feld der Ehre. Der Kampfplatz war so staubig wie eh und je, die Menge jubelte mal dem einen, mal dem anderen Kontrahenten zu und doch war heute alles anders. Dies war die Zwölfgöttertjoste und keine ihrer bisherigen Auseinandersetzungen war jemals von solcher Wichtigkeit gewesen wie diese.

Gemessenen Schrittes marschierte Rondriane von Sappenstiel auf ihren Gegner zu. Die eigens für sie angefertigte Rüstung quietschte leise im Takt ihrer Bewegungen. Durch den schmalen Schlitz ihres Visiers konnte sie ausmachen, wie der schwarze Ritter vor ihr stehen blieb und seine einhändige Klinge grüßend gegen den eigenen Schild krachen ließ.

„Hier kommt Urglutz von Blotzenheim!“ Die Stimme des Herolds klang unter dem Helm gedämpft an Rondrianes Ohren. „Der Amselritter“, ergänzte sie im Stillen für sich. Der stilisierte Vogel auf dem Wappenschild des Gegners machte eine Erwähnung dieses inoffiziellen Titels überflüssig.

Die volltönende Glocke des nahen Praiostempels läutete den Beginn des ritterlichen Zweikampfes ein. Götter und Menschen schienen gleichermaßen die Luft anzuhalten.

Vorsichtig begann Rondriane, den grobschlächtigen Urglutz zu umkreisen. Ihre Augen tasteten über seine dunkle Rüstung, beobachteten jede seiner Bewegungen und suchten nach einer Blöße im Bollwerk seiner Verteidigung. Mit einem Aufschrei sprang von Blotzenheim auf sie zu, gerade als sie einen weiteren Schritt zur Seite setzte. Er war bekannt für sein Ungestüm, aber auch für seine rohe, tödliche Kraft. Rondriane ließ seine Klinge funkensprühend an der ihren herabgleiten und warf sich mit der ge-

panzerten Schulter schwer gegen seinen hoch erhobenen Schild um ihn aus dem Gleichgewicht zu bringen. Sie hätte auch gegen die Mauer des Perainegartens ihrer Kindheit prallen können. Urglutz schwang das Schwert ungerührt hoch über den Kopf. Verzweifelt sprang Rondriane zurück. Der mächtige Hieb wühlte den ausgedörrten und harten Boden zu ihren Füßen auf.

„Die tapfere Leuin stehe mir zur Seite“, betete Rondriane und setzte ihrerseits zu einer Folge blitzschneller Gegenangriffe an, die von allen Seiten auf den Amselritter hinabprasselten. Er wandte den Kopf orientierungslos hin und her, versuchte sie unter dem schweren Topfhelm im Blickfeld zu behalten, während sie keuchend hin und her sprang und wie eine Löwin seine ungeschützten Flanken anfiel.

Wütend schrie der Amselritter auf. Sein Schrei hielt lange an. Er wurde immer lauter bis die Erde erbebt. Vor den entsetzten Augen der götterfürchtigen Zuschauer begann sich Urglutz von Blotzenheim zu verwandeln. „Das macht er immer, wenn er zu sehr in Bedrängnis gerät“, dachte Rondriane süffisant. Urglutz' düsterer Panzer wurde zu fadenscheinigen Roben, die seinen Körper wie Vogelschwingen umhüllten. Sein Schwert glich mit einem mal mehr einem Stab, denn einer geschmiedeten Klinge. „Dupplicatus Flammenstrahl!“, brüllte er, und Rondriane konnte gerade noch über die Schulter abrollen. Sengende Hitze brannte über ihren Rücken. Sie biss die Zähne zusammen und hechte sofort wieder zur Seite, ehe das Feuer brüllend die Stelle verschlang, an der sie soeben noch gekauert hatte. Ihre Klinge mit beiden Händen in Kopfhöhe vor sich gestreckt, kam sie wieder hoch. Sie spürte

die überderische Kraft des wunderbaren Rondrakammes, der ihr auf einer göttlichen Queste von der Heiligen Thalionmel höchstpersönlich verliehen worden war. Weitere Flammenlanzen sausten an ihr knapp vorbei, als sie todesmutig auf den Amselritter zustürmte. Im letzten Augenblick vor dem Zusammenprall setzte sie den Schwung in eine kraftvolle Drehung um. Die Leuenklinge prallte mit einem dumpfen Gongschlag und der Kraft aller Alveraniere gegen den Helm des schwarzen Ritters – und fällte diesen. „Du hast mir einen Pfahn ausgeschlagen“, lispelte von Blotzenheim, als er sich den rußigen Topf benommen von den Schultern schraubte. Er wischte sich über den blutigen Mund und spuckte vor sich in den Schoß. Er hatte Tränen in den Augen.

Grimmig streckte Rondriane das Kinn vor, die Fäuste auf den Knauf ihres Zweihänders gestützt. Starke Hände griffen sie von hinten und wirbelten sie herum. „Efferdane Weber! Allein die allsehende Göttin weiß, wie oft ich dir schon gesagt habe, du sollst die anderen Kinder nicht verprügeln.“ Schwester Travianes gerötetes Gesicht blickte sie streng unter dem gelb-grünen Kopftuch an.

„Macht Platz für die Streiter der Tjoste!“, rief ein Herold in geschlitztem Wams. Hastig rappelte sich Urglutz, der von seinem Herrn, dem Bader, meist Alrik gerufen wurde, auf und wischte Rotz an seinen speckigen Hosen ab. Auf prächtigen Rössern ritten junge Recken in strahlenden Rüstungen durch das Marktvolk. Sich sanft in den Sätteln wiegend, winkten sie gütig zu Efferdane herab.

„Eines Tages werde ich so sein wie ihr“, dachte sie und fühlte sich dabei wie die Heldin Rondriane.

WELCHE ÄNDERUNGEN ERWARTEN EUCH ZUR FINALEN FASSUNG VON DSA5?

Nach der Auswertung der bislang eingetroffenen Feedbackmails, eurer Kommentierung des Beta-Zwischenstandes und der zahlreichen Forenbeiträge, wollen wir im Aventurischen Boten ein Resümee der Testphase ziehen und berichten, an welchen Stellen wir welche Änderungen vornehmen. Wir beschränken uns bei dieser Vorstellung auf die interessantesten Aspekte der „weltlichen Regeln“, vor allem auf problematische Regelstellen wie Leiteigenschaften, Kampf, Talente oder den Schicksalspunkten. Außerdem wollen wir euch einige alternative Regelmodelle vorstellen, die einen größeren Eingriff in das Gesamtregelwerk darstellen und dementsprechend ein besonderes Augenmerk verdient haben. Kleinere Fehlermeldungen aus dem Feedback führen wir hier nicht nochmal separat auf, sondern korrigieren die entsprechenden Stellen direkt, da wir uns im Aventurischen Boten auf die wirklich großen Veränderungen konzentrieren wollen.

Ihr könnt uns weiterhin bis Ende Oktober über die Feedbackadresse Vorschläge und Kommentare schicken. Wir geben euch aber zum nochmaligen Testen jene hier vorgestellten Feedback-Ergänzungen vor, damit noch genug Zeit ist, die neuen Regeln und Alternativen auszuprobieren und uns dazu ebenfalls Feedback zu schicken. In der nächsten Ausgabe fassen wir dann die Anmerkungen der Kapitel mit den übernatürlichen Themen Magie und Götterwirken zusammen. Aber keine Sorge: Ihr werdet noch vor Ablauf der Beta-Phase über alternative Modelle aus diesen Bereichen über Blog und Forum informiert und könnt auch sie noch ausgiebig auf Herz und Nieren prüfen. Die wichtigsten Veränderungen im Vergleich zum Beta-Regelwerk betreffen die neue Fertigkeitssprobe, die nun Qualität und äußere Modifikatoren trennt und nicht mehr verrechnet, sowie das Kampfsystem, das wir noch einmal generalüberholt haben und das nun einen wesentlich schnelleren Kampf erlaubt.

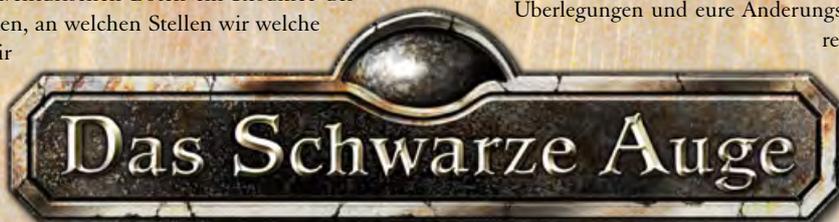
Die folgenden Anmerkungen sind dabei nicht abschließend, sondern werden noch um weitere Bereiche ergänzt, die wir euch ebenfalls auf der Ulisses-Website, dem Ulisses-Forum und dem Aventurischen Boten vorstellen werden.

EINFÜHRUNGSKAPITEL UND SPIELTIPPS

Beide Kapitel enthielten keine größeren Regelbaustellen. Bei den Spielertipps wird es eine Verschiebung der Hintergrundfragen in das Kapitel Heldenerschaffung geben und es kommt noch eine Ergänzung zum Umgang mit Meisterpersonen und Konflikten im Spiel dazu. Beim Einführungskapitel ändern sich einige Textstellen. So werden wir noch mal einige Überschriften neustrukturieren und dem karmalen Wirken einen Extraabschnitt gönnen, die Kurzbeschreibung der Spielwelt wird noch um fehlende Regionen ergänzt und eine schematische Aventurienkarte dient zur schnellen Übersicht über alle aventurischen Länder. Bei den Verweisen auf andere Kapitel im Spielbeispiel kommt es noch zu einer Neustrukturierung, sodass ähnliche Themen wie Fern- und Nahkampf keine getrennten Einträge brauchen. Im Großen und Ganzen wird aber alles beim Alten bleiben.

GRUNDREGELN

Neben dem Kampf und dem Magiesystem betreffen unsere neuesten Überlegungen und eure Änderungswünsche vor allem die Grundregeln. Aus diesem Grund haben wir ein alternatives Modell entwickelt, das wir bereits in einer unserer Google-Hangout-Sitzungen kurz vorgestellt haben und welches im Ulisses-Forum diskutiert wurde. Das Modell hat viel Zuspruch erhalten, löst die alte Fertigkeitssprobe ab und wird bei DSA5 den Kern der Grundregeln bilden.



DAS ALTERNATIVE FERTIGKEITSSYSTEM

In den vorherigen Editionen wurden die Erschwernisse direkt von den Talent- oder Zauberfertigkeitsspunkten abgezogen. Das neue Modell geht davon aus, dass Qualität (Fertigkeitsspunkte) und äußere Umstände (Modifikatoren) getrennt betrachtet werden müssen. Modifikatoren verrechnet man nun nicht mehr mit den Fertigkeitsspunkten, sondern mit den an der Probe beteiligten Eigenschaften. Dadurch kann man, trotz schwieriger Umstände und erschwelter Probe, alle Fertigkeitsspunkte übrig behalten – anders als früher, wo man bei Erschwernissen automatisch Punkte verlor.

◆ Die Modifikatoren werden dabei jeweils vollständig von jeder einzelnen Eigenschaft abgezogen. Eine Erschwernis von 4 Punkten bedeutet also: Jede der drei Eigenschaften bei der Probe bekommt einen Abzug von 4 (die Erschwernis wird also nicht verteilt).

◆ Erleichterungen bringen stattdessen Punkte für die Eigenschaften ein. Eine um 2 Punkte erleichterte Probe würde also allen beteiligten Eigenschaften bei der Fertigkeitssprobe einen Bonus von 2 Punkten gewähren.

◆ Eine Fertigkeitserschwernis bedeutet also, dass man Punkte auf alle Eigenschaften verliert, eine Fertigkeitserleichterung hingegen addiert bei dieser Probe auf alle Eigenschaften Punkte dazu. Diese Modifikatoren haben wir *Fertigkeitsmodifikatoren* genannt.

Beispiel: Ein Held mit den Eigenschaftswerten 12/13/14 und einem Fertigkeitsswert von 7 muss eine Probe bestehen, die um 2 erschwert ist. Er verrechnet die Erschwernis direkt mit seinen drei Eigenschaftswerten, sodass er auf 10/11/12 würfeln muss. Bei der Probe verfügt er immer noch über seine 7 Fertigkeitsspunkte. Die Erschwernis wurde nicht wie früher direkt von seinem Fertigkeitsswert abgezogen.

◆ Um kleinteiligere Modifikatoren zu berücksichtigen, kann es unter Umständen zu einem *Eigenschaftsmodifikator* kommen. Dieser erleichtert oder erschwert nur eine Eigenschaft bei der Fertigkeitssprobe. Dadurch ist es möglich kleinere Unterschiede bei Probenerschwernissen oder –erleichterungen festzuhalten. Die Standardmodifikatoren werden aber über die oben geschilderten Fertigkeitssmodifikatoren abgebildet.

◆ Die übriggebliebenen Punkte einer Probe geben die *Qualität* an. Da ihr vermehrt darum gebeten habt, dass ihr eine Hilfe wollt, für was eine solche Qualität steht, werden wir dazu noch eine Übersicht einbauen. Es wird eine Tabelle geben, die auflistet, was man sich unter den einzelnen Qualitätsbereichen vorstellen kann. Es macht einen Unterschied, ob man

nur 1 Fertigkeitsschritt am Ende übrig hat oder 7. Die Darstellung wird voraussichtlich über eine Qualitätsbereichstabelle erfolgen, also nicht jeder einzelne Punkt wird bewertet, sondern 3er- oder 4er-Abschnitte (beispielsweise 0-3, 4-6 usw.).

ABGELEITETE WERTE

Einer der größeren Stellschrauben der Grundregeln war die Berechnung der abgeleiteten Werte. In der Beta-Version haben wir versucht, alle Werte anhand einer einheitlichen Formel zu berechnen. In einigen Fällen war das unproblematisch (LeP, AsP, KaP), bei anderen habt ihr euch eine andere Berechnung gewünscht.

Wir haben die Pro- und Kontra-Argumente abgewägt und sind nun von der Überlegung weg gekommen, alle Formeln zu vereinheitlichen.

Wir werden zwar versuchen, dort wo es sinnvoll ist, die Formeln einheitlich darzulegen, aber wir werden dennoch darauf Rücksicht nehmen, einige der abgeleiteten Werte von mehr als nur einer Eigenschaft abhängig zu machen, um nicht einzelnen Eigenschaften ein extrem starkes Übergewicht zu verleihen.

Unsere neuen Berechnungsgrundlagen sehen wie folgt aus:

- ◆ Lebenspunkte sowie Astral- und Karmaenergie werden weiterhin nach einer einheitlichen Formel berechnet, die sich aber im Vergleich zu der im Beta-Regelwerk unterscheiden wird. Der Grundwert der Lebensenergie wird deutlich niedriger angesetzt (z.B. 5 bei Menschen), darauf kommt dann zweimal der Konstitution-Wert. Ein Mensch mit Konstitution hätte nach diesem Modell also eine Lebensenergie von $5 + 12 + 12 = 29$.

Bei Astralenergie ist der Grundwert weiterhin von dem Vorteil *Zauberer* abhängig, Bei Karmaenergie verhält es sich genauso, nur das hier die Sonderfertigkeit *Geweiht* den Grundwert beeinflusst. Ob hier die Leiteigenschaften zweimal einfließen oder Vorteil und Sonderfertigkeit mehr Einfluss haben sollten, testen wir aktuell noch.

- ◆ Die Wundschwelle wird weiterhin die halbe Konstitution sein, daran wird sich nichts ändern.

- ◆ Ausweichen wird keine Kampftechnik sein, sondern stattdessen direkt aus der Gewandtheit berechnet: $GE/2$. Erhöhungen der GE bewirken dementsprechend Änderungen des AW-Wertes.

- ◆ Die GS bekommt wieder einen festen Wert, der abhängig von der jeweiligen Spezies ist. Menschen werden hier wieder als Durchschnitt betrachtet und Spezies mit geringeren oder höheren GS-Werten sind entsprechend billiger oder teurer.

- ◆ Die Grundwerte von AT, PA und FK wird es so in dieser Form nicht mehr geben, sondern jeder Held bekommt einen festen Kampftechnikwert zugewiesen und von diesem Wert hängt der AT, PA und FK ab (siehe dazu den Eintrag zum Kampfsystem).

- ◆ Die Initiative wird ebenfalls neu berechnet. Hier fließen die Eigenschaften MU+GE in die Berechnung ein. Wir testen gerade noch, wie hoch die Spannweite der INI-Werte sein muss, davon hängt die exakte Berechnungsformel ab.

- ◆ Die Magieresistenz hingegen wird es zwar noch geben, wird aber umbenannt und anders berechnet. Dafür gibt es zwei entscheidende Gründe: Zum einen wollen wir eine Verteidigungsmöglichkeit nicht nur gegen Magie, sondern ebenso gegen karmales Wirken. Zum anderen müssen die Werte dieses Verteidigungsattributs geringer sein als bisher, damit es zu der neuen Grundregelmechanik passt. Denn Erschwernisse von 4 sind nun eine ganz andere Kategorie als früher.

Der neue Wert (Arbeitstitel: *Seelenkraft*) wird über MU+KO abgebildet. Dabei wird das Ergebnis noch geteilt, sodass ein wesentlich kleinerer Wert dabei entsteht als früher (vermutlich wird durch 3 geteilt). Die Zahl wird zudem mit einem Grundwert nach Spezies verrechnet und am Ende kommt ein Wert dabei heraus, der als Fertigungsmodifikator dient. Er wird sich in einem kleineren, einstelligen Bereich bewegen.

Vorteil an dieser neuen Regel ist, dass ein Zauberer nicht automatisch Fertigkeitsschritte verliert, wenn er gegen einen Gegner mit „Magieresistenz“ antritt, wie es bis jetzt der Fall war. Somit müssen Beherrschungs- und Verwandlungsmagier nicht darunter leiden, dass sie schon vor Beginn des Zaubervorgangs Punkte durch die Magieresistenz ihres Gegners eingebüßt haben.

Beispiel: Wenn ein Gegner einen Wert in „Seelenstärke“ von 2 aufweist, so sind bei einem Beherrschungszauber gegen ihn alle Eigenschaften des Zauberanwenders um 2 Punkte gesenkt. Bei einem einfältigen Menschen könnte die „Seelenstärke“ –3 betragen, sodass ein Fasarer Beherrschungsmagier leichtes Spiel mit ihm hat, denn er erhält auf seine Fertigungsproben bei Zaubern, wo die Seelenstärke überwunden werden muss, eine Erleichterung von 3 Punkten auf alle drei Eigenschaften des Zaubers.

WEITERE ÄNDERUNGEN BEI DEN GRUNDREGELN

- ◆ *Routineproben* und *sich Zeit lassen* werden zusammen behandelt, sind nicht mehr optional und werden nach den jeweiligen neuen Bewertungen von Eigenschaften und Fertigkeiten angepasst.

- ◆ Vergleichsproben werden noch auf das neue Fertigungsmodell angepasst, sodass es eindeutiger wird, wie die Verrechnung funktioniert: Derjenige, der mehr FP am Ende übrig hat, kann die Probe für sich entscheiden. Aktiv und passiv spielen nur noch eine Rolle bei Gleichstand (der passive Part gewinnt in diesem Fall).

- ◆ Außerdem wird es noch ein paar weitere kleine Änderungen geben: Die Startwerte von Fertigkeiten werden wieder bei 0 anfangen und ein paar Passagen werden noch klarer formuliert.

HELDEPERSCHAFFUNG UND ARCHETYPEN

Die Grundstruktur des Kapitels wird erhalten bleiben, je nach Änderungen in den übrigen Kapiteln sind an entsprechender Stelle noch Überarbeitungen notwendig. So werden sich die AP-Mengen bei den Erfahrungsgraden ändern, je nachdem wie teuer einzelne Fertigkeiten, Sonderfertigkeiten, Vor- und Nachteile schlussendlich sind.

Neben den *Sprachen* und *Kulturkunden* werden die Professionen zu Beginn noch eine *Ortkenntnis* oder *Geländekunde* für ihre Heimat gratis erhalten.

Bei den Archetypen wird es natürlich eine Überarbeitung geben und wir werden die beliebte Reihe um vier weitere klassische Helden ergänzen (darunter ein typischer thorswalscher Seefahrer und ein Geweihter des Boron). Wie bei den anderen Archetypen werden die Hintergrundgeschichten mit denen der anderen Helden verbunden sein.

SPEZIES, KULTUREN UND PROFESSIONEN

- ◆ Zum Spezies-Kapitel gab es vor allem Anmerkungen, dass man zusätzlich Orks, Goblins und Achaz einfügen könnte. Wir haben überlegt, wie sinnvoll das in einem Regelwerk ist, da diese Spezies doch Exoten sind, die meisten Spieler eher klassisch Menschen, Elfe und Zwerge spielen. Zwar würden die übrigen Spezies nicht so viel Platz im Spezies-Kapitel wegnehmen, aber man müsste zusätzlich weitere Kulturen und spezielle Vor- und Nachteile für diese Völker beschreiben, sodass das Regelbuch insgesamt schon einigen Platz darauf verwenden müsste. Deshalb haben wir uns dafür entschieden, diese exotischen Völker (und eventuell weitere) lieber in einem Erweiterungsband unterzubringen.

- ◆ Bei den Kulturen werden die meisten in der finalen Fassung erhalten bleiben. Sehr spezielle Kulturen wie die der Brobim werden aber ebenfalls in Erweiterungsbande wandern.

◆ Ähnliches gilt für die Professionen. Einige Professionen werden erst später genauer beschrieben, aber wir achten darauf, dass ihr schon zu Beginn eine große Auswahl haben werdet – und die Klassiker wie Krieger, Magier und eine Handvoll Geweihte sind natürlich vorhanden. Dafür wird es aber eine Auswahl an Akademiemagiern in das finale Regelwerk schaffen. Aus jeder Gilde wird eine Profession vorgestellt. Nach längerer Besprechung der Auswertung des Feedbacks haben wir uns bei der Schwarzen Gilde für die Fasarer Beherrschungsmagier entschieden, bei der Grauen Gilde des Geistes für die Lowanger und bei den Weißmagiern haben die Schwert&Stabler den Zuschlag erhalten. Ergänzt wird der Reigen der Magier durch einen Universalmagier, der privat ausbildet.

Warum haben wir uns für diese Magierauswahl entschieden? Lowanger und Punin waren bei uns in der näheren Auswahl bei den Graumagiern, wir haben aber Lowanger genommen, weil Punin doch in einen besonderen Hintergrund eingebettet ist und wir, um Puniner richtig darstellen zu können, zu viele spezielle Zaubersprüche präsentieren müssten, die wir im normalen Regelwerk noch gar nicht vorgesehen haben. Lowanger Magier sind dagegen im klassischen Spruchkanon verankert, abenteuer-taugliche Magier und noch dazu sehr klassisch.

Die Schwert&Stab-Akademie ist zum einen sehr beliebt, zum anderen fehlte noch ein Kampfmagier. Elenvina wäre wegen der Dopplung zum Spezialgebiet von Fasar ungünstig gewesen. Die Fasarer sind ebenfalls sehr beliebt, vertreten den tulamidischen Raum und Beherrschungsmagier ist deutlich einfacher zu handhaben als die spezielleren Akademien der restlichen Schwarzen Gilde.

Zu den geweihten Professionen werden sich neben den gesetzten Pe-raine- und Rondrageweihten noch Praios, Hesinde, Phex und Boron gesellen. Aus Platzgründen werden wir uns für diese sechs entscheiden, da sie klassischere Helden abgeben als Tsa- und Traviageweihte und wir nicht alle Geweihten unterbringen können. Die übrigen Professionen werden in einem späteren Erweiterungsband folgen.

VOR- UND NACHTEILE

Dieses Kapitel wird grundlegend noch einmal überarbeitet. Zum einen werden die Kosten angepasst, zum anderen wird jeder Vor- und Nachteil noch einmal geprüft.

Das betrifft die Wirkung und Höhe der *Schlechten Eigenschaften/Angewohnheiten* ebenso wie diverse Einzelfälle und vor allem den Bonus, den man durch mehr Lebensenergie, hohe Magieresistenz usw. bekommt.

TALENTE

◆ Bei den Talentproben wurde häufig zu Recht angemerkt, dass die Intuition eine zu mächtige Rolle bei den Proben einnimmt. Zwar hatten wir bereits versucht, die Intuition an einigen Stellen, etwa den abgeleiteten Werten, zu schwächen, aber sie ist in der Verteilung der Talentproben immer noch übermächtig. An einigen Stellen lässt sich Intuition durch Ge-

wandtheit oder einen anderen passenden Wert ersetzen. Wer die einzelnen Eigenschaften gezählt hat, wird bemerkt haben, wie häufig auch Klugheit vorkommt. Ja, richtig, allerdings konzentriert sich Klugheit vor allem auf die Wissenstalente, während Intuition breitgefächert alle Talentgruppen betrifft.

◆ Hilfsmittel führten wir in der 5. Edition als kleine Bonusgegenstände ein, die bei Talentproben eine minimale Erleichterung brachten. Wir werden an den Hilfsmitteln zwar festhalten, diese aber in den Erweiterungsband auslagern und sie dort genauer beschreiben.

◆ Für Proben gegen Gifte und Krankheiten wird es ein zusätzliches Talent geben (Arbeitstitel: *Widerstand*). Es wird um die Gift- bzw. Krankheitsstufe erschwert, die ebenfalls noch an die neuen Regeln für Fertigkeitproben angepasst werden (da Modifikatoren fortan andere Auswirkungen haben).

◆ Ihr habt euch vehement dagegen ausgesprochen, dass es nur noch ein Talent für alle Kraft- und Geschicklichkeitsproben gibt, die früher über Athletik, Körperbeherrschung, Akrobatik und weitere Talente abgebildet wurde. Damit nicht jeder Akrobat gleichzeitig stark sein muss und nicht jeder muskelbepackte Barbar einem Trapezkünstler Konkurrenz machen kann, wird es wieder eine Aufteilung nach Kraft und Geschick geben. Das Talent, welches mehr Gewandtheit abbildet, wird weiter *Körperbeherrschung* heißen, das andere wird voraussichtlich den Namen *Kraftakte* tragen.

◆ Bei den Beispielen für Patzer wird es noch ein paar Angleichungen geben, insbesondere der Schaden wird vereinheitlicht.

◆ Die optionale Talentgruppenprobe werden wir erhalten, da wir für diese Vereinfachung positives Feedback erhalten haben und wir diese Option auf ähnliche Art und Weise auf die Bereiche Magie und Götterwirken übertragen möchten. Dort sind die Proben vom Merkmal des Zaubers ab-

hängig, bei den Liturgien arbeiten wir gerade an einem ähnlichen Gradmesser. Allerdings wird es in Folge der Umverteilung von Intuition und aus Gründen von Fairness und Balancing zwei kleine Änderungen bei den Proben geben: Naturtalente gehen auf MU/GE/KO; Handwerk auf FF/FF/KO.

◆ Es wird noch weitere Sonderfertigkeiten für profane Talente geben, die die Arbeitsgeschwindigkeit senken oder spezielle Anwendungen zulassen. Allerdings werden *Betören*, *Einschüchtern* und ähnliche Talente, um jemanden zu beeinflussen, in der Grundversion von DSA5 ausschließlich über Vergleichsproben abgehandelt. Die übrigen Mechanismen entfallen entsprechend bzw. werden als Option in einem Erweiterungsband ausgelagert.

KAMPF

Neben dem im Beta-Regelwerk enthaltenen Kampfregeln haben wir noch zwei weitere Modelle in einem Blog-Beitrag vorgestellt. Sie sind ähnlich, unterscheiden sich jedoch in einigen Details.

Beiden liegt die Idee zu Grunde, dass Kämpfe deutlich schneller abgehandelt werden sollen als bisher und das deshalb der Parade-Wert niedriger angesetzt wird als in DSA bisher üblich. Wir haben euch hier noch mal eine allgemeine Übersicht zusammengestellt und sie auf den neuesten



Stand gebracht. Einige Punkte, etwa die Verwendung des Ausweichen-Wertes, haben wir noch mal abgeändert. Aufgelistet ist eine Mischung aus beiden Modellen, denn in beiden Fällen haben sich einige Regelungen als besonders günstig erwiesen oder wurden von euch favorisiert.

DAS ALTERNATIVE KAMPFSYSTEM

- ◆ Jede Kampftechnik erhält einen Kampftechnikwert. Zu Beginn beträgt dieser für jede Kampftechnik 6.
- ◆ Dieser Kampftechnikwert stellt zugleich den unmodifizierten Attacke-Wert dar. Die Parade ist die halbe Attacke.
- ◆ In diesem Modell dient der halbe Parade-Wert vor allem dazu, die Kämpfe zu beschleunigen. Die Häufigkeit von Treffern wird sich dadurch erhöhen.
- ◆ Helden haben dennoch verschiedene Möglichkeiten, ihren Parade-Wert so zu erhöhen, um ihren Gegnern Paroli bieten können: Durch Sonderfertigkeiten und defensive Kampfstile kann die Parade ebenso einen Bonus erhalten wie durch Schilde oder Parierwaffen.
- ◆ Wer sich auf die Verteidigung beschränken möchte, beispielsweise ein Zauberer oder Fechtkämpfer, der bekommt ebenfalls einen Bonus, der es ihm erlaubt, länger durchzuhalten. Wer einen dazu passenden Kampfstil hat, der kann sich weiterhin ausgezeichnet seiner Haut erwehren.
- ◆ Dennoch soll ein Parade-Wert nicht dazu führen, dass Treffer fast unmöglich werden. Selbst ein sehr guter Kämpfer sollte irgendwann bezwungen werden können.
- ◆ Die Kampftechniken werden grundsätzlich beibehalten, allerdings wird Ausweichen zu einer abgeleiteten Eigenschaft.
- ◆ Sonderfertigkeiten gibt es weiterhin, man kann sich vor Angriffen und bei der Verteidigung entscheiden, was man einsetzt und dies hat entsprechende Auswirkungen auf Attacke und Parade.
- ◆ Wunden bleiben erhalten, aber sie werden noch einfacher geregelt und an den Zustand Schmerz gebunden. So erhält man eine einheitliche Regelung, was bei diesem Effekt passiert (einfach Abzüge durch den Zustand).

DETAILREGELN

Ein großer Teil der Erweiterungsregeln wird sich von der Beta-Version in Details unterscheiden. Durch zusätzlich gewonnenen Platz können hier nun weitere Zustände beschrieben werden und einige Ergänzungen vorgenommen werden.

SCHICKSALSPUNKTE

- ◆ Der *Fertigkeitsschub* wird mehr bringen als nur zwei Bonuspunkte auf den Fertigkeitswert. In der finalen Fassung wird man nun als Held vier Punkte bekommen und somit eine wesentlich größere Stärkung für eine Probe erhalten.
- ◆ Zusätzlich wird es eine weitere Anwendungsmöglichkeit geben: Mittels Schicksalspunkten kann man *Erschwernisse um eine Kategorie senken* und somit das Gelingen einer Probe wahrscheinlicher machen.
- ◆ Die Kosten, um *Würfel* einer W20-Probe noch mal *neu zu würfeln*, werden von nun an 1 Schicksalspunkt betragen, egal ob man einen, zwei oder drei Würfel neu würfeln möchte.
- ◆ Die Anwendung *Doppel-20* wird allgemeiner gefasst und verhindert fortan Patzer. Zwar ist die Probe weiterhin misslungen, aber es kommt nicht mehr zu katastrophalen Auswirkungen. Dadurch kann man fortan Patzer im Kampf vermeiden.
- ◆ Eine weitere Neuerung wird die Möglichkeit darstellen, *Schaden zu verringern*, den man erlitten hat. Diese Option soll Helden beispielsweise besser vor einem zufälligen kritischen Treffer schützen oder einen Helden weiter handlungsfähig belassen.
- ◆ Ebenfalls neu sein wird die Möglichkeit, *Zustandstufen zu verringern*.



◆ Da *Golgaris Schwingen enteilen* und die spätere Funktion, die Spielwelt mittels Schicksalspunkten zu beeinflussen zum einen optionale Regeln sein werden, zum anderen einer längeren Erklärung bedürfen, werden diese beiden Einsatzmöglichkeiten erst in einem Erweiterungsband eingeführt. *Golgaris Schwingen enteilen* ist eine Möglichkeit, seinen Helden vor dem Tod zu retten, aber dazu sollte man etwas mehr Worte verlieren, als dies in dem Grundregelwerk möglich ist, da es auf die verschiedenen Spielweisen einer Spielrunde ankommt. Ähnliches gilt für Option zwei, denn damit wäre es möglich, Gegenstände, die eigentlich nicht vorgesehen waren, als Spieler in eine Szene einzubauen, die Szene anders zu gestalten als der Meister dies vorgesehen hat usw. und dies muss stärker mit Beispielen belegt werden und verdient eine ausführlichere Erklärung.

WEITERE ÄNDERUNGEN BEI DEN DETAILREGELN

- ◆ Die beliebten Zustände werden deutlich erweitert. Zu den bereits bekannten Zuständen gesellt sich noch *Angst* und *Schmerz*. Während Angst vor allem bei magischen Furchtzaubern wie dem Horriphobus und übernatürlichen Kräften wie der Schreckgestalt mancher Kreaturen zum Tragen kommt, ist Schmerz für den Höllenpein- oder Corpofesso-Zauber eine sinnvolle Ergänzung. Schmerzen sollen die Auswirkungen von Wunden ersetzen, damit man ein eingängiges und einheitliches System hat und nicht mehrere parallel existierende Regeln für den gleichen Mechanismus.
- ◆ Die Strukturregeln bekommen noch eine leichte Anpassung, sodass sie noch intuitiver sind. Ein Härtegrad ähnlich dem Rüstungsschutz wird ein Zertrümmern von Gegenständen verhindern, die nicht von jeder Schadensquelle zu beschädigen sind. Außerdem werden noch ein paar mehr Beispiele für Struktur von Gegenständen folgen.

BESTIARIUM

- ◆ Um die ganzen Wesenheiten besser zu kategorisieren und damit ihnen bestimmte Gruppenfähigkeiten zu zuweisen (beispielsweise Empfindlichkeiten, die für alle Untote gelten, Zauber bekommen die Kategorie als Zielobjekt etc.), werden alle Kreaturen einen Eintrag bekommen, der über ihre Klasse Auskunft gibt. Die Einteilung wird dabei die bekannten Gruppen wie Untote, Dämonen, Daimonide usw. beinhalten. Ob ein Wesen vernunftbegabt ist – denn diese Angabe kann bei einigen Wesen einen Unterschied machen, ob ein Zauber wirkt oder nicht – wird ebenfalls an dieser Stelle aufgelistet sein.
- ◆ Die Werte werden natürlich noch einmal vollständig überarbeitet und auf die endgültige Version angepasst (d.h. kleinere Paraden).

WIE VERARBEITET DIE REDAKTION DAS FEEDBACK?

Die Menge an Feedbackmails füllt mittlerweile dreizehn (!) Ordner. Das ist eine ganze Menge, wobei sich das Feedback sehr unterschiedlich auf die einzelnen Themenbereiche verteilt. Während die Kapitel *Einführung*, *Bestiarium* und die *Spiel Tipps* wenige Änderungswünsche erhalten, füllen die meisten Kapitel ganze Ordner. Der *Kampf* und die *Magie* sind dabei nochmals Ausnahmen nach oben, denn beide Themen sind schon in zwei Ordnern hinterlegt und noch ist nicht das Ende der Beta-Phase.

Doch wie verarbeiten wir das ganze Feedback? Das kommt darauf an, wie wir es erhalten. Fangen wir doch bei der Feedbackmail an: Zunächst bekommen wir eure Anmerkungen ganz normal als Mail über das Feedbackformular herein. Die Mails sortieren wir dann nach den Kapiteln und können dann ohne Schwierigkeiten mit der Bearbeitung beginnen. Ich persönlich drucke mir bei dieser Menge an Text die einzelnen Mails lieber aus, statt sie auf einem Bildschirm zu lesen. Das ist zum einen angenehmer für mich, zum anderen arbeite ich lieber mit einem klassischen Rotstift und Notizen.

Die ausgedruckten Mails werden dann nach Unterthemen sortiert und wandern in den entsprechenden Kapitelordner.

Im Grunde gibt es danach drei Hauptdurchgänge. Beim ersten Mal sortiere ich die Kommentare vor. Falls die Mail keine Änderungswünsche beinhaltet – oder Änderungswünsche, die weit ab vor jeglicher Zielvorgabe sind – wird sie aussortiert.

Im zweiten Durchgang werden Fehlermeldungen (Rechtschreibung, Unklarheit oder ähnliche Anmerkungen) gesichtet und die Korrektur in das Kapiteldokument eingearbeitet. Bei Fällen, wo wir uns noch nicht sicher sind, kommt ein entsprechender Verweis an das Dokument. Der dritte Durchgang beinhaltet dann die Klärung dieser Fälle, die nicht eindeutig sind oder wo wir eine Entscheidung fällen müssen.

Neben diesem Feedback durchstöbern wir noch das Ulisses-Forum, insbesondere die Threads für die Beta-Zwischenstände, für die alternativen Regelmodelle und einige weitere kapitelspezifische Beiträge sind dabei von besonderem Interesse für uns. Wir können zwar nicht in jedem Thema mitdiskutieren – dass würden wir einfach zeitlich nicht schaffen –, aber wir lesen mit und schauen uns die wichtigsten Ergebnisse und Diskussionspunkte an, um sie zu berücksichtigen und gegebenenfalls in das finale Regelwerk einfließen zu lassen.

Zusätzlich haben wir noch eine größere Gruppe von Testlesern und Spielern, die für uns einzelne Elemente ausprobieren.

Die einzelnen Kapitel werden im Anschluss mit den gesammelten Änderungen noch einmal überarbeitet. Zu diesem Zweck arbeiten Jens und ich oft gleichzeitig an den Dokumenten und treffen uns regelmäßig zu Terminen.



BRETTER, DIE DIE WELT BEDEUTEN

Ein kriminalistisches Schauspiel für 3 bis 5 Helden von Christian Jevb.

Mit Dank für die unerschütterlichen Testspieler Katja, Vanessa und Mark Anton Giffels mit Rebecca Rosenstejn der Rollenspielfreunde Goldener Anker – Bad Nevenahr sowie Marie Möpkemeyer für Kritik und Anregungen

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden werden von einer Schelmin zu unwissenden Hauptfiguren eines inszenierten Kriminalstückes gemacht. Dabei stolpern sie unvorhergesehen in die realen Machenschaften um einen entführten Tsageweihten, so dass aus dem anfänglich fiktiven Schauspiel bitterer Ernst wird.

Abenteuergenre: Detektiv, Stadt, Spiel mit mehreren Ebenen

Voraussetzungen: Die Helden befinden sich auf der Reichsstraße VI von Ferdok kommend

Komplexität (Spieler/Meister): gering / mittel

Erfahrung der Helden: gering (500 bis 1000 AP)

Anforderungen: Detektivisches Gespür, Uneigennützigkeit

Ort und Zeit: Syrrenholt in Garetien, beliebig (hier 1037 BF)

◆ *Koron Bottinger*, Vater von Adelmine: fiktive Person, die die Helden bittet, eine kleine Figur zu seiner Tochter ins nahe Syrrenholt zu bringen

◆ *Adelmine Bottinger*, die verschwundene Leiche: fiktive Person, der die Helden eine kleine Figur überbringen sollen

◆ *Helme Rotenborn*, Stadtbüttel: fiktive Person, die als zufälliger Passant hilfreiche Tipps an die Helden gibt

◆ *Odelinde Pechackern*, die Hauswirtin: fiktive Person, die als Herbergswirtin von Adelmine fungiert

◆ *Nachtschatten*, Meuchler und Einbrecher: fiktive Person, die zuerst bei den Helden einbricht und dann eine vermeintliche Informantin vor den Augen der Helden tötet.

◆ *Madalena*, Dirne: fiktive Person, die den Helden Informationen über die Verstrickungen Adelmines mit einem mysteriösen Patriarchen der Unterwelt gibt

WEITERE PERSONEN

Nachfolgend finden Sie einige reale Personen, denen die Helden im Verlaufe des Abenteuers begegnen können:

◆ *Gundel Schwammerl*, Zimmerwirtin: die eigentliche Wirtin, in deren Zimmer die Bluttat vonstattengegangen sein soll und die nichts davon weiß

◆ *Bosper Gerber*, Krämer: der skrupellose Hehler und Menschenhändler, der sich für etwas Besseres hält und sich gerne mit einem hochtrabenden Ideom umgibt

◆ *Radulf-Vier-Finger*, Handlanger: der grobschlächtige Haudrauf und tumbe Handlanger Bospers

◆ *Tsafried*, Tsageweihter: das Entführungsoffer, aus dem ein Jugend-Elixier gewonnen werden soll

◆ *Barastion*, Magier der linken Hand: der fiese Gegner der Helden, der seinen Profit in Gefahr sieht

Ein panischer Schrei erfüllt den dunklen Raum. Eine vermummte Gestalt hebt langsam einen langen, fleckigen Dolch. Hoch erhoben thront die Person über einer liegenden jungen Frau, die schützend ihre Hand vor den eigenen Leib hält. Wohl wissend, dass sie dem Mörder schutzlos ausgeliefert ist, ergibt sie sich apathisch ihrem Schicksal. Einen Augenblick verharrt der Meuchler noch, ehe er mit einer dramatischen Bewegung den Dolch niedersausen lässt. Doch bevor man Zeuge der gnadenlosen Bluttat wird, fällt der Vorhang, und nach einer kurzen Pause brandet tosender Applaus auf.

DIE PROTAGONISTEN

TSABURGA TAUSENDSCHÖN

Die Schelmin und Aktrice inszeniert als Regisseurin mit den unwissenden Helden ein fiktives Kriminalstück. Dabei mimt sie viele der Figuren.

Nachfolgend finden Sie die unterschiedlichen Rollen, die Tsaburga darstellt. Weitere Charaktere können Sie nach eigenen Erfordernissen je nach Fortgang des Geschehens ergänzen. Tsaburga scheut sich auch nicht davor, aus dramaturgischen Gründen gerade auch zum Ende des Schauspiels hin als grobschlächtiger Ork, mysteriöser Achaz oder gar erleuchtender Greif auf der Bühne des Stückes aufzutreten, ihrer dramaturgischen Schaffenskraft sind keine Grenzen gesetzt, noch nicht einmal die Grenzen des guten Geschmacks:

DAS ABENTEUER IM DETAIL

Die umtriebige Schelmin Tsaburga Tausendschön fühlt sich schon seit Langem berufen, eine große Regisseurin zu sein. Ihr Ziel ist es, ein möglichst lebensnahes Schauspiel zu inszenieren. Vor kurzem ist in ihr der Plan gereift, ein Kriminalstück zu leiten, bei dem die Hauptakteure ohne Vorgabe von Wörtern und Gesten, ja sogar ohne, dass die Schauspieler selber wissen, dass sie Teil eines inszenierten Stückes sind, frei agieren. Dazu wird sie selbst mittels ihrer arkanen Fähigkeiten in verschiedenen Situationen unterschiedliche Personen darstellen, die den Hauptdarstellern zuspielden, man könnte sagen, sie spinnt einen Plot, dem die Hauptdarsteller folgen sollen. Und niemand geringeres als Ihre Helden soll dabei die Hauptrolle übernehmen.

Da Tsburga aber bei Weitem nicht das künstlerische Talent hat, von dem sie gerne träumt, greift sie für ihre Szenen unfreiwillig viele überzogene Klischees auf, die ihrer Meinung nach ein gutes kriminalistisches Schauspiel ausmachen, so dass es oft zu bizarren, mitunter gar unlogischen Situationen kommen kann.

Zeitgleich zu diesem erfundenen Verbrechen, dem die unwissenden Helden hinterherjagen, nimmt eine reale Untat ihren Lauf: Kurz vor den Aktivitäten der Helden geriet der reisende Tsageweihte Tsafried in die Hände der skrupellosen Schurken Bosper und Radulf. Diese wollen aus dem Diener der Göttin der ewigen Jugend ein Elixier gewinnen, das sie als wertvolles Jugendelixier einem Garethischen Mittelsmann offeriert haben.

Da die Gauner bislang lediglich mit gestohlenen Reliquien gehandelt haben, nahmen sie Kontakt mit dem Mirhamer Magier Barastion auf, der ihnen beim Brauen des Elixiers behilflich sein soll. Um möglichst diskret mit dem anreisenden Magier Kontakt aufzunehmen, vereinbarten sie, eine Notiz mit weiteren Anweisungen in einem toten Briefkasten zu hinterlegen.

Der Zufall – oder gar Tsas Fügung – will es nun, dass die Helden genau auf diese Notiz stoßen und fälschlicherweise mit ihrem eigenen Kriminalfall in Verbindung bringen.

ETAPPEN – WENDEPUNKTE – ZIELE

DER ERSTE AKT: DIE ANWERBUNG

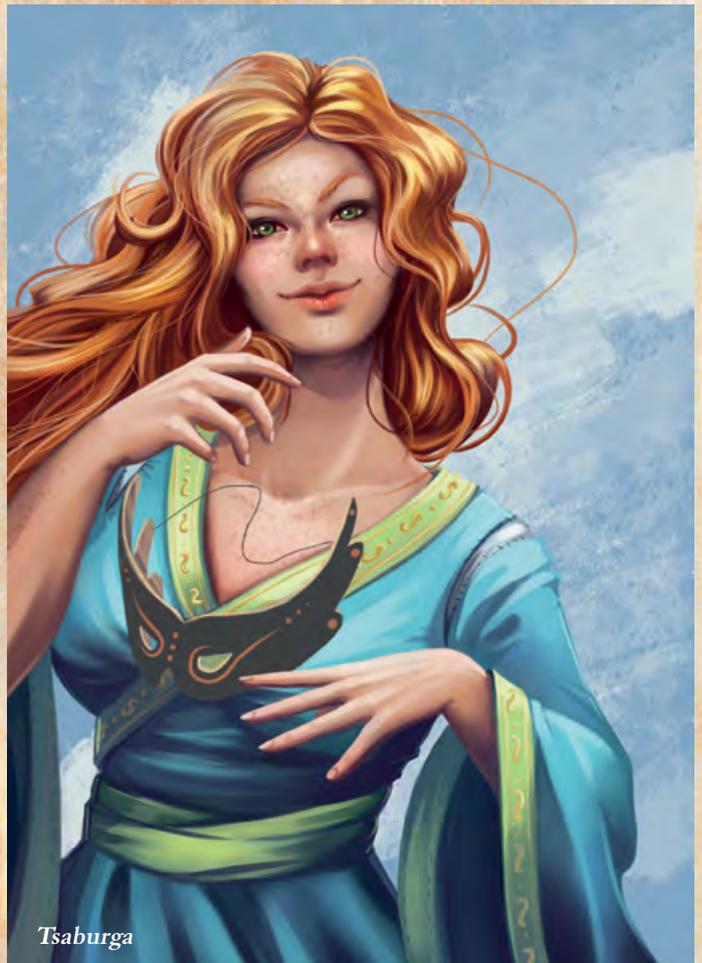
In einer Wegherberge an der Reichsstraße VI werden die Helden von Tsburga in ihrer Rolle als Koron Bottinger angesprochen und zu einem kleinen Umtrunk eingeladen. Im weiteren Gespräch zeigt sich Koron sehr angetan von den Helden (Tsburga hält sie für ihr Stück geeignet) und bittet diese abschließend, ihm einen kleinen Gefallen zu tun: Sie sollen eine kleine Holzfigur als Talisman seiner Tochter Adeline ins ferne Syrrenholt bringen, da sie die Figur zuhause vergessen habe. Tsburga eilt sodann den Helden voraus, um diese in Syrrenholt als einfache Passantin in Empfang nehmen zu können.

DER ZWEITE AKT: DIE VERSCHWUNDENE TOCHTER

Tsburga passt in Syrrenholt die Helden in der Rolle als unscheinbarer Passant (Stadtbüttel Helme Rotenborn) ab und beschreibt den Weg zur vermeintlichen Unterkunft Adelines, ehe sie vor den Helden zu dieser eilt.

Vor Ort legt Tsburga die eigentliche Wirtin (Gundel Schwammerl) mit einem SOMNIGRAVIS in einen tiefen Schlaf, so dass sie selbst als fiktive Wirtin Odelinde Pechackern die Helden in Empfang nimmt und in das vermeintliche Zimmer Adelines führt. Dort hat sie mit ausreichend Theaterblut eine erschreckende Szenerie vorbereitet:

Das Bett ist durchwühlt, das Laken mit einer großen roten Lache befleckt. In dieser Lache liegt ein augenscheinlich abgerissener schwarzer Knopf eines Männerwamses.



Tsburga

Tsburga fungiert in dieser Szene als theatralisch übertrieben greinende Wirtin, die sich um das Wohl der so netten Adeline sorgt und so die Helden drängt, das Schicksal der jungen Frau zu ergründen.

Das eigentliche Zimmer scheint ansonsten unauffällig, ja sogar unbewohnt zu sein. Es fehlen jegliche persönlichen Habseligkeiten. Eine Suche lässt die Helden jedoch auf ein kleines, zusammengefaltetes Stück Papier stoßen, das sich als Nachricht entpuppt:

Wester Freund,
es freut uns, dass Ihr unserer Einladung Folge geleistet halt. Wir erwarten Eure Kompetenz in dieser Angelegenheit bereits mit Ungeduld. Seid Euch gewiss, dass wir aufgrund der Thematik der anstehenden Operation in Eurer Diskretion wahren werden. Darum findet Euch zur Mitternacht der wiedergeborenen Mada am alten Lagerhaus der Familie Paraffel ein. Die Hintertür werdet Ihr unverschlossen vorfinden.
Denkt an das Lösungszeichen, das wir vereinbart haben.
-Der Kreis der ewigen Jugend

Die Nachricht wurde von Bosper Gerber heimlich in diesem Zimmer hinterlegt, als Kontakt zu dem angeworbenen Magier Barastion, der hier absteigen soll. Tsaburga weiß nichts davon.

Da die Helden zu diesem Zeitpunkt nur sehr wenige Anhaltspunkte für das mysteriöse Verschwinden Adelmines haben, mag diese Notiz so interessant erscheinen, dass eine genauere Nachforschung ratsam erscheinen sollte (siehe **Die wahren Schurken**).

DER DRITTE AKT:

Ein Einbruch bei den Helden

Am ersten Abend mimt Tsaburga einen unheimlichen Schatten, der in die Unterkunft der Helden einbricht. Dieser Einbruch soll den Helden suggerieren, dass jemand auf der Suche nach einem bestimmten Gegenstand ist, bei dem es sich offensichtlich um die unscheinbare Holzfigur handelt, die die Helden von Koron für dessen Tochter erhalten haben.

Diesen Einbruch passt sie so ab, dass sie gerade beim Eintreten der Helden das von ihr durchwühlte Zimmer durch ein offenes Fenster verlässt. Sie lässt es auf eine wilde Verfolgungsjagd ankommen, die über die Dächer der schlafenden Stadt Syrrenholt führt. Dabei greift sie auf ihre magischen Fähigkeiten zurück, um stets einen kleinen Vorsprung aufrecht zu halten. Nach einer spannenden und vor allem natürlich dramatischen Jagd entkommt sie mittels des Zaubers DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND (LEIB DES ERZES) aus einer Sackgasse, nicht ohne jedoch einen kleinen schwarzen Knopf zu verlieren, den sie gut sichtbar für die Helden hinterlegt. Sollte für Tsaburga indes die Gefahr bestehen, von den Helden erwischt zu werden, entwirft sie ein BLENDWERK, das in einem unbeobachteten Moment ihre eigene Flucht weiterspielt, während sie sich seitlich unter einer imaginären Wand versteckt oder sie sucht mittels AXCELERATUS das Weite.

DER VIERTE AKT: DAS TOTE MÄDCHEN

Tsaburga übernimmt in dieser Szene die Rolle der Dirne Madalena. In dieser Figur spricht sie die Helden auf der Straße scheu und verängstigt an. Sie habe erfahren, dass die Helden sich nach ihrer Freundin Adelmine erkundigen und möchte diese warnen. Mit mehr verwirrenden als informierenden Satzfragmenten versucht Tsaburga so, den Helden eine große Kriminalgeschichte zu suggerieren: Adelmine sei an die falschen Personen geraten und in ein schmutziges Geschäft verstrickt worden. Die Hintermänner gingen über Leichen, um ihre Ziele zu erreichen. Madalena habe Adelmine warnen wollen, doch diese wollte nicht hören. Gerade, als sie vorgibt, den Namen der Hintermänner preisgeben zu wollen, reißt sich Madalena von den Helden los und läuft in eine Gasse. Hier übernimmt ein BLENDWERK die Rolle der Dirne, während sich Tsaburga seitlich versteckt. Sie lässt in ihrem Zauberbild Madalena sich noch einmal zu den Helden umdrehen, um dann urplötzlich von einem schwarzen Bolzen ins Herz getroffen zu werden. Mit einem lautlosen (ein BLENDWERK ist immer geräuschlos) Schmerzensschrei auf den Lippen löst sie sich mitsamt Kleidung und Bolzen in schwarzen Rauch auf, während die bereits bekannte Schattenperson als Teil des BLENDWERKS kurz auf einem Giebel zu sehen ist.

DIE WEITERE DRAMATURGIE DES SCHAUSPIELS

Zwischen den einzelnen Akten wartet Tsaburga die Handlungen der Helden ab und entscheidet ganz spontan, welche weiteren Impulse sie für den Fortgang der Geschehnisse geben will. Dabei schweben ihr stets überaus klischeehafte Szenen vor, die sie aus verschiedenen Theaterstücken kennt.

So können weitere Verfolgungsjagden, eine unheimliche Prophezeiung, ein nächtlicher Schrei auf der Straße, oder auch der wiederholte Besuch eines nachforschenden Büttels bei den Helden weitere Szenen sein, mit denen Tsaburga ihr Schauspiel würzen möchte. Je nach Lust und Laune scheut Tsaburga auch nicht davor zurück, diffamierende Gerüchte über die Helden zu verbreiten oder diese gar anonym beim örtlichen Vogt durch untergeschobenes Material gezielt zu denunzieren, um mehr Pepp in die Geschichte zu bringen. Eine nachvollziehbare Spur an Indizien wird sie indes ebenso wenig auslegen wie einen logischen Fortgang entwickeln, der irgendeiner Art von Dramaturgie geschuldet wäre.

Während des gesamten Schauspiels haben die Helden dabei stets das Gefühl, beobachtet zu werden. Dieses Gefühl trägt nicht, da nicht nur Tsaburga im Hintergrund die Aktionen der Helden beobachtet. Im Verlauf des Abenteuers können noch weitere Zuschauer hinzukommen, die einen unauffälligen Blick auf die Helden werfen: Je nach Vorgehen der Helden interessieren sich die Stadtoberen, Bosper Gerber bzw. sein Gehilfe Radulf oder auch der vorsichtige Magier Barastion für die herumschnüffelnden Helden. Aber auch den Anwohnern und Einheimischen könnte das Verhalten der Fremden zunehmend suspekt vorkommen.

Scheuen Sie sich nicht, offensichtliche Ungereimtheiten, die zwangsläufig durch die Erkundigungen der Helden bei realen Personen auftreten, darzustellen.

So zeigt sich die wahre Zimmerwirtin Gundel Schwammerl völlig unwissend, bisweilen gar barsch gegenüber den Fragen der Helden. Auch gibt es in der Stadt niemanden sonst, der eine Adelmine kennt oder gesehen haben mag. Die Meldung eines Mordes bei den Stadtbütteln führt allenfalls zu ungläubigem Staunen, da weder die Leiche noch der vermeintliche Tatort eine Bluttat bezeugen kann (Tsaburga hat das Zimmer nach der Szene wieder aufgeräumt). Selbst eine Rückreise zum Vater der Vermissten verläuft ins Leere, was die Verwirrung der Helden in diesem undurchsichtigen Fall noch weiter steigern dürfte.

Bei ihren Bühnenwechseln greift Tsaburga je nach Erfordernis auf die Zauber AXCELERATUS, VISIBILI und DURCH MARMORSTEIN UND EISENWAND (LEIB DES ERZES) zurück. Hilfreich bei der Ausgestaltung der einzelnen Szenen sind hingegen die Zauber SCHELMENMASKE, BLENDWERK und AURIS NASUS. Bei Gefahr, dass das Schauspiel durch unbedachte Äußerungen fremder Passanten gefährdet wird, greift Tsaburga auch mal gerne auf die unscheinbaren Zauber ZUNGE LÄHMEN oder SOMNIGRAVIS zurück.

WAS SAGT DIE OBRIGKEIT?

Die Stadt Syrrenholt befindet sich in einer Phase des Umbruchs. Bis vor wenigen Jahren war sie der alleinigen Gewalt des örtlichen Barons, Seiner Hochgeboren *Erlan von Zankenblatt*, unterstellt.

Aufgrund von Geldsorgen verkaufte der Baron jedoch nach und nach Vorrechte und Privilegien an die Stadthonoratioren, unter anderem auch das Recht der eigenständigen Wehrhaftigkeit. Seither regeln sechs angestellte Büttel das zivile Leben innerhalb der Stadt, während bürgerliche Spießer als Torwachen, Türmer und Nachtwächter ihren Dienst verrichten. Da der Baron aber nicht gänzlich seine Stadt an die Pfeffersäcke abzutreten gedenkt, unterhält er eine Vogtei am Marktplatz, die mit vier Landsknechten den verbliebenen Einfluss des Herrn von Zankenblatt vertritt.

Erster Ansprechpartner für ein Kapitalverbrechen ist demnach das Rathaus mit der dortigen Kammer der Büttel. Da die Helden als einziges Handfestes Indiz jedoch nur schwarze Knöpfe vorweisen können, reagieren die Büttel verwundert, bisweilen gar amüsiert, sollten die Helden mit ihren Verdächtigungen an diese herantreten. Anfangs noch freundlich und kooperativ betrachten sie eine stetes Beharren der ortsfremden Helden recht schnell als penetrant, bisweilen gar als aufwieglerisch, das je nach Auftreten und Leumund auch zu einem Stadtverweis oder einer kurzzeitigen Inhaftierung führen kann.

DIE WAHREN SCHURKEN - DER KREIS DER EWIGEN JUGEND

Tsaburga ahnt nicht, dass zeitgleich zu ihrer Inszenierung eine reale Untat ihren Gang nimmt. Bei denen, die sich hochtrabend *Kreis der ewigen Jugend* nennen, handelt es sich um zwei Kleinkriminelle, die sich bislang mehr oder weniger erfolgreich als Hehler für Reliquien betätigten.

Durch Zufall erfuhren Bosper Gerber und sein Gehilfe Radulf von dem vermeintlichen Geheimwissen, dass die Geweihten der ewigen jungen Göttin das Geheimnis der ewigen Jugend besitzen sollen, und fassten den götterlästerlichen Entschluss, diese Fähigkeit gewinnbringend zu vermarkten.

Der reisende Tsageweihte Tsafried kam ihnen da gerade gelegen. Sie entführten den friedliebenden Geweihten und sperrten ihn in den verborgenen Keller eines Lagerschuppens. Da sie keine Ahnung hatten, wie man aus dem Geweihten das begehrte Jungbrunnenelixier gewinnen könnte, suchten sie entsprechendes Expertenwissen. Jenes fand sich in dem skrupellosen Magier Barastion, den sie als Kumpanen gewannen. Barastion legt als verborgener Magier der linken Hand besonderen Wert auf Diskretion und reist einen Tag nach den Helden an, um das von Bosper gemietete Zimmer bei Gundel Schwammerl zu beziehen. Da die vereinbarte Kontaktaufnahme fehlschlägt, versucht Barastion im Geheimen zu ergründen, was vor sich geht, und wird so auf die Helden aufmerksam, besonders, wenn sie in seinem Herbergszimmer Nachforschungen anstellen wollen.

AUF DER SPUR DES BRIEFES

Der in der Kammer Adelmynes aufgefundene Brief enthält mehrere Hinweise, denen die Helden nachgehen können:

- ◆ Der Brief ist an eine einzelne männliche Person adressiert.
- ◆ Der Absender lässt darauf schließen, dass es sich um wenigstens zwei Personen handelt.
- ◆ Der Adressat scheint ein Ortsfremder zu sein.

Nach Rückfrage bei der wirklichen Zimmerwirtin Gundel Schwammerl kann diese mitteilen, dass das Zimmer an einen gelehrten Herrn aus dem Süden vergeben sei (oder reserviert, je nach Zeitpunkt). Diese Reservierung erfolgte per Vorkasse mit einer kleinen schriftlichen Mitteilung, deren Handschrift exakt zu der des aufgefundenen Briefes passt.

Das in dem Brief als Treffpunkt genannte Lagerhaus ist in der kleinen Stadt Syrrenholt einfach zu ermitteln (siehe **Die Familie Paraffel und deren altes Lagerhaus**). Bis zum Abend der nächsten wiedergeborenen Mada sind es noch drei Tage.

Als Lösungszeichen wurde in einer vorhergehenden, nicht auffindbaren Korrespondenz mit dem Magier der imitierte Schrei einer Katze vereinbart.

DER LETZTE AKT: DAS FULMINANTE ENDE

Über den letzten Akt ist sich Tsaburga, wie so viele erfolgreiche Regisseure vor ihr, noch nicht schlüssig. Er soll bombastisch und fulminant sein, mit einem Paukenschlag, der die Zuschauermenge erschreckt und aufrüttelt – soweit die Vorstellung der Schelmin. Auch wir können zum jetzigen Zeitpunkt nur ahnen, wohin Ihre Helden das Schauspiel lenken werden.

Sicherlich verspricht die Spur ins Lagerhaus der Familie Paraffel weitere Hinweise in diesem mysteriösen Kammerspiel, so dass sich zur Mitternacht der neugeborenen Mada sicherlich eine spannende Setzung ergibt. Diese kann von einem verborgenen Beschatten des Hauses über ein heimliches Eindringen bis hin zu einem frontalen Räumkommando reichen. Als Akteure können neben den Hauptdarstellern auch noch Bosper und Radulf auftreten. Unterstützung erhalten Letztere je nach Situation von einem äußerst übel gelaunten Schwarzmagier, der seinen Profit in Gefahr sieht und als wirkliche Gefahr in einem eventuell entstehenden Kampf zu werten wäre. Doch Tsaburga wäre nicht die erfahrene Regisseurin, für die sie sich hält, wenn sie sich ihr Schauspiel durch den eigenmächtigen Fortgang der Geschehnisse entreißen ließe. Sie scheut sich nicht, die Verwirrung unter allen Beteiligten noch durch die Zugabe von leibhaftigen Geistern, Dämonen oder gar feuerspeienden Drachen zu vermehren, alleine, ihre Trugbilder vermögen nichts gegen reale Schurken auszurichten. Allenfalls als imposante Kulisse können diese mit einem infernalischem Finale den krönenden Abschluss ihres Schauspiels bilden.

Sie haben bei der Ausgestaltung des Finales freie Hand. Bedenken Sie einzig, dass Sie diese abschließende Szene so lenken, dass der in einem Kellerraum eingesperrte Tsageweihte bei diesen Aktivitäten durch die Helden befreit wird. Das dabei auch noch ein Schmugglerring ausgehoben wird, sollte der Reputation der Helden zuträglich sein.

DIE CHARAKTERE

TSABURGA TAUSENDSCHÖN, SCHELMIN UND AKTRICE

Kurzcharakteristik: meisterliche Schelmin und Schauspielerin, durchschnittliche Regisseurin

SZENARIO

Hintergrund: Das Waisenmädchen Tsburga (*1001 BF, rote Lockenmähne, Grübchen in den Pausbacken) wurde als Kleinkind von unbekanntem Eltern auf den Straßen Belhankas ausgesetzt, wo es von einer fürsorglichen Koboldfamilie aufgenommen wurde. Ihre Jugend verbrachte sie fortan in den Geheimkammern und –gängen der *Komischen Oper* im Stadtteil Jardinata, wo sie gemeinsam mit ihren Zieheltern als verborgene Kunstliebhaber den mannigfaltigen Darbietungen frönte. Hier schulte sie ihr Talent, und hier erwuchs auch ihr Wunsch nach einer großen emotionsgeladenen Theaterinszenierung. Seit sie ein junges Mädchen ist, sammelt sie auf verschiedenen Bühnen des Kontinentes Erfahrung als Schauspielerin. Sie nutzt ihre Reisen, um weitere Impressionen für ihr Meisterwerk zu sammeln. Doch anders als die spaßigen Stücke, die sie bislang dargeboten hatte, entscheidet sie sich für einen ernsten Stoff: Ein Kriminalschauspiel mit allen Facetten und Brimborium soll's denn nun werden!

Ziele und Verhalten im Abenteuer: Tsburga ist eine Schöpferin unter den Schelmen, die in allem Neuen einen tollen Anfang sieht. Sie lässt sich schnell begeistern – und verliert ebenso unvermittelt wieder die Lust daran. Daher verwundert es auch nicht, dass sie selbst noch nicht absehen kann, wo, wie und ob ihr Kriminalschauspiel überhaupt endet.

Sollte sie überrumpelt zur Rede gestellt werden, bedankt sie sich überschwänglich bei den Akteuren für deren beherztes Spiel und beginnt sogleich, einzelne Szenen fachmännisch in ihrer dramaturgischen Wirkung zu diskutieren. Unforschen Reaktionen seitens der Helden begegnet sie mit Unverständnis. Die schändliche Entführung eines Tsageweiheten bestürzt sie jedoch zutiefst, immerhin steht sie als Koboldszögling der Göttin Tsa sehr nahe. Daher stellt sie alles in ihrer Macht stehende der Befreiung Tsafrieds zur Verfügung.

Schwächen und Leidenschaften: Sie ist sehr überzeugt von ihrem eigenen künstlerischen Talent. Zurzeit lenkt sie ihre ganze Aufmerksamkeit auf die Inszenierung des Kriminalschauspiels, dessen Abschluss ihr noch völlig unbekannt ist.

MU 15 KL 11 IN 13 CH 15 FF 13 GE 14 KO 9 KK 9
LE 24 AU 29 AsP 33 WS 5 MR 6 SO 7

Wichtige Talente: Überreden (Lügen) 15 (17), Menschenkenntnis 14, Sinnesschärfe 14, Schauspielerei 14, Etikette 9, Gassenwissen 11, Stimmen imitieren 14, Akrobatik 13, Gaukeleien (Bauchreden) 11 (13)

Wichtige Zauber: SCHELMENMASKE 16, BLENDWERK 15, VISIBILI 11, AX-XELERATUS 10, LEIB DES ERZES 8, AURIS NASUS 11, SOMNIGRAVIS 12, KOBOLDGESCHENK 8

Wichtige Sonderfertigkeiten: Geräuschhexerei, Unbeschwertes Zaubern

BARASTION, MAGIER DER LINKEN HAND

Kurzcharakteristik: kompetenter Magier, glückloser Absolvent der Akademie der vier Türme zu Mirham

Hintergrund: Der in die Jahre gekommene Magier (*976 BF, grau verfilzter Pferdeschwanz, abgetragene Magierrobe) der Bruderschaft der Wissenden hat seinen Abschluss an der Schule der variablen Form erst nach mehrmaligen Fehlschlägen mit Ach und Krach bestanden. Aufgrund seiner unterdurchschnittlichen Leis-

tungen gelang es ihm nie, eine lukrative Anstellung zu erlangen, so dass er sich stets mit kleineren Gelegenheitsaufträgen, von denen nur die Wenigsten als anständig zu bezeichnen wären, durchs Leben schlagen musste. Dabei glaubt er bis heute daran, dass er zu Höherem auserkoren sei und einzig eine Laune des Schicksals ihm seine Chance bisher verwehrt habe.

Ziele und Verhalten im Abenteuer: Die Anfrage von Bosper Gerber verspricht ihm eine späte Gelegenheit, sein bislang verkanntes Genie zu beweisen. Aus seiner Zeit als Studiosus an der Mirhamer Akademie, an der auch die echsische Magie thematisiert wurde, zieht er den wirren Schluss, dass es einen Zusammenhang zwischen dem Häuten der Echsenwesen und der dadurch augenscheinlich generierten Verjüngung gäbe. Da die Eidechsen der jungen Göttin Tsa heilig sind, kommt er zu einer fatalen Analogie: Er beabsichtigt, den Tsageweiheten zu häuten und dessen Hautfett zu einer wundertätigen Seife zu sieden.

Schwächen und Leidenschaften: Die fehlende Anerkennung ließ Barastion verbittern, so dass er nun alles daran setzen wird, einen kolossalen wissenschaftlichen Triumph zu erlangen. Dazu ist ihm jedes Mittel recht. Gottesfurcht ist ihm dabei ebenso unbekannt wie Menschlichkeit oder Mitgefühl.

Verhalten in Konfliktsituationen: Barastion nutzt die Umgebung, die er mittels seiner Zauber zum Aufflammen, Herabstürzen oder auch Aufweichen bringt, um Gegner zu überwinden. Sein Meisterstück ist der Sprung in den Schatten, aus dem heraus er weitere Zauber wirken kann. Er greift dabei auch routiniert auf die verbotenen Pforten zurück.

MU 15 KL 13 IN 11 CH 12 FF 11 GE 10 KO 13 KK 11

LE 31 AuP 29 AsP 42 WS 7 MR 6 SO 7

Zauberstab: INI 9 AT 13 PA 13 TP IW+1 DK NS

Kleidung RS 1 BE 1 GS 7

Wichtige Talente: Überreden (Einschüchtern) 11 (13), Menschenkenntnis 7, Sinnesschärfe 7, Alchimie (Zauber-Elixiere) 12 (14), Magiekunde (echsische Magie) 8 (10), Selbstbeherrschung 11, Anatomie 7, Sprachen (Rssahh) 8, Lesen/Schreiben (Chrmk) 7, Sagen / Legenden (Echsisches) 7 (9)

Wichtige Zauber: BRENNER TOTER STOFF 13, HARTES SCHMELZE 12, WEICHES ERSTARRE 11, ECLIPTIFACTUS 14, BLITZ DICH FIND 12, ARCANOVI 9, DUNKELHEIT 9

Wichtige Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten: Arroganz 7, Jähzorn 7, Eitelkeit 5; Merkmalskenntnis (Form), Merkmalskenntnis (Umwelt), Verbotene Pforten, Zauberroutine

Besonderheiten/Ausrüstung: Sehr fein gearbeitete Skalpelle, Sägen und Meißel, die er sich eigens für sein Vorhaben anfertigen ließ.

BOSPER GERBER, KRÄMER UND SCHMUGGLER

Kurzcharakteristik: durchschnittlicher, skrupelloser Schmuggler und Händler

Hintergrund: Der stets zuvorkommende Bosper (*997BF, Seitenscheitel verdeckt beginnende Halbglatze, spricht stets mit devoter Haltung) betreibt als gut situierter Bürger der Kleinstadt einen kleinen Laden mit allerlei Kurzwaren, vom Schnürsenkel bis zum Miederknopf, darunter auch schwarze in diversen Formaten.

SZENARIÖ

Die bürgerliche Fassade verbirgt dabei, dass er im Auftrag von Linnert Paraffel heilige Gebeine und kleinere Reliquien in Gareth von Geschäftspartnern unter der Hand erhält und zwischen seiner Ware versteckt nach Syrrenholt schmuggelt, wo diese im alten Lagerhaus darauf wartet, an die jeweiligen Auftraggeber weiter verkauft zu werden.

Ziele und Verhalten im Abenteuer: Auf einer seiner Reisen erfährt er, dass in gehobenen Garether Kreisen das Interesse nach verjüngenden Tinkturen bisweilen bizarre Formen annimmt und lukrative Geschäfte versprechen. Durch Zufall machte er vor kurzem in Gareth Bekanntschaft mit dem reisenden Magier Barastion, der ihm von alten Legenden über echsische Ritualen erzählte, die ewige Jugend versprechen. Auf seiner Heimreise schloss sich Bosper der Tsageweihete Tsafried an. Dieser berichtete ihm voller Inbrunst von der ewig jungen Göttin und von der Gnade, die sie ihren Geweihten zuteilwerden lässt. In götterlästerlicher Weise keimte in Bosper der Gedanke, dass göttliche Heil des Tsageweiheten als Essenz für ein Jugendelixier zu gewinnen.

Nachdem er den Tsageweiheten ohne Rücksprache mit Linnert Paraffel gefangen genommen hatte, nahm er umgehend Kontakt zu Barastion auf, dessen Fachwissen und Skrupellosigkeit er für das weitere Vorgehen benötigte. Über das genaue Vorgehen des Magus macht er sich dabei keine Gedanken.

Sofern er erfahren sollte, dass sich die Helden an seine Fährte geheftet haben, wird er versuchen, diese anonym bei der Obrigkeit in Misskredit zu bringen. Auch vor hinterhältigen Anschlägen mittels eines gezielten Armbrustschusses schreckt er nicht zurück.

Schwächen und Leidenschaften: Bosper ist ein von Arroganz, Eitelkeit und Goldgier Getriebener, der sich nicht eingestehen mag, dass er in Wirklichkeit eine Lusche ist. Er kommandiert seinen Gehilfen Radulf in herrischer Manier. Vor Barastion gibt er sich als weltgewandter Anführer einer einflussreichen Geheimorganisation mit dem hochtrabenden Namen Der Kreis der ewigen Jugend aus – deren einzige Mitglieder nur er selbst und Radulf sind.

Verhalten in Konfliktsituationen: Bosper nutzt vorrangig seine geschmeidige Zunge, um sich aus brenzligen Situationen herauszuwinden. Dabei kommt ihm auch ein verborgener Giftring (Angstgift D) zu Hilfe, den er gerne mit einem vertraulichen Schulterklopfen einsetzt.

MU 14 KL 11 IN 12 CH 13 FF 13 GE 10 KO 11 KK 11
LE 29 AuP 28 WS 6 MR 3 SO 7
Schwerer Dolch: INI 9 AT 14 PA 12 TP IW+2 DK H
Armbrust: FK 16 TP IW+6*
Kleidung: RS 1 BE 1 GS 7

Wichtige Talente: Überreden (Feilschen, Lügen) 12 (14), Menschenkenntnis 12, Sinnesschärfe 11, Selbstbeherrschung 6, Schätzen (Reliquien) 9 (11), Rechnen 8, Schleichen 8, Götter und Kulte 9,

Wichtige Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt 6, Soziale Anpassungsfähigkeit; Arroganz 6, Goldgier 9, Eitelkeit 5

Besonderheiten/Ausrüstung: Unscheinbarer Ring mit verborgener Gift-Nadel (Angstgift D).

RADULF-VIER-FINGER, HANDLANGER

Kurzcharakteristik: Kompetenter Tagelöhner (Lastenträger)

Hintergrund: Der grobschlächlige Radulf (*993 BF, breiter Stiernacken, emotionslose Mimik, Vollglatze, seit einem Unfall als Kind nur vier Finger an der rechten Hand) läuft seit Kindheitsbeinen Bosper Gerber hinterher. Er übernimmt die Drecksarbeit, für die sich Bosper zu fein fühlt. Insgeheim ist er in unsterblich in Bospers jüngere Schwester Melissa verliebt, die den tumben Kerl jedoch mit Nichtachtung begegnet.

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

LeP 33 AuP 33 WS 9 MR 3 SO 4

Streitkolben: INI 7 AT 15 PA 12 TP IW+5 DK N

Kleidung: RS 2 BE 2 GS 6

Wichtige Talente: Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Sinnesschärfe 8, Selbstbeherrschung 13, Athletik 12, Abrichten 9

Wichtige Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten: Eisern; , Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil Bornländisch, Waffenloser Kampfstil Hammerfaust

WEHRHEIMER BLUTHUNDE

Radulf nutzt fünf Wehrheimer Bluthunde, um das Lagerhaus der Familie Paraffel vor ungebetenen Gästen zu sichern.

Größe: 33 Finger, geschecktes Fell

MU 11 KL 4 IN 4 CH 5 FF 3 GE 12 KO 10 KK 10

LeP 27 RS 1 LO 10 FS 3 INI 8+IW6 PA 8

Biss: AT 13 TP IW6+3 DK H

GS 11 AuP 80 MR 1/1 GW 6

Vor-/Nachteile: Zäh

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4) / Hinterhalt (5)

SCHAUPLÄTZE UND REQUISITEN

STADT SYRRENHOLT

Syrrenholt für den eiligen Leser

Einwohner: etwa 1100

Befestigung: Stadtmauer

Herrschaft: Baron Erlan von Zankenblatt zu Syrrenholt (vertreten durch Vogt Adran Zumbel), Streit mit dem Stadtrat um Kompetenzen

Verteidigung: 1 Rotte Büttel (10 Mann), zusätzlich Spießbürger als Torwachen, 4 Landsknechte des Vogtes

Tempel: Praios, Travia, Ingerimm, Phex

Wichtige Gasthöfe: Zwei Schwerter, Trautmanns Herd, Heimkehr
Stimmung: prosperierender Marktflecken mit ehrgeizigen Ratsherren und Baron in finanziellen Nöten

SZENARIO

Das Schauspiel nimmt überwiegend in der kleinen garetischen Stadt Syrrenholt seinen Lauf. Jene Stadt an der Reichsstraße VI ist das Zentrum der gleichnamigen Baronie. Aufgrund seiner Lage an einer der meistbefahrenen Straßen des Reiches zeichnet sie sich durch überraschende Weltoffenheit aus. Syrrenholt ist sauber, ordentlich und aufgeräumt, zumindest nach außen.

Bis vor wenigen Jahren war die Stadt der alleinigen Gewalt des örtlichen Barons *Erlan von Zankenblatt* unterstellt. Aufgrund von Geldsorgen verkaufte der Baron jedoch nach und nach Vorrechte und Privilegien an die Stadthonoratioren, unter anderem auch das Recht der eigenständigen Wehrhaftigkeit. Seither regeln sechs angestellte Büttel das zivile Leben innerhalb der Stadt, während bürgerliche Spießer als Torwachen, Türmer und Nachtwächter ihren Dienst verrichten. Da der Baron aber nicht gänzlich seine Stadt an die Pfeffersäcke abzutreten gedenkt, unterhält er eine Vogtei am Marktplatz, die mit vier Landsknechten den verbliebenen Einfluss des Herrn von Zankenblatt vertritt.

DIE HOLZFIGUR

Bei der einzigen wirklichen Requisite des Schauspiels handelt es sich um eine einfache Holzfigur eines aufrecht stehenden Widders, der in einer springenden Art und Weise die Vorderhufe erhoben hat. Die Hinterläufe stehen auf einem als Felsbrocken stilisiertem Sockel. Die Hörner sind überdimensional modelliert und passen nicht zu der ansonsten recht künstlerisch gestalteten Figur. Der gesamte Korpus der etwa einen Spann großen Figur ist hohl. Der Boden des Sockels verbirgt einen kleinen Deckel, der herausgeschraubt werden kann. Im Innern befindet sich ein pudriges Pulver, das zwischen den Fingern zerrieben in den Farben des Regenbogens leuchtet. Das Pulver hat Tsaburga aus fein zerriebenem Katzengold, hellem Weizenmehl und weiterem Glimmer, das sie unterwegs gesammelt hat, hergestellt. Es ist weder magisch, noch giftig noch mit einer sonstigen Eigenschaft ausgestattet, kann aber als solches verdächtigt werden.

DIE FAMILIE PARAFFEL UND DEREN ALTES LAGERHAUS

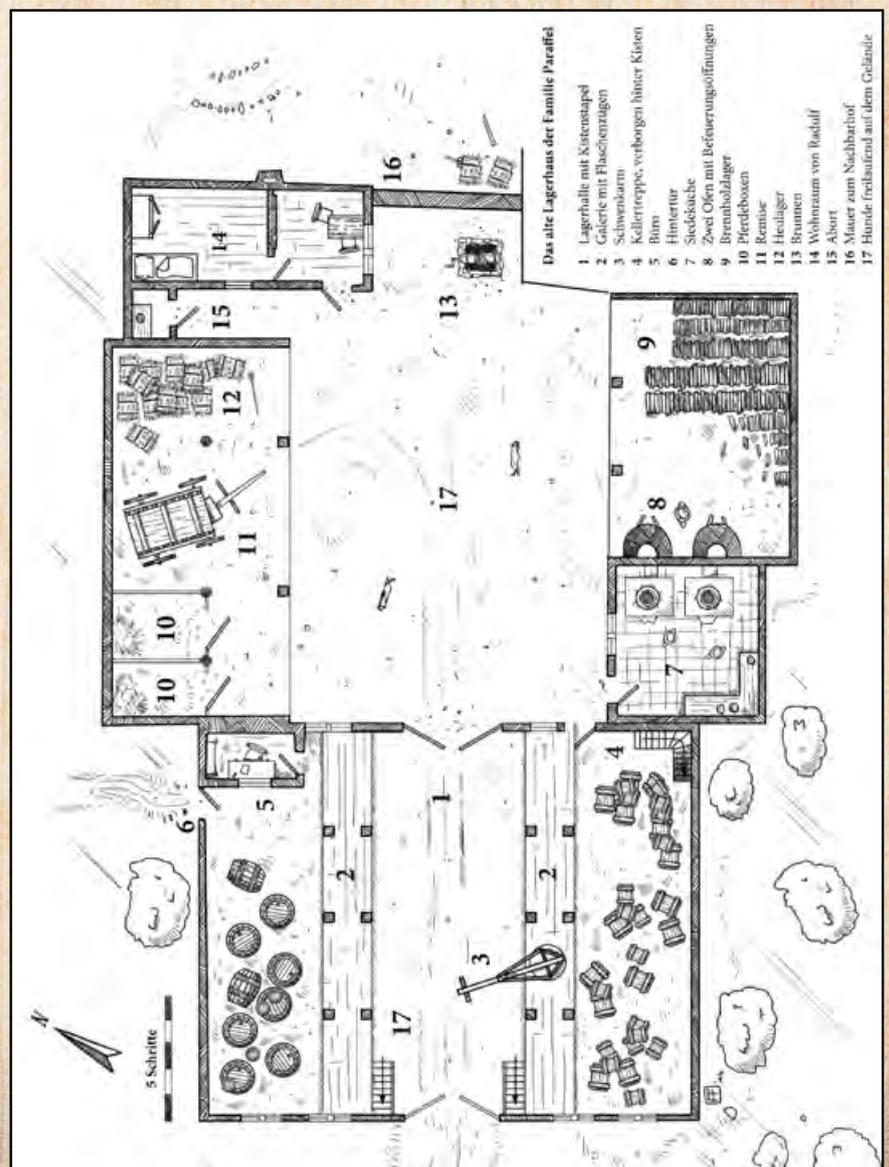
Die Familie Paraffel betreibt seit mehreren Generationen eine florierende Manufaktur für Duftstoffe und Wachserzeugnisse. Das Familienoberhaupt *Linnert Paraffel* (*983 BF, fahle Haut, Schöngest, eitel) ist Vorsteher der örtlich einflussreichen Gilden der Kerzenzieher und seit wenigen Monden auch der der Seifensieder-Gilde. Zudem bewirtschaftet er ein gut besuchtes Badehaus am Marktplatz. Im Geheimen ist er der führende Kopf hinter dem verbotenen Handel mit Reliquien und heiligen Gebeinen, die Mittelsmänner wie Bosper und Randulf in seinem Auftrag aus Gareth schmuggeln, um diese in Syr-

renholt für den jeweiligen Auftraggeber zwischen zu lagern.

Da das bisherige Gebäude zu klein für den angestiegenen Umsatz an Badeerzeugnissen wurde, hat die Familie Paraffel vor einigen Jahren expandiert und eine größere Werkstatt errichtet. Da das alte Lagerhaus zudem ungünstig in einer engen Sackgasse gelegen ist, erfolgt der meiste Umsatz über das neue Werk, so dass sich hier nur noch Kisten mit verstaubten Kerzenresten und mittlerweile vergammelter Rohware finden lassen. Ein ideales Versteck für heiße Ware, die auf den Weiterverkauf wartet.

In einem feuerfesten Nebengebäude befindet sich das ehemalige Herzstück der Werkstatt: Eine große Siedeanlage zum Schmelzen der verschiedenen Wachse und Mischen der erwünschten Tinkturen und Duftstoffe. Weitere Informationen entnehmen Sie bitte dem beiliegenden Plan.

Das Lagerhaus wird von Radulf rund um den Praioslauf bewacht. Unterstützt wird er von fünf Wehrheimer Bluthunden, die ihm aufs Wort gehorchen.



MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 167



MEISTERINFORMATION ZU

»EFFERDTEMPEL IN BRABAK DANK
HORASISCHER HILFE ENDLICH FERTIG« UND
»FEIERLICHE EINWEIHUNG DES GRÖßTEN
EFFERDTEMPELS DES SÜDENS«

(♥ 2 und 4) Die Wahrheit über die Fertigstellung des Tempelbaus entspricht eher dem Bericht des Aventurischen Boten, da dieser die Ereignisse wesentlich neutraler wiedergibt und die horasische Leistung nicht überbetont – auch wenn ohne die Hilfe des Horasreiches der Tempelbau in der Tat nicht fertiggestellt worden wäre. Wenngleich das ehemalige Ziel, den größten Efferdtempel Aventuriens zu errichten, nicht erreicht wurde, so steht in Brabak nun der zweitgrößte Tempel des Meeresherrn in ganz Aventurien und der mit Abstand größte des Südens. Dies wird die Absicht der Brabaker Krone, den Tempel des Meisters der Brandung des Südmeeres in der Stadt zu halten, auf absehbare Zeit ohne Frage erfolgreich erfüllen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»VERRAT ALLERORTEN!«

(♥ 12) In der Tat hat *Miljes von Rauleu* (AB 161), geistiger Vater und einer der führenden Köpfe des *Salvunker Kreises*, sein Aufgebot in Bewegung gesetzt. In diesem setzt er vor allem auf die Söldner *Shinxans Beender* (*Schattenlande* 246), um seine Grenzbaronie nicht schutzlos zu lassen. Er reagiert damit auf das fehlgeschlagene Attentat auf Helme Haffax: Solange Mendena nicht gesichert in der Hand der Verschwörer ist, ist nichts gewonnen. Angesichts der anhaltenden Kämpfe im mendensichen Hinterland entscheidet sich Miljes, in diese zugunsten der Verschwörer einzugreifen, um den Rücken frei zu haben und das Aufgebot gegebenenfalls noch zu vergrößern. Dies wird ihn jedoch wertvolle Zeit kosten.



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»HALTET STAND! DER FÜRSTKOMTUR LEBT!«

(♥ 12) Der Kampf um die Fürstkomturei wird auch mit Papier und Feder ausgefochten. Die ausgeklügelte Propagandamaschinerie, die die Rote Hand *Circaya Galdahan ya Badrese* aus ihren Erfahrungen im horasischen Thronfolgekrieg an der Piratenküste begründet und weiterentwickelt hat, arbeitet für beide Seiten. Dabei befindet sich die Hauptredaktion in Mendena zur Zeit unter der Kontrolle des *Salvunker Kreises*, während sich loyale Schreiber nach Eslamsbrück abgesetzt haben und dort den *Wahren Greifenbalg* herausbringen.

Da das Schicksal von Haffax weiterhin für alle Beteiligten unbekannt ist, haben sich die Verschwörer auf die Strategie verlegt zu behaupten, Haffax lebt – nur schwer verletzt. Damit soll dem vermeintlich von Haffax eingesetzten ‚Protector von Mendena‘ *Dberin Bentelan* mehr Legitimität verliehen werden.



MEISTERINFORMATION ZU

»EINE BRAUT FÜR DEN HORAS«,
»COMTO PROTECTOR SETZT SICH DURCH« UND
»GEHEIME VERHANDLUNGEN MIT AL'ANFA«

(♥ 4 und 5) Tatsächlich ist der Kommentar des Schreibers vom Bosparanischen Blatt, Miro Koreon della Collis, zutreffend. Es war Comto Protector Ralman von Firdayon-Bethana, der die zukünftige Gattin des Horas auswählte. Die Mutter des Horas, Aldara Firdayon, war dagegen eher zögerlich in der Wahl einer Verlobten, ist sie sich doch unsicher, wie ihr Sohn überhaupt damit umgehen wird, familiäre und eheliche Pflichten zu haben. Timor Firdayon hingegen begrüßte Ralmans Vorschlag, glaubt er doch zu wissen und kontrollieren zu können, was seinen Neffen und das Horasreich mit dieser Wahl erwartet.

Ralman verspricht sich von der Wahl seiner Tochter auch über seine Zeit als Comto Protector hinaus Einfluss auf den Horas und die Politik des Reiches, vielleicht über Enkel sogar langfristiger und nachhaltiger als nur die Herrschaftszeit Khadan Varsinions. Er hofft außerdem, dass Udora in der Lage sein wird, zu regieren, wenn der vergeistigte Horas Politik und für diese notwendige Entscheidungen aus dem Blick verliert, etwas das Ralman für sehr wahrscheinlich hält. Dafür lässt er seiner Tochter die bestmögliche Bildung angedeihen und hat sie auf die Hohe Schule der Reiterei zu Neetha geschickt, wo er selbst seine Ausbildung erhielt.

Die beiden Verlobten wurden nicht einbezogen, sondern wenige Tage vor den Feierlichkeiten vor vollendete Tatsachen gestellt. Beide kennen sich bereits seit dem Ende des Thronfolgekrieges und waren sich durchaus nicht unsympathisch. Ob und wie sich *Udora* (*1021 BF, kastanienbraune Haare, klare blaue Augen, kess) in ihre Rolle als Horasgattin einfinden wird, muss allerdings die Zeit zeigen.

Der Artikel über mögliche Verhandlungen mit Al'Anfa oder dem Kalifat basiert auf falschen Tatsachen.

MEISTERINFORMATION ZU »REICHSRICHT- SCHWERT VERSCHOLLEN«

(♥ 9) Die Ereignisse um Guldebrandt spielen in der Folge des Abenteuers ‚Der Erbe der Nordmarken‘ (*Aventurischer Bote* 163, S. 5ff.).

Noch immer kann Herzog Hartuwal Guldebrandt nicht führen, ohne dass es sich schwarz verfärbt und ihn somit des Mordes an seinem Vater anklagt. Doch die Einzigen, die davon wissen, wurden vom Reichsgrößenrat zum Schweigen gebracht. Bis auf den Grauen Vogt, den ehemals obersten Informationsbeschaffer des ermordeten Herzogs Jast Gorsam. Dieser stiftete Zausel an, das echte Richtschwert aus der Schatzkammer zu entwenden und es für alle Adligen sichtbar auf die Grabplatte zu legen. Damit sollte entlarvt werden, dass Hartuwal eine Fälschung mit sich führt. Gleichzeitig interessieren sich aber auch andere Mächte für dieses Artefakt und schickten zwei Grakvalothim, um es zu bergen. Auf ihrer Reise zum Herzog manifestieren sich die Dämonen zunehmend um die Überbringer des Schwertes. Es kommt zu unbehaglichen bis namenlosen Manifestationen entlang des Weges (z.B. Begegnung

MEISTERINFORMATIONEN

mit einem untoten Fuchs oder einem Tsageweihten, der sich selbst an einem Baum erhängte). Der Herzog kann schließlich jedoch in den Wäldern des Angroschgaus aufgesucht werden, wo dieser eine Besprechung mit dem Reichsgrößgeheimrat oder einem dessen Vertrauten hat. Möglicherweise können die Helden diese beiden belauschen und so einige der Hintergründe aus dem Abenteuer „Der Erbe der Nordmarken“ erfahren. Im jenen Moment, da das Schwert übergeben werden soll, manifestieren sich die Dämonen endgültig, nehmen sich gewaltsam Guldebrandt und entschwinden in den Limbus. Das Verschwinden des Schwertes ist für Hartwal äußerst unwillkommen, droht ihm damit doch die Kontrolle über die Situation zu entgleiten. Um das Schwert so schnell wie möglich wieder zurück zu erobern, ruft er zu einer Queste aus, die ebenfalls ausgespielt werden kann. Gefunden wird das Schwert jedoch vorerst nicht.

MEISTERINFORMATIONEN »ФАТА МОРГАНА ОDER SCHRECKEN AUS DER WÜSTE?«

( 8) Sollten Ihre Helden aufbrechen, die Ladung der Karawane zu bergen, wird Jelef ibn Faizal sie großzügig entlohnen. Die Reste des Handelszugs sind zwischenzeitlich im Wüstensand versunken, ein Sandsturm mag sie zu gegebener Zeit jedoch wieder enthüllen. Was auch immer die Karawane vernichtet hat, der *Große Schwarm* hätte sie nicht ärger treffen können: Allein blanke Knochen, verstreute Körperteile von Mensch und Kamel und kurioserweise die gesamte Ausrüstung, teilweise jedoch stark zerstört, ist zu finden. Ein Großteil des Porzellans ist zu Bruch gegangen, einige Stücke (Wert ca. 500 Dukaten) können jedoch noch intakt geborgen werden. Vom mysteriösen Mann mit der Drachenklaue gibt es keine Spur, er wurde aber jüngst auch in anderen Oasen der Khôm gesehen. Bei ihm handelt es sich um den Brabaker Magus Ketzul, der Theorien über einen Schrecken aus alter Zeit nachgeht.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »MÖWENSCHREI UND WELLENGESANG«

( 3) Der Botenbericht fasst einige Ereignisse aus dem diesjährigen Multiparallelen Abenteuer der Alveraniars auf der Ratcon zusammen, dessen Auswirkungen und Handlungsstränge Sie als Meister gut in eine Südmeerkampagne oder als Aufhänger für eine Uthuriaüberfahrt einbinden können.

GRÖßENWAHN, WISSENSCHAFT UND PIRATERIE

Der Urheber der Ereignisse im Südmeer ist der euphorische aber erfolglose Gelehrte und Alchemist *Esaliero Siphisus* (*995 BF, kleinwüchsig mit Schmerbauch, nervöses Blinzeln, prachtvoller Bart) aus dem Horasreich. Über Jahrzehnte hat sich der größenwahnsinnige Forscher mit dubiosen Exponaten und dem Veruntreuen von Forschungsgeldern einen schlechten Ruf in Gelehrtenkreisen, aber auch der Efferdkirche aufgebaut. Nun versucht er mit einer Flucht ins Südmeer sowohl seinen Gläubigern zu entkommen als auch in Ruhe seine Forschungen, Züchtung von Hybridpflanzen, die zur Seefahrt und Fischerei eingesetzt werden können, fortführen zu können. Seine begrenzten Mittel für die Expedition reichen nur für ein Schiff mit zwielichtiger Besatzung, doch dank der Beschreibung eines alkoholsüchtigen Rissos entdeckt er eine geheime Grotte einzigartiger Meeresfauna. In der abgelegenen Grotte im *Archipel der Risso* beginnt er, mit einer neuartigen Alge und gefangenen Rochen herumzuxperimentieren, bis die skrupellose Schiffsbesatzung seine Forschungsergebnisse für ihre

Zwecke einzusetzen beginnt. Der durch Rochen gesteuerte Algenteppich wird trotz Esalieros Protesten nun zum Entern von Schiffen missbraucht, doch nachdem die ersten Beutezüge ihm einen Dukatenregen für seine Forschungen einbringen, vergisst er seine moralischen Zweifel. So bringen Esalieros Männer und Frauen seit einigen Monden im Südmeer – vor allem im Bereich der *Sargasso-See*, dem *Archipel der Risso* und *Efferds Tränen* – Handelsschiffe auf, deren Waren und Besatzung sie an andere Piraten, Sklavenhändler oder andere dubiose Gestalten veräußern.

DIE GROTTE DER ALLYMO

Zufluchtsort der Piratenbande ist allerdings nicht einfach nur eine unbekannte und abgelegene Grotte, sondern für die hier lebenden Risso ein Heiligtum ihres Gottes Mououn. Trotz der relativen Nähe zu dem etwa zwei Tagesreisen liegenden *Porto Berilis* ist die Grotte bei den Menschen nicht bekannt und deswegen der perfekte Stützpunkt für die Piraten. Der Interessenkonflikt zwischen Fischmenschen und Piraten eskaliert in einer Über- und Unterwasserschlacht, bei der auch die Efferdkirche – vertreten durch den Hochgeweihten *Raul Moreno* – und Nanshemu aus Uthuria im Namen ihres Gottes Numinoru Anspruch auf das Heiligtum erheben. Die Übermacht der zwölfgöttertreuen Gläubigen unterstützt jedoch die Efferdkirche in ihrem Anspruch, welche seitdem gewaltsam die anderen Kulte von dem efferdheiligen Ort fern hält. Auf einer kleinen Sandbank wurde ein Schrein aus Meerscham errichtet und eine türkis schimmernde Statue der Gischttochter Allymo zielt den neuen Pilgerort der Efferdgläubigen. Zwar wurde der offensiv vorgehende Bewahrer von Wind und Wogen für seine Brutalität gerügt, doch sein Erfolg für die Efferdkirche bewahrt ihn vor weiteren Disziplinarstrafen. Als Folge dessen gehen die Risso des Südmeers jedoch gegen alle Luftatmer in ihrem Einflussgebiet aggressiv vor und versuchen immer wieder in blutigen Auseinandersetzungen die Grotte von den Menschen zu befreien. Auch die aus Uthuria stammenden Nanshemu geben im Südkontinent die Kunde von den engstirnigen Zwölfgöttergläubigen und ihrem Glaubensdikt weiter und erschweren hier weitere Verhandlungen. Als würden die Winde und das Südmeer selbst der Entscheidung des Bewahrers von Wind und Wogen aus Charypso zürnen, kommt es im Südmeer seitdem zu ungewöhnlichen Unwettern und Stürmen, die selbst Bordgeweihte kaum zu bändigen wissen. Gerüchten zufolge sind die Risso außerdem auf der Suche nach verräterischen Luftatmern, welche ihnen den Zugang zur Grotte zugesagt hatten um die Schlacht vor dem Heiligtum zu beenden, während die Kapitänin *Siray Hammerfaust* aus Neu-Vinay verzweifelt versucht, die aufgebrachten Fischmenschen zu besänftigen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »KATASTROPHE BEI JUNGFERPFABRT«

( 8) Der Artikel beschreibt das Spannungsfeld der südlichen Brinasker Marschen. Er kann als Aufhänger für ein kurzes Szenario in dieser Region genutzt werden. So wäre es denkbar, dass die Helden als Expedition ausgesandt wurden, um die Umstände der Katastrophe zu recherchieren.

Welche Mächtigkeitsgruppe letztendlich den Untergang der *Jurgas Wut* zu verantworten hat, bleibt dem Meister überlassen. Auch Kombinationen wären denkbar. So könnte eine Strömung innerhalb des Handelshauses Stoorrebrandt die Schurken aus Parkauki angeheuert haben, um das Boot zu versenken.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN SCHWERTZUG WIDER DEN UNFOD«

(♣ 6) Tatsächlich sind diese Truppen das Versprechen der Bündnispartner gewesen, mit dem sie *Gernot von Mersingen* vom Beitritt zum Bund überzeugt haben. Allerdings irrt der Autor darin, dass der Schwertzug sich gegen die Warunkei richten oder gar nach Warunk oder Beilunk ziehen wird. Die näheren Hintergründe und auch das Ziel der Streiter werden im Abenteuer *Träume von Tod* sowie einem weiteren Botenartikel beleuchtet.



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DER RABE BREITET DIE FLÜGEL AUS«

(♣ 10) Die Gerüchte über ein machtvolleres Artefakt im neuen Tempel sind primär genau dieses: Gerüchte. Tatsächlich besteht der Tempelschatz aus einer relativ umfangreichen Abschrift des Schwarzen Buches und einigen apokryphen Schriften, die hier weitab von zu neugierigen Augen gelagert werden. Spannender dürfte es sein zu beobachten, wie sich das neue Gotteshaus und seine Bewohner in die Machtverhältnisse der Priester Elenvinas einfügen. Einerseits ist der Tempel tatsächlich fromme Stiftung der Häuser Mersingen und Rabenstein (die längst nicht immer an einem Strang ziehen) und zusätzlicher Wächter über die Herzogengruft, der Frevel an den reichen Grabbeigaben dort verhindern soll. Andererseits ist er eine kostspielige Machtdemonstration, die insbesondere für Spannungen mit dem Traviatempel sorgen wird: Dieser geht künftig zahlreicher Spenden für Begräbnisse verlustig, die bislang von seinen Geweihten durchgeführt wurden. Die Praioskirche beobachtet diese Entwicklung bislang noch gelassen, das sie wenig direkte Auswirkungen erwartet. Der Hochadel der Nordmarken wird auch zukünftig kaum auf einen Praiosdiener bei einer Begräbniszeremonie verzichten, und dass die Tempelspenden ob dieses neuen Götterhauses für die Wehrhalle künftig geringer ausfallen werden, ist gelinde gesagt unwahrscheinlich. Schwieriger dürfte auch für die Praiosgeweihten der Ärger der Traviakirche werden, erschüttert der neue Tempel doch die bishe-

rige Ordnung der Stadt – widerspricht aber keinesfalls zwölfgötterlichem Recht.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DIE SCHLAFWANDLER VON PERRICUM«

(♣ 10) Das Verhalten der reichen Kaufleute Perricums mag man zwar als skrupellos empfinden, erklärt sich jedoch aus den unmittelbaren Zielen eines jeden Einzelnen während der Phase eines relativen Machtvakuum in der Stadt: Steigerung der eigenen Einflussmöglichkeiten und des eigenen Profits auf Kosten aller Anderen. Natürlich ist jedem einzelnen Patrizier bewusst, dass er angesichts der Bedrohung durch Haffax mit dem Feuer spielt, aber nicht wenige von ihnen sind durch einen mutigen Umgang mit jeglichem Risiko zu dem Vermögen gekommen, welches nun ihre Stellung in der Stadt begründet. Zurückzustecken und für das Wohl der Allgemeinheit zu arbeiten empfinden daher nicht wenige von ihnen als Aufgabe gegenüber denjenigen Konkurrenten, welche das Risiko, die Stadt an den Feind aus dem Osten zu verlieren, durchaus einzugehen bereit sind.

Der sich bereits ohne Bestätigung der Krone als neuer Reichsvogt bezeichnende Odoardo von Quintian-Hohenfels gilt als Förderer der Schönen Künste und der Wissenschaft, aber auch als bis ins Mark korrupt und ruchlos. Ob er selber oder seine Clique, die mit ihm nun die Geschäfte der Stadt Perricum leiten, hinter der Entführung von Reichsvogt Wallgrin steht, wird sich noch herausstellen.

Es ist Ihnen als Meister offen gelassen, wer hinter dem Mord an Ratsfrau Yargunde steht: ein neidischer Rivale oder sogar eine Verschwörung aus dem Patriziat, um die Pfründe einer unbequemen Konkurrentin zu plündern, ein verprellter Liebhaber, der durch eine unglückliche Verkettung von Umständen zum Mord getrieben wird, oder ein finsterner Agent aus der Fürstkomturei, der durch ein Verbrechen erfolgreich Unruhe in der Stadt schüren möchte. Machen Sie jedoch Ihren Spielern deutlich, dass sich zu viele Fragen bei den falschen Personen durchaus in einen Bumerang verwandeln und ein mächtiger Patrizier im Stadtrat durch die Schnüffeleien von Auswärtigen bedroht fühlen könnte und nur zu gerne bereit ist, einen Sündenbock zu präsentieren, um als tüchtiger Vertreter der Stadt aufzutreten zu können.

CHRONOLOGIE DER INPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 167

14. Boron 1037 BF: In Feuerhafen findet ein großes Handelsfest statt.

bitte ergänzen: 16. Boron: „Tag der Schande“ in Perricum: Nach der Entführung von Reichsvogt Wallgrin von Perricum löst das Patriziat den Stadtrat auf und ernennt eine Notstandsregierung unter Odoardo von Hohenfels-Quintian. Die Hochgeweihten verlassen die Reichstadt und gehen im benachbarten Dergelmund in Opposition.

Boron bis Firun 1037 BF: Im Südmeer verschwinden mehrere Schiffe durch die Umtriebe einer Piratenbande. In einer Grotte der Efferdtochter Allymo können die Pira-

ten unter dem Gelehrten *Esaliero Siphisus* von Gesandten verschiedener Seemächte aufgerieben werden und die Grotte für die Efferdkirche eingenommen werden.

30. Firun 1037 BF: In Elenvina wird ein Tempel des Boron geweiht.

19. Tsa 1037 BF: In Horasia wird die Verlobung des Horas mit Udora von Firdayon-Bethana bekannt gegeben.

Phex 1037 BF: Feierliche Einweihung des Efferdtempels zu Brabak, des mit Abstand größten Tempels des Meeressgottes im Süden Aventuriens.

Frühling 1037 BF: Die Risso greifen aufgrund der Ereignisse in Allymos Grotte im Südmeer vermehrt Schiffe und Fischer an und versuchen immer wieder ihr Heiligtum von der Efferdkirche zurück zu erobern. Unnatürliche Stürme und Unwetter suchen zudem das Südmeer um die Sargasso-See und das Archipel der Risso heim.

Peraine 1037 BF: Trümmer der *Jurgas Wut* werden vor Enqui angespült.

Peraine/Ingerimm 1037 BF: Truppen der Verbündeten des Pakt von Al'Zul sammeln sich nach und nach in der Rabenmark.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 06087/9887025

Fax: 06087/9887008

feedback@ulisses-spiele.de

NACHBESTELLUNGEN
zu erreichen unter



www.f-shop.de
oder über

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

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

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

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

avbote@ulisses-spiele.de

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



Impressum

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

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

Lektorat: Britta Neigel, Tobias Rafael Junge

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Annelie Dürr, Nicole Euler, Tina Hagner, Daniel Heßler,
Dominic Hladek, Christian Jeub, Mike Krzywik-Groß, Jens Marx, Michael Masberg, Katja Reinwald,
Janina Robben, Martin Schmidt, Jürgen Suberg

Illustrationen: Anja di Paolo, Artur Franik, Daniel Jödemann, Lorena Lammer, Janina Robben,
Nadine Schäkel, Patrick Soeder, Alex Spohr, Anna Wedler

Cover: Luisa Preißler und Klaus Scherwinski

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

Satz & Layout: Christian Lonsing

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

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

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

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Basis-Lastschrift:

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

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

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

IBAN: _____

BIC: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

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

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

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

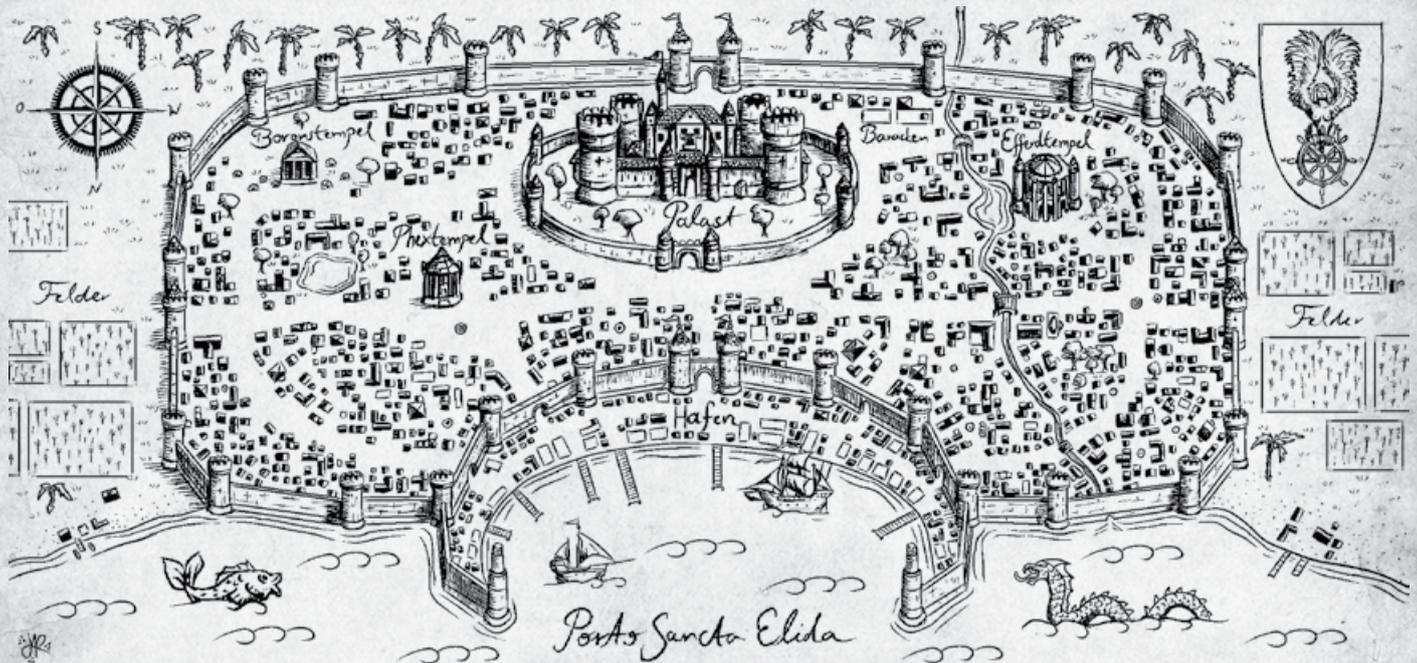
Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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

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

Aventurischer Bote, Phex 1037 BF

Das Guldenland ist nicht genug!



BRABAK. Neben dem groen Thema dieser Tage, der Erffnung des zweitgroten Efferdtempels Aventuriens, schien kaum einer Notiz zu nehmen von anderen bedeutsamen Ereignissen, die nichts desto weniger wert sind, in nandusgeflliger Weise berichtet zu werden.

Von besonderer Bedeutung fr Brabak ist zweifellos die jngst bekannt gemachte Verlautbarung, dass das Knigreich unter der Fhrung der Brabacischen Vereinigten Occidental-Compagnie plant, eine Kolonie zu grnden! Und das nicht im sagenhaften Guldenland, sondern auf dem neu entdeckten Kontinent Uthuria. Die Verhandlungen zwischen Knig Mizirion III. und der Compagnie mssen ebenso wie die Vorbereitungen bereits seit Monden im Gange gewesen sein, wie phexgefllig informierte Kreise zu wissen behaupten.

Vor diesem Hintergrund gewinnt auch jenes Schiff, das mit unbekanntem Bestimmungsort im Tsa 1036 BF, der Bote berichtete (AB 160), unter der Steuerradharpyie Segel setzte und um das so viele Geheimnisse gemacht wurden, vielleicht eine vllig neue Bedeutung. Mglicherweise wurden bereits zu diesem Zeitpunkt jene Entscheidungen getroffen, die heute dazu fhren, dass sich nunmehr Brabak, nach Al'Anfa und dem Horasreich, als drittes Reich zu dieser avesgeflligen Unternehmung aufschwingt? Offensichtlich scheint es dabei, dass auch Brabak kaum plant, von dort wieder zu weichen.

Die Kolonie selbst, die von den Brabakern, noch vor ihrer Grndung, als Leuchtturm wahrer aventurischer Kultur gefeiert wird, soll den klangvollen Namen *Porto Sancta Elida* tragen. Benannt werden soll sie also nach der Heiligen des Herrn Efferd, die

Brabak in einer Stunde hchster Not rettete, als seine Bevlkerung vor ber einem Jahrtausend vom Hungertod bedroht war. Sie segelte von Salza mit kornbeladenen Schiffen durch schwere Strme und erreichte Brabak noch gerade rechtzeitig. Einige vermuten hinter dieser Namenswahl und ihrer vorzeitigen Bekanntmachung politische Bestrebungen, die Bedeutung der Knigsstadt fr die Efferdkirche und umgekehrt die Wichtigkeit des Efferdglaubens fr Brabak herauszuheben. Dies kann zwar durchaus vermutet werden, doch aus dem Palast ist diesbezglich allein borongeflliges Schweigen zu vernehmen.

Die Aushnge und Ausrufer der BVOC und des Knigs forderten die Brabaker auf, „mutig auszuziehen und als Siedler den Ruhm und das Vorbild Brabaks in den uthurischen Landen zu verbreiten“.

Tatsächlich bildete sich zeitweilig eine Schlange von Menschen vor der Niederlassung der Compagnie im Hafen. Von diesen Freiwilligen schienen einige, rein äußerlich, doch von eher zweifelhaftem Leumund zu sein. Vielmehr gewann man den Eindruck, als meldeten sich für diese gefährliche Reise, deren Erfolg in der Götter Hände liegt, vor allem diejenigen, die sich von ihrem Leben in Brabak kaum noch etwas erhoffen dürfen.

Die Geschehnisse waren vor allem im Hafen ein häufig besprochenes Thema und kaum einen schien es zu geben, der nicht etwas zu sagen hätte, der Bote hat dazu einige Stimmen gesammelt.

Beinahe wie eine Nebensächlichlichkeit erscheint es vor dem Hintergrund der Eröffnung des Efferdtempels und der Ankündigung der Gründung einer brabakischen Kolonie auf uthurischem Boden, dass die Brabakische Vereinigte Occidental-Compagnie, ihrem Namen gemäß, Ende Firun dieses Jahres erneut Schiffe gen Güldenland im Westen entsandte. Dass diese von Nagra aus in See stachen, dürfte ebenfalls dazu geführt haben, dass dieses Ereignis für wenig Aufsehen sorgte. Möglicherweise aber war genau das auch ganz

im Sinne der Compagnie. Wenig nämlich ist bekannt geworden über die Mitreisenden, unter denen einige Glückritter und auffallend viele Bewaffnete gewesen sein sollen. Ähnlich wenig weiß man über die Ladung, außer dass auch die Schiffe fast vollständig beladen gewesen sein sollen mit Baumstämmen und Planken. Doch auch andere Handelswaren, gleichwohl in geringeren Mengen, sollen an Bord gebracht worden sein, erzählt man in Nagra. Dass eine zweite Fahrt über das Meer der Sieben Winde entsandt werden würde, hatte die Compagnie bereits vor Monden bekannt gegeben, als die ersten Schiffe voll mit Güldenlandwaren beladen zurückgekehrt waren. Jeder, der dieser Tage in der Königsstadt zugegen war, wird sich an die beinahe euphorische Stimmung erinnern können, die dieses Ereignis auslöste; der Bote berichtete (AB 165). Wenige nur hätten aber wohl erwartet, dass die BVOC so rasch Taten folgen lassen würde.

Das Ziel, so wollen einige Huren in Nagra erfahren haben, sei erneut der Archipel von Shindrabar und auch diesmal wollen die Kapitäne der Compagnie die Brabakdrift nutzen, wusste ein Fischer der Ortschaft zu berichten.

Stimmen die Gerüchte über den Handelsstützpunkt *Porto Mizirion*, so wird Nagra wohl nicht zum letzten Mal Ausgangshafen einer Fahrt über das Meer der Sieben Winde gewesen sein. Bislang war bezüglich dieses Stützpunkts auf einer güldenländischen Insel keinerlei Bestätigung der BVOC zu erhalten. Aber eben auch kein Dementi.

Muliro Larekos (Christian Bender)

„Guckt sie euch doch an! Sollen sie ruhig nach Uthuria fahren. Dann wird es in unseren Gassen sicherer!“

—Hafenarbeiter Pedro

„Natürlich braucht Brabak eine Kolonie in Uthuria. Es wird den Ruhm unseres Königreichs immens vergrößern.“

—Yuanito, Händler auf einem Markt von Brabak

„Wer ist eigentlich Sancta Elida? Ist das eine Geliebte vom Kronprinz? Oder von einem anderen Mitglied der hohen Familien? Von den Geraucis vielleicht? Und was ist das überhaupt für ein Name? Sancta ... ?!“

—Perainés, geschwätzige Bäuerin aus dem Umland Brabaks

Aventurischer Bote, Phex 1037 BF

Feierliche Einweihung des größten Efferdtempels des Südens

BRABAK. In den letzten Jahren schon konnte der aufmerksame Beobachter die ingerimmgefällige Betriebsamkeit erkennen, mit der der Neubau des Efferdtempels zu Brabak vorangetrieben worden war. Der Meister der Brandung forderte diesen bereits seit mehr als einer Dekade mit der Unterstützung der ehemaligen Frau König Mizirions III., Jasmine. Diese trat nach ihrer Trennung vom König als Novizin der Kirche des launischen Herrn Efferd bei und warb weiterhin inbrünstig für den Bau. Jetzt war es endlich soweit und das gottgefällige Bauwerk, das sich zu Recht der größte Efferdtempel des aventurischen Südens nennen darf, erfuhr seine Einweihung.

Wie bei der großen feierlichen Weihe deutlich wurde, war der Tempelbau nicht zuletzt durch großzügige Spenden von Handelshäusern aus dem verbündeten Horasreich, die allesamt Vertreter gesandt hatten, vorangetrieben worden. Phexge-

fällig eingeweihte Kreise wollen sogar wissen, dass ohne diese Zuwendungen der entscheidende Anstoß für den schnellen Weiterbau wohl ausgeblieben und das Gotteshaus bis heute eine Bauruine geblieben wäre. Doch auch reisende Fernhändler sollen zu Spenden angehalten worden sein und sogar Kronprinz Peleiston und auf dessen Betreiben die Familien der Audienza sollen Geld zur Verfügung gestellt haben, so will es die Gerüchteküche der Königsstadt wissen.

Spöttern, die es in Brabak naturgemäß reichlich gibt, ist nicht klar, wie der Kronprinz dem König das Geld abgerungen haben soll – wo es doch gar nicht um den Schiffsbau gegangen sei. Doch politisch nachvollziehbar erscheint dieser Schritt dennoch, denn auf diese Weise unterstreicht die Krone die Bedeutung Brabaks für die Efferdkirche und macht es unwahrscheinlich, dass es einen Meister der Brandung des Südmeeres außerhalb ihrer

Stadt geben könnte.

Eines noch wollen wir dem Leser nicht vorenthalten: Wie wir nach anstrengender Recherche an Praios' Licht bringen konnten, sollen einige horasische Handelshäuser, und wohl auch das Haus ya Strozza, einige mehr oder weniger große Handelsprivilegien zugesprochen bekommen haben. Ob diese im Zusammenhang stehen mit den Spenden für den Tempel? Auch mit noch so kostspieligen Nachforschungen war dies nicht zu erfahren – doch wir werden dranbleiben. Vor diesem Hintergrund erscheint auch der Bau des Kontors der Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza in einem gänzlich neuen Licht und macht doch eines deutlich: Ob im Süden oder im Norden unseres schönen Kontinents, Politik funktioniert doch überall sehr ähnlich.

Muliro Larekos (Christian Bender mit Dank an Martin Schmidt)

Möwenschrei und Wellengesang

Boron bis Firun 1037 BF

Seit einigen Monden berichteten Matrosen und Soldaten aller Seemächte, dass Schiffe im Südmeer spurlos verschwinden. Die Berichte unserer Korrespondenten aus verschiedenen Hafenstädten gaben großen Anlass zur Sorge:

„Die gurgelnden Fischköpfe sind ja schon immer ein bisschen unheimlich gewesen, aber nun sind sie gefährlich angriffslustig! Sie verscheuchen Fischschwärme, zerreißen unsere Netze und rammen sogar Boote. Selbst die Kapitänin Siray Hammerfaust, die sonst so gut mit denen kann, weiß nich' mehr weiter – hat uns aber verboten, die Fischköpfe anzugreifen. Wovon ich nun aber meine Familie ernähren soll, das konnt' sie mir nich' sagen.“

— Ramiro, verängstigter Fischer aus Neu-Vinay, Travia 1037 BF

„Einige Seeleute woll'n von 'ner neuen Piratenbande gehört haben, die ihren Stützpunkt irgendwo nahe der Sargasso-See haben sollen. Sie behalten wohl die gekaperten Schiffe und verkaufen die Besatzung als Sklaven. Ihr Anführer soll 'nen ziemlich ungewöhnlicher Alchimist oder Zauberer sein, da sie über irgend 'ne übernatürliche Waffe verfügen, dass ihnen die Schiffe nicht entkommen können.“

— Rimaldo Gozzi, Erster Maat der Perle von Havena, kurz vor seinem Verschwinden Boron 1037 BF

„Eine grün schillernde Wolke schwebte in den tiefblauen Wellen und streckte gierige Tentakel nach unserem Schiff aus. Bei Efferd, ich hab da dunkle Gestalten unter dem dunkelgrünen Schemen schweben gesehen. Da meldete unser Ausguck ein fremdes Schiff ohne Beflaggung, da war's vorbei mit unsrer Moral. Selbst die Frau Maga konnt' mit ihrem magischen Feuer nix gegen das Zeug unter Wasser ausrichten und wir konntn weder vor noch zurück und mussten wie 'nen Fisch auf'm Trocknen hilflos abwarten, bis das fremde Schiff uns einholte. Das feige Piratenpack enternte uns und überwältigte unsere Kämpfer. Sie schlugen uns alle bewusstlos und als ich wieder zu mir kam, fand ich

mich in Ketten vor und baue seitdem Marmor auf dieser götterverlassenen Insel ab.“

— Bericht eines Strafgefangenen auf Minlo, der behauptet Matrose auf der Sylphur II – einem der verschwundenen Schiffe – gewesen zu sein, Firun 1037 BF

„Wegen ausstehenden Zahlungen an seine Gläubiger, schändlichen Forschungen an Efferds Gaben und frevlerischer Aufwiegelung wird für die Festnahme Esaliero Siphisus eine Belohnung von 50 Golddukatn ausgelobt. Der Gesuchte zählt etwa vierzig Götterläufe, ragt kaum 1,50 Schritt auf, hat dunkles Haar und einen dichten Bart sowie ein nervöses Zucken an den Augenlidern. Er gibt sich als Forscher und Alchimist aus und wurde zuletzt im Südmeer gesichtet. Die Belohnung für den Flüchtigen kann in jedem Tempel des Herrn Efferd eingetauscht werden.“

— Aushang in Hôt-Alem, Praios 1037 BF

„Einen grünhäutigen Sklaven vom Stamm der Nanshemu wollt Ihr kaufen? Wir haben tatsächlich seit kurzem einen ungewöhnlichen Strafgefangenen auf den Pollenfeldern, auf den Eure Beschreibung passt und der behauptet, von dem fernen Uthuria zu stammen. Aber verkaufen würden wir niemals einen der uns anvertrauten Verbrecher, denn das Königreich Brabak duldet die schändliche Sklaverei der morallosen Alanfaner nicht! Ach so, Ihr wolltet die Dienste jenes ungewöhnlichen Strafgefangenen nur für eine bestimmte Zeitspanne mieten? Das ist selbsterständlich etwas anderes. Die neuen Strafgefangenen scheinen recht begehrt zu sein – erst kürzlich hatten wir Delegationen von sechs Seemächten, die sich für eine Piratin interessiert haben.“

— Timoro du Berilis, Verwalter der Donna-Naomi-Insel, Porto Berilis, Firun 1037 BF

„Der Bewahrer von Wind und Wogen aus Charypso soll mit der »Gischtschaum« gen Archipel der Riso aufgebrochen sein, um die Schändung eines Efferdheiligtums zu verhindern. So zornig habe ich Hochwürden noch nie gesehen und das, obwohl der ehrenwerte Moreno nicht gerade für seine Geduld

oder sein sanftmütiges Wesen bekannt ist.“

— Jossalita Steiner, Matrosin, Charypso, Hesinde 1037 BF

Efferd sei Dank konnte jedoch Hochwürden Raul Moreno auf Nachfrage unseres Korrespondenten endlich Licht in die mysteriösen Untiefen der Ereignisse bringen:

„Mit starkem Wind im Rücken folgten wir Efferds Weisungen und stießen in einem vergessenen Heiligtum des Unergründlichen auf einen flüchtigen Frevler und zwei ketzerische Kulte, welche es wagten unseren Anspruch auf die Grotte der Gischttochter Allymo streitig zu machen. Mit Nebel und Wogen wurden die ungläubigen Eindringlinge mit Hilfe einiger tapferer Streiter aus dem Heiligtum vertrieben. Mit gerechtem Zorn wurden die ketzerischen Schmierereien von den Wänden gewaschen und unheilige Statuen zerschmettert. Nun steht die Grotte des Launenhaften allen Gläubigen als Ort der Besinnung und des Zusammenhalts offen. Alten Legenden zufolge soll sich hier einst auch Allymo den Menschen als Alveraniarin Efferds offenbart haben. Allymo, die Gischttochter des Launenhaften, welche die Verkörperung des Südmeers selbst ist. Gebändigt allein durch den Efferddelphin Raistymo, der die verspielte Efferdtochter Allymo davon abhält, allzu arg mit den Schiffen ihre Neckereien zu treiben. Nach den stürmischen Auseinandersetzungen der beiden Alveraniare des Launenhaften zieht sich Allymo empört in ihre glitzernde Grotte zurück, bis sie kurze Zeit später wieder ihre tanzenden Wellen gegen die Planken vorbeifahrender Schiffe peitschen oder einen Schwarm Soldatenfische neckisch über die Reling springen lässt. Und dieses Heiligtum haben wir für die zwölgöttliche Kirche befreit und werden es mit unserem Leben verteidigen!“

— Raul Moreno, Bewahrer von Wind und Wogen, Charypso, Tsa 1037 BF

Cordovan Munter
(Nicole Euler mit Dank an
die Alveraniare vom MPA)

Efferdtempel in Brabak dank horasischer Hilfe endlich fertig

VINSALT. Man kann es kaum glauben, aber es ist wahr! Nach einer Bauzeit von über zehn Götterläufen ist der Bau des neuen Efferdtempels in Brabak, der Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches im Süden, endlich abgeschlossen. Unter der ehemaligen Gattin des Brabaker Königs wurde das Vorhaben noch vorangetrieben. Doch seit der Trennung des Königspaares 1025 BF herrschte beim Bau des als größten Tempel der Efferdkirche geplanten Bauwerks eine langanhaltende Flaute. Niemand wagte in den letzten Jahren zu vermuten, ob das nur unzureichend geplante Projekt jemals seinen Abschluss finden würde.

Mit der immer enger werdenden Kooperation des Horasreichs mit dem kleinen Königreich im Süden Aventuriens konnte dieser Umstand nicht mehr hingenommen werden. Wie erst jetzt in Erfahrung gebracht werden konnte, reiste bereits vor zwei Götterläufen eine Delegation einiger Handelshäuser des Kaiserreichs eigens nach Brabak, um sich vor Ort ei-

nen Eindruck von der misslichen Lage zu verschaffen. „Die Lage war schlimmer als wir uns vorgestellt hatten“, teilte uns ein Mitglied der Familie Weyringer mit. „Ein Tempel des Meeressgottes, der mitten im Schlamm und neben baufälligen Baracken steht, so etwas habe ich noch nie gesehen und will es auch nie wieder“, fügte ein sichtlich entsetzter Vertreter des Herzoglichen Methumischen Seiden-Kontors hinzu. Auch der Neubau, der mehr einer Ruine glich, jagte jedem der Anwesenden einen Schauer über Rücken und man fragte sich, wie Efferd eine derartige Schmäherung ertragen könne.

Unter der Führung des Methumiser Handelshauses ya Strozza konnten schließlich alle bedeutenden Kontore des Horasreiches zu einer Spende bewegt werden, um den Tempelbau doch noch zu vollenden und der Schmach ein Ende zu bereiten. So ist es den Familien ya Strozza, Bramstetter, Sandfort, Weyringer, ter Gruchen, Darando und dem Herzoglichen Methumischen Seiden-Kontor zu verdanken,

dass der Tempelbau nach jahrelangem Stillstand nun endlich vollendet werden konnte.

Bei der Segnung und Eröffnung des Tempels war denn auch jeweils ein Vertreter der Handelshäuser vertreten, den Horas vertraten der Gesandte der Krone Lessandro ya Strozza der Jüngere und Silem di Nautariani, der wohl derzeit beste Capitan der Horaskaiserlichen Flotte des Südmeers. Emmeran Tralopper, der als Meister der Brandung des Südmeers vor über zehn Götterläufen bereits den Neubau gefordert hatte, standen die Tränen in den Augen, als er den neuen Tempel weihte und nach ihm die Gläubigen in den riesigen Tempel strömten. „Dies ist ein würdiges Haus für den Herrn Efferd“, stellte der Meister der Brandung mit belegter Stimme fest, um danach auch den horasischen Kaufleuten für ihre reichliche und gottgefällige Spende zu danken.

*Adamante Fernell (Martin Schmidt,
mit Dank an Christian Bender)*

Eine Braut für den Horas!

HORASIA. Bereits seit Wochen brodelte die Gerüchteküche in Horasia und von dort ausgehend in Vinsalt, Kuslik und dem ganzen Lieblichen Feld. Keine Frage bewegte das Horasreich mehr als diese: Wird sich unser junger Herrscher verloben? Und wenn ja, wen wird er sich als seine glückliche Braut erwählen?

Doch nun wissen wir es, und das ganze Horasreich jubelt ob dieser Entscheidung! Auf den Feiern anlässlich des 285. Tages unserer Unabhängigkeit vom Joch des Mittelreichs und des fünfzehnten Tsatages unseres Horas wurde zu Horasia bekanntgegeben, dass die zukünftige Gemahlin des Herrschers Udora von Firdayon-Bethana sein wird. Die Braut ist eine

Tochter des Comto Protector, Ralman von Firdayon-Bethana, und damit eine entfernte Cousine des Horas. Zudem ist sie eine der graziösesten jungen Frauen, die zur Zeit im Sangreal verkehren, und als Prinzessin von Geblüt eine absolut angemessene Partie für den Horas.

Für die Bekanntgabe der Verlobung war der beste Zeitpunkt gewählt worden, der möglich ist.

Der morgendliche Götterdienst für die herrschaftliche Familie fand im privaten Rahmen statt, die zahlreichen hochadligen Gäste bekamen in der Zwölfgötterkapelle lediglich den Comto Protector samt Familie zu Gesicht. Noch wusste niemand, dass es seine Tochter sein würde, die hier unbefangen im Kreise der Verwandtschaft auftrat.

Während der Paraden und des wunderbaren Schauspiels zu Ehren seines großen Vorfahren, König Khadan Firdayon, blieb der junge Horas ein entrückter Zuschauer hinter dem Schutz des Vorhangs.

Vor der nachmittäglichen Audienz wurden mehrere Beschlüsse bekannt gegeben, bis sich zuletzt die Kaisermutter erhob und in wenigen, wohlgesetzten Worten die Verlobung ihres Sohnes verkündete.

Selbstverständlich waren alle weiteren Anliegen der Audienz vergessen, der Fokus lag einzig und allein auf der Gratulation. Zur Eröffnung des abendlichen Banketts bat unser junger Monarch seine liebliche Braut an seine Seite, auf dass sie gemeinsam in den Schlachtensaal zu Tische schritten.

So manches Geschenk zum Tsatag musste in der Eile erweitert werden und manch ein Aristokrat änderte umgehend seine Tischrede, doch der Jubel war allgegenwärtig. Selten hatte der Sangreal solch große Freude gesehen, und per Herold wurde die Nachricht noch am selben Abend im ganzen Reich verkündet.

Während des Banketts parlierten die jungen Verlobten miteinander, ergötzen sich an der Kunstfertigkeit der besten Musiker und Illusionisten Aventuriens und ließen es sich nicht nehmen, den abendlichen Ball zu eröffnen.

Noch am späten Abend wollen unser junger Horas und seine Verlobte gesehen worden sein, wie sie allerliebste miteinander plaudernd durch die Gärten der Tugend flanierten, bis sie das grandiose Abschlussfeuerwerk von der Alveranischen Treppe aus bewunderten.

Wahrlich, Euer horaskaiserliche Majestät, das ganze Reich gratuliert Euch zur Wahl Eurer Braut und jubelt mit Euch! Vivat, vivat, vivat!

Adamante Fernell (MM)

*Gewandung,
die einem Magus
geziemt und gefällt.*

*Atelier Avon Tielen,
Vinsalt*

.....

*"Wir wollen frei sein wie uns're
Ahnen waren,*

*Eher den Tod, als Garethher
Knechtschaft wählen!"*

*Jetzt im Vinsalter Opernhaus:
das große, patriotische Schauspiel!
Premiere 19. Tsa*

Der Rote Drache

*mit Brigon Moliesi als Khadan
Firdayon und
Svelinya Dorester als Tharinda
Marvinko*

Comto Protector setzt sich durch Ein Kommentar von Miro Koreon della Collis

Auf dem Garadanbrett der hohen Politik des Lieblichen Feldes wurde ein neuer Zug gemacht. Eine Vermählung des jungen Horas war nur eine Frage der Zeit, unsicher war jedoch, wer die Auswahl der Braut bestimmen würde. Verschiedenste Seiten haben ein ausgeprägtes Interesse daran, die zukünftige Politik stärker mitbestimmen und auf den Horas Einfluss nehmen zu können. Sie alle hatten sicher gehofft, dafür die richtige Heiratskandidatin positionieren zu können.

Dass es dem Kronkonvent gelingen würde, die Braut des Horas zu bestimmen, galt Kennern liebfeldischer Politik als unwahrscheinlich, zu Recht, wie sich jetzt erwies. Zu viele Familien und zu viele Interessen streiten im Kronkonvent, wo man sich schon nicht auf ein so simples Bauvorhaben wie den Kaiserkanal einigen kann, wie soll da Einigkeit über eine so bedeutsame Entscheidung wie eine Horasgemahlin herrschen? Auch aus der Gruppe des Kronrats waren zwar Vorschläge zu erwarten, aber keine Entscheidung.

Als viel wahrscheinlicher galt es, dass Aldare Firdayon die zukünftige Partne-

rin ihres Sohnes bestimmt, um ihn vor den politischen Ambitionen Anderer zu schützen und seine Position zu stabilisieren. Und, neben ihren mütterlichen Interessen, auch den politischen Kurs für die Zukunft festzulegen.

Doch die Wahl hat der Comto Protector getroffen. Mit seiner Tochter hat sich Ralman von Firdayon-Bethana zielsicher über seine Amtszeit hinaus als bedeutenden Faktor in den Sangreal und die hohe Politik platziert. Er hat die sicherlich genutzte Option, Udora auf ihre Rolle als Horasgattin noch mehrere Jahre lang vorzubereiten und dabei auch ihre politische Bildung zu bestimmen und zu prägen. Wenn sie sich dereinst offen oder hinter den Kulissen in die Regierung einbringt, wird das immer im Interesse und Stil ihres Vaters sein. Welche Mittel der Comto Protector eingesetzt hat, um diese Art der Einflussnahme zu erreichen, wird die Öffentlichkeit sicher niemals erfahren, doch offensichtlich ist er nicht gewillt, von der Macht zu lassen, wenn er 1040 BF seinen Titel niederlegt.

Kusliker Kurier, Tsa 1037 BF

Geheime Verhandlungen mit Al'Anfa!

UINSALT. Kaum ist der Jubel verklungen, der durch das Liebliche Feld tobte, werden die Fakten der horaskaiserlichen Verlobung betrachtet. Und dabei sticht eine Tatsache hervor, die sicherlich jeden mit Schrecken und Abscheu erfüllt: Es wurde nicht nur mit verschiedenen Familien innerhalb des Horasiats verhandelt über eine möglichst vorteilhafte Eheschließung, sondern auch mit dem Erzfeind Al'Anfa.

Von einer geheimen Gesandtschaft ist die Rede, die die Zyklopeninseln mit unbekanntem Ziel im Süden verließ, von politischen Verhandlungen, Geheimdokumenten und eigens als Geschenke aus Shafirs Hort gehobenen Schätzen. Dabei ging es wohl um nicht weniger als den Seeweg nach Uthuria. Zwar sind sich die Quellen uneins, ob dieser erst mit Hilfe der Al'Anfaner gefunden wurde und es

jetzt darum geht, unseren Horas vor der versprochenen Ehe mit der Tochter des Patriarchen zu schützen, oder nur um eine Sicherung der Strecke. In jedem Fall war die horasische Unabhängigkeit der Handelsroute zum Südkontinent Bestandteil der Verhandlungen.

Es wäre viel notwendiger gewesen, das Geld in die Flotte zu investieren und so den Seeweg zu sichern! Da die Verlobungsverhandlungen mit den Al'Anfanern jedoch offensichtlich gescheitert sind, steht zu hoffen, dass sich die Horasier auf ihre Stärken besinnen und ihren Anspruch zur See zukünftig vehementer vertreten.

Als harmlose Randnotiz nimmt es sich dagegen aus, dass es auch Verhandlungen mit dem Kalifat gab, die aber am wirren Glauben der Wickelköpfe aus der Wüste scheiterten.

Flavia Arcuselli (MM)

MODA MAGICA

AVENTURISCHER BOTE
PERAINE 1037 BF

Nach den jüngst entbrannten Debatten über die Kleiderordnung des Codex Albyricus, möchte ich den Lesern gern eine Möglichkeit eröffnen, den Regularien zu entsprechen und ihre Vorzüge dennoch nicht stets in einer sackartigen Robe zu verhüllen.

Eine Schneiderei in Vinsalt, die ich allen Collegae nur wärmstens empfehlen kann, ist das Atelier Avon Tilen. Der Maestro ist ein Cousin Ninaras von Visalt, die in Belhanka seit Jahren mit ihrer luftig-leichten Damenkollektionen begeistert. Hier wird magische Mode nach individuellen Bedürfnissen gefertigt, und das Atelier erfährt gegen einen kleinen Aufpreis sogar Beratung

durch einen in magischer Rechtslehre geschulten Experten. Die Schritte orientieren sich zumeist an aktueller horasischer Mode, durch die Applikation arkaner Sigillen oder Gildenzeichen sind jedoch gerade die Konventsgewände nicht nur ein wahrer Augenschmaus, sie orientieren sich auch an den Vorgaben des Codex Albyricus und spielen gekonnt mit Aussparungen, sowohl beim Stoff wie auch beim Gesetzeswerk.

Auch, wenn mich die hohe Politik der Gilden gelinde gesagt wenig schert, so fordere ich noch einmal nachdrücklich einen Arbeitskreis zur Evaluierung der nicht mehr zeitgemäßen Bekleidungs Vorschriften.

Über den Autor: Adeptus maior Nepolemo Letrano absolvierte die Schule der Erscheinungen zu Grangor 1030 BF mit Auszeichnung, wurde von der Quartalszeitschrift *Magie!* zweimal zum bestangezogensten Mann der magischen Zunft erkoren. Zu seinen Veröffentlichungen gehören *Sein und Schein – Von magischem Trug und der Kunst, mehr zu sein als man vorgibt*. Außerdem verfasste er das magisch-philosophische Werk *Schein oder nicht Schein?*. Für den Aventurischen Botten wird er unregelmäßig über Mode aus der Welt der Gildenmagie und darüber hinaus berichten.

Solange die Collegae unserer Zunft offen ohne Fehl auftreten, soll auch ihnen eine zeitgemäße und vor allem modische Kluft nicht verwehrt bleiben.

Stets ausgefein
Euer

Nepolemo Letrano

Gönnt Euch etwas Gutes Wegstation Dohlfelder

Seit Generationen ein Ort der Ruhe und Erholung für müde Reisende.

-traviagefällige Unterkunft

-Herausragende Küche und bestes Bier zu günstigen Preisen

-Geheiztes Waschwasser und Donnerbalken mit Wasserdurchfluss

Reichsstraße 3 zwischen Elenvina und Kyndoch bei Todmweiler

Elida Dohlfelder und Gatte freuen sich auf Euren Besuch.

Uthuria!

Land unglaublicher Möglichkeiten!

Fischreiche Gewässer, fruchtbarer Boden, schmackhafte Tiere, wunderbarer Kaffee!

Melde Dich bei der BVOC und erhalte mit der Götter Hilfe einen Platz auf einem Schiff!

Komm nach Uthuria! Hier macht das Leben Spaß!



Aventurischer Bote, Peraine 1037 BF

Ein Schwertzug wider den Untod

DEVENSBURG. Überraschend scheint es zu Truppenbewegungen in die Rabenmark zu kommen. Nachdem die Golgariten viele Götterläufe mit nur mäßigem Erfolg versucht haben, die östlichen Teile des ihnen zugesprochenen Landes zu erobern und zu sichern, schei-

nen ihnen nun weitere Streiter unter die Arme zu greifen. Doch nicht diese Tatsache an sich ist das Überraschende, sondern die Herkunft eben dieser Kämpfer.

Es sind nicht etwa weitere Ritter und Knappen des Ordens, angeworbene Söldner oder gar die Landwehr der Raben-

mark, welche die neuen Truppen stellen. Nein, diese stammen von den Bündnispartnern des Paktes von Al'Zul (siehe **AB 164, 165**). Vor allem aus der Rommilyser Mark treffen derzeit Kämpfer und auch Proviant ein, doch in den Straßen sind Gerüchte zu hören, dass

sich auch Streiter aus Beilunk, Warunk und Perricum auf den Weg gemacht haben oder dies noch tun werden.

Wie groß und welcher Art diese Truppen und damit das letztendliche Heer sein werden, kann derzeit noch nicht abgeschätzt werden. Die Gerüchte und Mutmaßungen darüber gehen weit auseinander. Interessant dürfte die Frage werden, ob neben den borongeweihten Streitern aus den Reihen der Golgariten auch solche des Praios und der Rondra in den Truppen zu finden sein werden, sind doch die Diener des Götterfürsten und der Sturmherrin hervorragend gegen dämonisches Treiben gewappnet und in der Lage, dieses zu unterbinden oder zu vernichten. Allerdings legt die Ablehnung der Gemeinschaft des Lichtes gegenüber Magie den Schluss nahe, dass nur wenige, ausgesuchte Weißmagier im Heer zu finden sein werden. Auch bleibt die Frage spannend, wie sich das Kräfteverhältnis und das Kommando zwischen den nicht immer freundschaftlich verbundenen Kulturen entwickeln werden.

Ebenso interessant dürfte die Frage nach dem Anführer dieses Heeres werden, denn *Gernot von Mersingen* als Markgraf könnte den Verbündeten des Paktes als zu mächtig erscheinen, wenn er diese Armee kommandiert, und bei *Borondria* als Borongeweihte könnte es mit den anderen Geweihten und Kirchen zu Reibereien kommen. Es bleibt abzuwarten, wie die Entscheidung letztlich fällt. Vielleicht findet sich auch ein ganz überraschender Kandidat wie *Bunsenhold von Ochs*, der Kommandant der kaiserlichen Truppen zu Gallys.

Auch wenn gerade letzterer Name verwundern mag, so ist die Möglichkeit doch nicht von der Hand zu weisen, gerade wenn auch kaiserliche Truppen an diesem Heerzug teilnehmen. Und dies ist nicht unwahrscheinlich. Bis heute blockiert der Todeswall den Weg in den Osten, der einer Befreiung der östlichen Rabenmark, aber auch einer Befriedung Tobriens im Weg steht (der Bote berichtete, **AB 166**). So sind erste Gerüchte im Umlauf, dass dieser Heerzug gar nicht vorrangig der Befreiung und Befriedung der Rabenmark dient, sondern eine Vorbereitung für den angekündigten Heerzug der Kaiserin *Rohaja von Gareth* gegen die Fürstkom-

turei und den Verräter *Helme Haffax* ist. Dies zumindest würde weit besser die Zusammenstellung der Truppen aus den verschiedenen Marken erklären, welche alle ein gewisses Interesse an einer Befriedung des Landes haben, um ihre Grenzen zu sichern und Frieden in ihrem Umland zu haben.

Es mag aber auch sein, dass diese Spekulationen zu weit greifen und die Marken sich zusammengeschlossen haben, um den Landweg zwischen Devensberg westlich des Todeswalls und Warunk und Beilunk im Osten wieder gangbar und sicher zu machen. Dies wäre für die beiden im Feindesland eingeschlossenen Marken eine große Entlastung und würde ihre Versorgung sehr viel einfacher gestalten. Allerdings liegt auf diesem Weg Altzoll, welches als gut befestigte Garnisonsstadt von *Lucardus von Kémet* gehalten und verteidigt wird. Ein Mann, dessen Name für Verrat und grausame Härte steht.

So bleibt das genaue Ziel der Verbündeten zunächst fraglich – geht es nur wider den Todeswall, bis nach Altzoll oder sogar noch weiter bis nach Beilunk und Warunk? Diese Frage wird wohl erst dann zu beantworten sein, wenn die endgültige Truppengröße und auch die Ausrüstung des Heeres feststehen.

Die wichtigste Frage, welche sich für diesen Schwertzug wie für so viele zuvor stellt, ist allerdings nicht das Ziel, sondern ob es gelingen wird, den Todeswall zu nehmen und auch zu halten. Schon mehrfach versuchten die unterschiedlichsten Parteien dieses Bollwerk, welches seit der Dritten Dämonenschlacht mehr ein Alptraum denn ein Bauwerk ist, zu erobern und zu halten. Der letzte, dem dies für einige Zeit gelang, war der Reichsverräter und selbsternannte Kaiser *Answin von Rabenmund*, der während des Jahres des Feuers einige Zeit die Herrschaft über den Wall behauptete. Seitdem ist es niemandem mehr gelungen, sich länger auf dieser Ausgeburt der Niederhöllen festzusetzen. So wird sich der Erfolg dieses Schwertzuges wohl schon bei der ersten Schlacht nach nur wenigen Tagen entscheiden, ist der Wall des Todes doch die Grenze zu den Landen, welche die Streiter erobern wollen.

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

Allen Vasallen der Krone Saretiens kund und zu wissen – sowie nebsthalber den Untertanen, Bürgern und Freibauern wiewohl auch den Reisenden aus anderen Provinzen und Landen, die sich unter dem Schutz und Schirm der Krone König Debreks in den Ländern, Städten und Dörfern des Königreiches aufhalten!

Hiermit verbieten wir, ächten und stellen unter Strafe die öffentliche Verbreitung, Wiederholung, Kolportage oder Kundgebung des Gerüchtes vom angeblichen Ableben des Verräters *Helme Haffax*, zwölftmal verflucht.

Das seit Tagen auf den Märkten und in Schänken des Königreiches kursierende, gefälschte Gerücht und seine folgenden Unwahrheiten, dass nämlich der Erzverräter *Haffax* bei einem Angriff auf seinen Mordwinkel in Mendena durch aufständische Elemente seiner ruchvollen Herrschaft angeblich den Tod gefunden habe, ist nichts als Kriegslüge und Propaganda!

Lüge und Betrug sind die Waffen des Feindes, um die kampfbereiten Herzen der gerechten Diener der alberanischen Zwölfgötter zu verwirren und den siegesbereiten Streitarm zu schwächen. Der Erzverräter will unsere Wachsamkeit einschläfern, unsere Obacht einlullen und unsere Aufsicht vernebeln – doch hat er sich getäuscht mit all seinen Tücken.

Wir fallen auf diese Kriegslüge nicht herein. Und auch Ihr, Ihr Vasallen und Folgsleute der Krone Debreks, werdet es nicht!

Wer also die Verbreitung dieser schändlichen Mendener Gerüchte betreibt, ist nichts weniger als ein verdammungswürdiger Diener und verbrecherischer Helfer des Erzfeindes der Zwölfgötter, eine wolfgesichtige Gefahr für seine Nachbarn und ein gefährlicher Ehrenbläser im Dienste des Feindes – ob gewollt oder nicht.

Jeder Mann und jede Frau von hoher Geburt wird mit Ächtung und Geldstrafe bestraft, Schwert und Ross eingezogen.

Alle anderen, gleich welchen Standes, erwarte 12 Stockhiebe auf den nackten Rücken und 12 Tage Schandkragen auf dem nächsten Marktplatz. Dies gelte für alle, die derart versucht die Moral der Saretier zu untergraben sich anschicken.

Gegeben und recognosziert in der Staatskanzlei Saretiens im Hesinde des Jahres 1037 BF

Horulff von Luring
(Jürgen Suberg)

Katastrophe bei Jungfernfahrt

ENQUI. Voller Stolz präsentierte die Werft ihr neues Drachenschiff einer ganzen Baureihe moderner Flussschiffe werden. Dank einer Mischung aus traditioneller Bauweise und zukunftsweisenden Errungenschaften benötigen die Boote nur noch wenige Fingerbreit Wasser unter dem Kiel. Dieser auf dem offenen Meer eher vernachlässigbare Umstand ist für die Flussschiffahrt eine Offenbarung. Damit wäre es künftig möglich, den bisher nur zeitweilig schiffbaren Svellt zwischen Enqui und Tjolmar ganzjährig zu befahren: eine große Chance für den Hafen Enquis im Wettbewerb mit den Rivaner Kaufleuten.

Diese Hoffnung beflügelte die Menschen, als die *Jurgas Wut* vom Stapel lief und nicht etwa Kurs auf das offene Meer nahm, sondern nach Süden ruderte.

Doch wenige Tage später wurden Trümmer des Bootes zurück nach Enqui gespült. Erste Nachforschungen ergaben, dass die *Jurgas Wut* den giftigen Brack rund um das verruchte Parkauki hinter sich gelassen hatte, aber bereits an der Mündung des Svellts in Trümmern lag. Unbestätigten Gerüchten zu Folge soll es deutliche Spuren eines Kampfes gegeben haben.

Sollte sich dies bewahrheiten, stellt sich die Frage nach den unbekanntem Angreifern. Handelt es sich um marodierende Schwarzpelze, welche regelmäßig diese Gegend unsicher machen? Waren es Schurken aus Parkauki, oder hatten die unlängst immer dreister werdenden Strandpiraten Wind von dem Stapellauf bekommen und ihre Umtriebe an den Fluss verlagert? Einige Stimmen munkeln gar, dass das Handelshaus Stoerrebrandt seine Finger im Spiel gehabt haben könnte - ist doch dessen Abneigung gegen Enqui hinlänglich bekannt. Zumindest Stoerrebrandts jüngste Bestrebungen, eine neue Handelslinie zwischen Tjolmar und Riva aufzubauen, lassen sich schwerlich anders deuten.

*Sorgrid Gorbas (Mike Krzywiak-Groß,
mit Dank an das AKzwanzig13)*

Werbermarkt in Feuerhafen

FEUERHAFFEN. So ist's recht! An Baron Ulchudan von Quellsprung kann man sehen, was wir an den eigensinnigen tobischen Adligen haben. Während sich in der tobimorischen Hauptstadt die Aufrechten zum gelungenen Tyrannenmord beglückwünschen und Haffax' unbelehrbare Knechte um ihr Leben fürchten, gibt sich der Herr über das Horn von Mendena selbstbewusst. Das halbjährliche *Feuerhafener Freudenfest zum Werberbesuch* findet nicht nur statt - es soll größer und prächtiger werden als jemals zuvor. Wenn sich auch die Redaktion schon mehrfach skeptisch gegen diese Art von Veranstaltungen geäußert hat, bietet das Ereignis doch eine vortreffliche Gelegenheit, vor Einbruch des Winters Geschäfte zu machen. Der Baron hat einen großen Fisch- und Arbeitermarkt ausgerufen und erlässt an diesem Tag den Anlegenzoll für jedes Boot und Floß. Zudem ist an diesem vierzehnten Tag des Boron wohl kaum mit einem tatsächlichen Werberbesuch zu rechnen - zu beschäftigt dürften die Truppen des gefallenen Kriegsverbrechers damit sein, die Ordnung in den eigenen Reihen wieder herzustellen.

Wer sich für hohe Herrschaften und das politische Parkett interessiert, dem sei gesagt: Der Baron ließ persönliche Einladungen an namhafte Adressen versenden, in denen er mit allerlei Kurzweil um Aufmerksamkeit warb. Besonders die Ilsurer, aber auch einige Festumer Patrizier wurden von dieser Freigiebigkeit bedacht. Mutmaßungen, der Baron wolle sich einem neuen Herrn anschließen, öffnet dies natürlich Tür und Tor. Mag auch Feuerhafen kein bedeutender Handelshafen sein - stünde die Siedlung wieder auf der richtigen Seite, könnte dies den wichtigsten Leuchtturm der Gegend in verantwortungsvolle Hände bringen und die seit Jahren grassierende Strandpiraterie in ihre Schranken weisen. In jedem Fall ist die Redaktion der Festumer Flagge interessiert an Berichten über die weiteren Entwicklungen an dieser Stelle, die im Falle der Veröffentlichung angemessen vergütet werden.

*Alriksej Gerberow
(Daniel Heßler)*

Fata Morgana oder Schrecken aus der Wüste?

TNAU. Erneut muss ein Handelzug als vermisst gelten, nachdem bereits die Karawane des ehrenwerten Kaufmanns Sadeem ben Ackhbar vor 4 Monden spurlos in den Weiten der Khôm-Wüste verscholl. Unter Führung des erfahrenen Ali ibn Faizal verließ die 12 Kamele starke Karawane vor fünf Gottesnamen Unau mit Ziel Fasar und passierte Zeugen zufolge den Salzsee. Danach aber verliert sich ihre Spur in den Weiten des Wüstensands. In Al'Rifat, wo ein Oheim ibn Faizals lebt, kam der Handelzug nie an. Erst vor einigen Tagen wurde ein Träger aufgegriffen, dem die Hitze jedoch arg zugesetzt haben musste. Er sprach von einem Sandsturm aus klickenden Klauen, der Kamele und Männer zerfetzt habe. Gerettet habe ihn nach tagelangem Umherirren in der Wüste ein Mann mit unheilvoll roten Augen, dessen Hand eine Drachenklaue zierte. Angeblich war der mysteriöse Gestalt auf der Suche nach „Dem Grauen aus der Tiefe“. In die Oase wurde der Träger nach eigener Aussage von einem Djinn verbracht, während sein Retter allein in den Weiten der Khôm zurück blieb. Ibn Faizals Oheim nahm den Unglücklichen bei sich auf, in der Hoffnung mehr über das Schicksal seines Anverwandten zu erfahren. Derzeit sucht er nach Wagemutigen, um zumindest den Verbleib der kostbaren Fracht zu klären. Sollte dieses Vorhaben nicht gelingen, steht das Unauer Handelshaus ibn Faizal wohl vor dem Ruin, war auf der verschollenen Karawane doch ein Vermögen in Unauer Porzellan für die Fasarer Erhabenen geladen.

Hamid ibn Hamid (ED)

Silaser Spiegel
Zum Anschauen und
Reinschauen

Reichsrichtschwert verschollen – Herzog Hartuwal schwer verletzt

ELENVINA. Der Adel von Nah und Fern hatte sich in der Herzogengruft neben der praiosheiligen Wehrhalle eingefunden, um die sterblichen Überreste des vor zwei Jahren gemordeten Jast Gorsam vom Grossen Fluß in eine endgültige prachtvolle Ruhestätte zu überführen.

Sein ältester Sohn, Herzog Hartuwal, fehlte jedoch. Manch einer munkelte, dieser hege noch immer einen Groll auf seinem Vater. Tatsächlich jedoch war dem nicht so: In seiner Eigenschaft als Reichssenneschall, Reichserzkkanzler und Reichsgrößer Siegelbewahrer weilte er auf der Pfalz Angroschgau, wo eine wichtige Besprechung mit einem Vertrauten der Kaiserin stattfand.

Als nun den anwesenden Herrschaften die neue Grabplatte enthüllt wurde, wunderte man sich, dass Guldebrandt, das Reichsrichtschwert, auf dem Prunksarkophag lag. Herzogin Grimberta Haugmin vom Großen Fluss und vom Berg zeigte sich darüber tief entrüstet: Ist es doch Usus, dass Guldebrandt stets an der Seite des Herzogs geführt wird. Auch wusste die Herzogin, dass ihr Gemahl Hartuwal die Stadt mit Guldebrandt verlassen hatte. Einige der Gäste stellten die Frage, ob es sich hier um eine Kopie der der sagenhaften Waffe Hlûthars handeln könne. Mit heiliger Autorität wurde diese Mutmaßung entkräftet: Seine Eminenz Pagol Greifax, Wahrer der Ordnung Mittellande, erkannte mittels einer geweihten Greifenfeder die Echtheit der Klinge und verkündete: „Dies ist Guldebrandt, das Schwert der Herzöge, das Reichsbehüter Brin einst zum Reichsrichtschwert erhob.“ Bald schon stellte sich heraus, dass Zausel, der alte Kammerdiener des verstorbenen Herzogs, ein durch und durch aufrechter Mann von schlichtem Gemüt, von einem Dritten angestiftet worden war, in die Schatzkammer zu schleichen und das Schwert seinem alten Herrn mit ins Grab zu geben. Warum Guldebrandt dort lag und welches Schwert

nun der Herzog führte, blieb ein Rätsel, hinter dem sogar die Frage zurücktrat, wie der alte Zausel in die Schatzkammer gelangen konnte. Ebenso unsicher ist, wer der Anstifter dieses Vorfalles ist, jedoch wurde gemunkelt, der Graue Vögt, der einstige Geheimrat von Jast Gorsam, stecke dahinter.

Ihre Hoheit Grimberta handelte im aufkommenden Tumult als eine echte Herrscherin, sorgte rasch für Ruhe und Ordnung und entschied über das weitere Vorgehen: Einigen hochverdienten Anwesenden, deren Namen wir hier aus Scham lieber verschweigen, wurde die gleichermaßen bedeutsame wie symbolträchtige Aufgabe zuteil, Guldebrandt seinem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen. Wenig ist über den Verlauf ihrer Reise bekannt, wohl aber deren Ausgang: volles Scheitern!

Nach Elenvina zurückgekehrt, erstatteten sie der Herzogin einen äußerst knappen Bericht: Sie hatten den Herzog bei einer Jagd nahe Angroschgau angetroffen und wurden just, als die Klinge übergeben werden sollte, von zwei gar schrecklichen Dämonen angegriffen. Im Verlaufe des Kampfes sei seine Hoheit schwer verletzt

und das Reichsrichtschwert in den Limbus gerissen worden. Groß war das Entsetzen der Herzogin ob dieser Worte! Die unglücklichen Überbringer der Nachricht wurden stehenden Fußes unter Arrest gestellt und die Heilige Inquisition zu einer Untersuchung des Falles angerufen. Es heißt, die Arrestierten seien bei vielen Fragen verstockt geblieben und hätten beteuert, der Herzog könne alles erklären, sobald er genesen sei. Auf eine hochnotpeinliche Befragung wurde schon wegen des Standes der Betroffenen verzichtet, zumal offenbar tatsächlich eine Unterredung mit Seiner inzwischen wieder genesenen Hoheit stattfand. Diese scheint, zumindest für die Inquisition, Klarheit in den Fall gebracht zu haben; doch Guldebrandt bleibt verschollen.

Abschließend sei noch erwähnt, dass seine Hoheit zwischenzeitlich eine dem Herrn Praios und dem Reiche wohlgefällige Queste zur Wiederbeschaffung des Reichsrichtschwertes ausgerufen hat; geben die Zwölfe, dass es alsbald einigen aufrechten Streitern gelingen möge, die Waffe für Herzog und Reich wieder zurückzugewinnen.

Jendromir Murks (Jens Marx)

Höret! Höret! Höret!

Wir Hartuwal II. vom Großen Flusse, Herzog der Nordmarken, des Kaulschen Reiches Senneschall, Erzkkanzler und Reichssiegelbewahrer, tun kund und zu wissen,

dass jede aufrechte Reckin und jeder tapfere Streiter der Nordmarken oder anderer Provinzen, die oder der sich auf die Suche nach Guldebrandt, dem Richtschwert des Heiligen Neuen Kaiserreiches vom Greifenthron zu Gareth, macht, unter Unserem besonderen Schutze stehet und im Falle des Erfolges ihrer Queste reich belohnt werden wird.

Gegeben zu Elenvina durch die Hand des Herzogs und verkündet von Nordmark, dem Landeswappenkönig und höchstem Herold der Nordmarken.

Der Rabe breitet die Flügel aus Ein Borontempel für Elenvina

ELENVINA. Über zwölftausend Seelen leben in der Herzogenstadt der Nordmarken – nur gab es dort bislang lediglich einen Boronanger mit einem priesterlosen Schrein des Schweigsamen.

Die Begräbniszeremonien wurden von Geweihten des Travia- oder Praiostempels vorgenommen, doch konnten diese nicht auf die gleiche Weise Trost und Fürsorge spenden wie die Diener des Raben.

Und so richteten vor nunmehr zwei Jahren, kurz nach dem Tode des alten Herzogs, zwei Adelsleute die Bitte an den Raben zu Punin, einen Borontempel für Elenvina stiften zu dürfen. Noch im gleichen Götterlauf begannen neben dem Boronanger unweit der Herzogengruft die Bauarbeiten.

Am 30. Firun 1037 BF wurde das neue Gotteshaus geweiht. Künftig bietet der neue Tempel der Hochgeweihten Ravena von Rabenstein, dem Priester Hadomar von Mersingen sowie einem Novizen eine Heimstatt.

Erstaunlich viele Pilger fanden sich zur Weihe des kleinen Tempels in der Herzogenstadt ein. Die Geweihten der örtlichen Häuser des Praios, der Hesinde, des Efferd und der Travia, die gleichfalls geladen waren, betrachteten den entgegen ihrer Gewohnheit in aller Schlichtheit und Stille abgehaltenen Weihedienst mit gebührendem Abstand. Doch auch an ihre Ohren drangen die bald überall sprießenden Gerüchte, dass der neue Tempel zu seiner Weihe ein ganz besonderes Artefakt als Tempelschatz erhalten habe. Allein, über dessen Natur war nichts in Erfahrung zu bringen, machten die Geweihten des Schweigsamen Gottes ihrem Ruf doch jegliche Ehre. Behauptungen, es handle sich um eine Kostbarkeit, die ursprünglich dem Al'Anfanischen Kult zu eigen gewesen sei, und die dieser wieder zurückerlangen wolle, dürften jedoch kaum eine reale Grundlage besitzen.

Nicht nur in der Herzogenstadt wird darum weiter über die Tempelstiftung und ihre Hintergründe spekuliert. Eine Stif-

tung als solche ist bereits eine Seltenheit, die rasche Genehmigung der Kirche darüber hinaus sehr verwunderlich. Die Stifter, Welfert von Mersingen, der Heerführer der Rabenmark, und Lucrann von Rabenstein, das Oberhaupt des gleichnamigen Freiherrnhauses, hielten sich mit Aussagen darüber ebenfalls bedeckt und verwiesen beide in seltener Eintracht auf den Bedarf der Herzogenstadt an diesem neuen Tempel.

Die Gerüchte über den Schatz des Borontempels erhielten indes in der Nacht zum ersten Tsa neue Nahrung, als ein offensichtlich von besonderer Neugier oder noch sinstrenen (und dabei wenig borongefälligen) Motiven) getriebener Pilger versuchte, auf eigene Faust dieses Geheimnis zu ergründen. Am folgenden Morgen fanden ihn die Priester schlafend im Tempelraum.

Sie übergaben den verwirrten Menschen an die städtischen Büttel. Bis er im Stande sein wird, bei einer Befragung Rede und Antwort zu stehen, wird er in deren Gewahrsam bleiben.

Schon dies spricht gegen ein dunkles Geheimnis im neuen Tempel – doch wann hätte Offensichtliches schon einmal die Fabulierlust der Bürger behindert?

Hesindiago Wagenknecht (Tina Hagner)

Die Schlafwandler von Perricum

PERRICUM. Während sich der Adel des Mittelreiches auf den bevorstehenden Feldzug gegen den von den Zwölfen verdamnten Erzschorken Helme Haffax vorbereitet, hat die Bürgerschaft der Reichsstadt Perricum keine anderen Sorgen, als im Magistrat die Macht an sich zu reißen und auf Konfrontationskurs mit den beiden Ständen des Klerus und der Magier zu gehen. Die Folgen sind die Auflösung der seit Generationen klugen Einbindungen der Geweihten und Magier in die Geschäfte der Stadt und der Auszug der Hochgeweihten der Perricumer Tempel in das benachbarte Dergelmund.

Aufstände und Tumulte prägen in den Herbstmonden die Stimmung des bedeutendsten mittelreichischen Hafens am Perlenmeer. Scharfe Proteste richten sich gegen die wuchernde Korruption des Stadtrates, aber auch nicht wenige

Stimmen erheben offene Anklage gegen das Verhalten der Hochgeweihten und Tempelvorsteher – ein noch vor wenigen Monden unvorstellbarer und undenkbarer Vorgang. Die Patrizier haben nach dem ungeklärten Verschwinden von Reichsvogt Wallgrin von Perricum den alten Rat der Stadt aufgelöst und eine Notstandsregierung unter der Führung des bisherigen Schatzmeisters Odoardo von Quintian-Hohenfels eingerichtet, während sich die Priesterschaft außerhalb der Stadt zu einer Opposition zusammengefunden hat. Wie konnte es so weit kommen?

Den Beginn des Konfliktes muss man wohl in scheinbar unerheblichen Ereignissen der Vergangenheit suchen. Lange Zeit war das Beziehungsgeflecht der Reichsstadt geprägt durch die Feindschaft der Inhaber der beiden wichtigsten Perricumer Kontore Marix und Schöllingh & Wintherlich. Aus

dem über Jahrzehnte andauernden Gleichgewicht dieser beiden Kontrahenten ergab sich seit den Tagen des Usurpators Answin der Kompromiss auf den leicht formbaren, aber als Volkshelden sehr beliebten Wallgrin Fuxecker als Reichsvogt der Stadt. Als freie Reichsstadt ist es nämlich ein Privileg des Magistrats, der Krone gegenüber einen der ihren als Kandidaten für dieses Amt vorzuschlagen. Nach den Skandalen in den letzten Jahren erlitt jedoch das Handelshaus Marix einen deutlich spürbaren Einflussverlust in der Stadt und mit dem Tod von Abethäo Wintherlich sank auch der Einfluss des rivalisierenden Kontors auf die Geschicke der Reichsstadt.

Bürger gegen Magier

Mit dem Ende der beiden prägendsten Kräfte innerhalb des Perricumer Patriziats erwachte der Macht-

hunger der übrigen Ratsleute, die nun ihre Chance witterten, den mittlerweile als lästig empfundenen Wallgrin Fuxecker im Amt zu beerben, denn im Phex 1037 BF sollte wieder einmal der Kaiserin der Vorschlag des Magistrats für die Führung der Stadt unterbreitet werden. Fuxecker jedoch, durch jahrelange Korruption zu einem wohlhabenden Bürger mit einem prächtigen Palast im Villenviertel Mondwacht avanciert, hatte nicht vor, seine lukrative Stellung in der Bürgerschaft kampflös aufzugeben.

Die komplexe Stadtordnung Perricums – in Funktion seit der Erhebung zur Reichsstadt unter den späten Eslamiden – gewährleistet eine ausgewogene und kluge Einbindung von Klerus und Magierschaft in die Entscheidungen des Stadtrates, damit der weise und kluge Rat von Gelehrten und Geweihten dem Wohl der Stadt diene. Es sind daher den zwölf Ratsleuten noch zwölf Beiräte zugeordnet, die sich aus den Vertretern der Kirchen und der Magier der Stadt zusammensetzen. Über viele Generationen funktionierte dieses *ius perricianum* und diente manch anderer freien Reichsstadt als Vorbild.

Anfang 1037 BF jedoch bröckelte das harmonische Miteinander. Um sich den nötigen Einfluss für die Wahl des Reichsvogts zu sichern, begannen einzelne Patrizier, die Unabhängigkeit der Magier in Perricum mit dem vagen Hinweis auf eine mögliche Verschwörung mit Agenten Helme Haffax' in Frage zu stellen. Der Rat setzte gegen das ausdrücklichen Votum der Beiräte ein Kontrollgremium für die magischen Schule und die Mitglieder des Ordens der Grauen Stäbe ein, dessen Befugnisse sich über den Ankauf von Büchern und die Bestimmung der erlaubten Leuchtmittel in den Studierstuben bis hin zur Überprüfung eines jeden Besuchers der Ordensburg der Grauen Stäbe erstreckte. Die Patrizier hatten die ersten Daumenschrauben angelegt.

Zwölfgöttertjoste und Ermordung einer einflussreichen Ratsherrin

Besonders in der Aufmerksamkeit des Rates befand sich die von der Rondrakirche ausgerufene Zwölfgöttertjoste, die viele Reisende und Schaulustige in die quirlige Stadt locken sollten. Eine stattliche Erhöhung für die Schanklizenzen der Gastwirte, die zu großem Unmut an die Kundschaft weitergegeben wurde, und für die Einfuhr von

Stangenwaffen an den Stadttoren spülten eine große Menge Dukaten in die stattlich gefüllten Säckel des Schatzmeisters. Insbesondere aber die Forderung, während der Tjoste einlaufende Schiffe genaues-tens auf Zauberkundige ohne Gildensiegel zu untersuchen und Nichtmenschen den Zutritt zu den Stadtvierteln innerhalb der Stadtmauern zu verwehren, sorgte bei den Gästen für breites Unverständnis.

Und als ob sich die Sorgen der Ratsleute bewahrheiten sollten, erschütterte den Stadtrat kurz vor Beginn der Feierlichkeiten der Mord an der Ratsfrau Yargunde Barûn-Bari, die aus einer der angesehensten Familien Perricums stammte. Doch anstatt sich der Hilfe von erfahrenen Reisenden zu bedienen, von denen es wegen der Tjoste so manche in Perricum gab, erklärte der Rat sich selbst zuständig für die Aufklärung des Verbrechens und verbat sich jegliche Einmischung von außen in die Belange der Stadt. Nicht wenige der Ratsmitglieder, so munkelte man in den Schänken, hätten genug Dreck am Stecken, und nahezu fast jeder von ihnen komme als möglicher Drahtzieher des Mordes in Frage.

Klerus gegen Bürger und Ausrufung der Landnot für die Reichsstadt

Die Eskapaden der Patrizier blieben nicht lange unbeantwortet. Insbesondere der Bewahrer von Wind und Wogen der Halle der Gezeiten, Efferdan dylli Turakis, und die Meisterin der Esse Adara von Rabicum – beide von ähnlichem Gemüt wie ihre Gottheiten – wollten die Verschlechterung der Zustände in der Stadt nicht unwidersprochen hinnehmen und riefen gemeinsam mit den anderen Dienern der Zwölfe den Stadtrat öffentlich zur Mäßigung auf. Dies war der Anlass des ersten Aufbegehrens einfacher Bürger, die der heimlichen Agitation einzelner Räte Glauben schenkten und auf dem Vorplatz des Praios-Tempels mit den Worten »Keine Priesterkaiser in Perricum« die völlig überrumpelten Geweihten der Stadt in die Defensive trieben. Es brauchte einige Zeit, die aufgebrachte Menschenmenge zu beruhigen und zu zerstreuen. Die Saat der Patrizier begann die ersten Früchte zu tragen.

Das nächste Aufbegehren folgte wenige Wochen später, als der Stadtrat die Landnot für die Reichsstadt ausrief, mit dem Verweis auf die unsicheren Verhältnisse und mit der perfiden Behauptung, dass offenbar Agenten des Erzfeindes das Volk

gegen die Ordnung der Zwölfe aufgewiegelt hätten. Die betroffene Bevölkerung, die ärmeren Einwohner der Stadt und die Unfreien in den Ländereien des zur Reichsstadt gehörenden Umlandes, zogen vor die Alcazaba Zolipantessa, das Rathaus der Stadt, um ihrem Unmut lauthals Luft zu machen. Der Stadtrat, so forderte die Menge, solle die mit ihren Steuern und Abgaben prall gefüllten Säckel der Stadt doch dazu verwenden, fremdes Kriegsvolk anzuwerben und nicht die Einwohner Perricums in den Kriegsdienst zwingen. Eine Forderung, mit der sie offene Türen einrannten.

Tag der Schande

Schließlich kulminierten die Ereignisse am 16. Boron, der als »Tag der Schande« in die Chroniken der Stadt eingehen sollte. Die angebliche Forderung der Geweihten nach einer großzügigen Spende des Stadtrates an die Tempel, um den Segen der Götter für Perricum weiterhin zu gewährleisten, beantwortete eine aufgebrachte Menschenmenge mit den Rufen »Nieder mit der Korruption in den Palästen und den Tempeln«, während sich der Rat zur Sitzung zusammenfinden wollte. Doch eröffnet wurde sie nicht, denn schnell verbreitete sich die Kunde, dass Unbekannte den Reichsvogt aus seinem Stadtpalast entführt hätten. Die allgemeinen Tumulte nutzten die Patrizier nun, um das geltende Stadtrecht außer Kraft zu setzen und eine Notstandsregierung einzusetzen, die weder den Vertretern des Klerus noch der Magierschaft Rechenschaft schuldig war.

Die Magier, verbittert über die offenkundige Dummheit der Patrizier, zogen sich in ihre Studierzimmer zurück, während die Hochgeweihten, die durch eine Intrige von den Geschäften der Stadt ausgeschlossen worden waren, der Reichsstadt den Rücken kehrten und unter Jubel der dortigen Bewohner in das benachbarte Dergelmund einzogen, um ein wachendes Auge auf die Geschehnisse der aus den Fugen geratenen Reichsstadt am Darpat werfen zu können. Über die Sicherheit der Tempel, in denen nur noch von einfachen Novizen und Geweihten die notwendigsten Dienste versehen werden, wacht nun der Orden der Draconiter.

Süßke Meilerbrecher (Jürgen Suberg mit Dank an Michael Masberg, Björn Berghausen und die Perricumer Briefspieler)

Verrat allerorten!

Stolzes Tobimorien, wehre dich gegen die Feinde der Eisernen Ordnung!

BARONIE SALVUNK. Es ist die Zeit, in der sich die Spreu vom Weizen trennt! Es sind die Tage der fallenden Masken! Nun zeigt sich, wer wahrlich aufrecht im Herzen treu zu unserem geliebten Fürstkomtur steht und wer das Gift des Verrates in seiner Seele hinter Lippenbekenntnissen versteckte wie ein hinterfotziger Oronier.

Der Wahre Greifenbalg hat erfahren, dass Baron Miljes von Rauleu zu Salvunk seine Waffenknechte und Soldaten in Bewegung gesetzt hat, um Richtung Mendena zu ziehen. Unterstützt wird er dabei von den gekauften Mietschwertern von Shinxans Beendern. Die Söldner stehen schon seit vielen Monden im Dienst des Salvunkers, vorgeblich, um das Lehen gegen die zahnlösen Warunker Löwen zu schützen.

Doch ist dies die Wahrheit? Wen will der Baron, der schon seit den Tagen des Buckligen über Salvunk herrscht, entsetzen? Unsere unbeugsamen Soldaten, die tapfer die Eisernen Ordnung verteidigen, oder die schändlichen Verräter, die sich hinter Mendenas Mauern verschanzt haben? Niemand zweifelt an den Verdiensten eines Miljes von Rauleu, der sich als einer der ersten der alten Prälaten zu unserem geliebten Fürstkomtur bekannte und den Unaufhaltsamen Feldherren unterstützte, Xeraans Sturz herbeizuführen. Doch hat nicht auch bis vor wenigen Wochen noch niemand an der Ehrenhaftigkeit eines Dherin Bentelan gezweifelt? Und ist es nicht wunderbar, dass der Salvunker Baron als einziger auf das Chaos, das uns heimgesucht hat, vorbereitet scheint?

Man bedenke dabei die Worte, die Shinxan, den Hauptmann der Salvunker Söldner, in Tobimorien berühmt machten: „Nichts hat Bestand und etwas Neues kann erst entstehen, wenn das Bestehende restlos ausgemerzt ist.“

Difardan Helme Tobridze (Michael Masberg)

Lauschet den Worten des Wahren Greifenbalgs!

Glaubt nicht den Verleumdungen der Verräter! Helme Haffax lebt und bereitet den Schlag gegen die Feinde der Eisernen Ordnung vor!

Der Greifenbalg, einst getreuliches Sprachrohr unseres geliebten Fürstkomturs, ist unseren Feinden in die Hände gefallen! Die mendenischen Werkstätten drucken Lügen, um die treuen Herzen der aufrechten Tobimorier zu verführen – doch ihr werdet ihnen nicht glauben!

Ihr glaubt der einzigen und wahrhaftigen Gazette der glorreichen Fürstkomturei!

Der Wahre Greifenbalg – nichts als die Wahrheit!

Der Greifenbalg, Mendena, Nebelmond 1037 BF

Schwarzamazonen außer Rand und Band

Mactaleänata marodieren im Mendener Forst! Dherin Bentelan am Ende seiner Geduld!

MENDENA. Die Tage des Verrats sind noch lange nicht vorüber! Dürre Worte sind dies für eine niederschmetternde Erkenntnis, deren Wahrheitsgehalt sich in den Gassen unseres geliebten Mendenas und jenseits seiner Mauern jeden Tag aufs Neue bewahrheitet.

Der starken Hand des Fürstkomturs ledig, legten gerade jene, die sich stets nur widerwillig gebeugt hatten, Band und Fessel ab. Von Süden her erreichen uns mehr und mehr Berichte über marodierende

Schwarzamazonen. Wie toll scheinen sie alles anzugreifen, was sich bewegt, dabei jedoch – glücklicherweise – eine geordnete Marschordnung zu meiden.

Verifizierte Berichte künden von mehreren Scharmützeln im Schatten der Mauern von Festung Burgheim, jenem wuchernden Bauwerk, das sich mit Duldung des Fürstkomturs im Zentrum des Mendener Forsts ausgebreitet hat. Doch gegen die mächtigen Mauern kamen die Mactaleänata nicht an und so zogen sie sich

nach wenigen Tagen gen Dinglingen in der Baronie Muschelstrand zurück. Hier zogen sie plündernd, brandschatzend und vergewaltigend durchs Land.

Dherin Bentelan, der ruhmreiche Protektor von Mendena, hat mit eigener Hand eine schlagkräftige Gruppe aus Tobrischen Äxten und kampferprobten Freiwilligen zusammengestellt, die Schwarzamazonen zu jagen und zu bändigen. Der Erfolg wird nicht lange auf sich warten lassen, die Häupter der tollen Weiber alsbald die Zinnen Mendenas zieren und die Eisernen Ordnung wiederhergestellt sein!

Amazara von Misabul (Kaija Reinwald mit Dank an Michael Masberg)

Der Greifenbalg, Mendena, Nebelmond 1037 BF

Haltet stand! Der Fürstkomtur lebt!

MENDENA. Unsere Feinde versuchen, unter Ausnutzung der Lage und dem Aufgebot aller ehrlosen Mittel mit Lügen unsere Moral zu schwächen. **Glaubt ihnen nicht!** Es sind Verräter, Abtrünnige und Aufwiegler, die die Macht an sich reißen wollen!

Dies ist die Wahrheit: **Es besteht kein Zweifel, Helme Haffax lebt!**

Mehrere Überlebende des Infernos von Talbruck bezeugten uns einhellig: Der Fürstkomtur ist verwundet, doch am Leben! Dies bestätigte uns zudem ein

Nuntiovolvo-Botenvogel von den Leibmagiern unseres Fürsten. **Es gibt keinen Zweifel!** Doch noch scheint Helme Haffax selbst nicht den Marschallsstab ergreifen können.

Daher zeigt nun Willen und Kampfgeist! In dieser Stunde höchster Gefahr müssen wir *alle* an unserer Stärke und Treue festhalten und uns darauf besinnen. Von Haffax selbst berufen, obliegt der Roten Hand Dherin Bentelan die Führung aller Soldaten und Kämpfer der Fürstkomturei. Ihm wollen wir treu in die Schlacht gegen die

Feinde der Eisernen Ordnung folgen, wie wir Haffax selbst folgen würden!

Wir müssen stark und in Geschlossenheit handeln! Disziplin und Gehorsam gegenüber dem Protektor von Mendena sind die obersten Gebote! Wie sämtliche ehrbaren Offiziere wird ein jeder den Protektor mit allen zu Gebote stehenden Mitteln unterstützen und die Befolgung seiner Befehle sicherstellen!

Ein jeder, der sich gegen Protektor Dherin Bentelan stellt, stellt sich gegen Helme Haffax selbst! Er ist ein Verräter der schändlichsten Art und als solcher zu bestrafen!

Amazara von Misabul (Dominic Hladek)