

Aventurischer Bote

AUSGABE 138 ✠✠ OKTOBER / NOVEMBER 2009 ✠✠ 3,50 EURO

SZENARIÖ:

DIE ERBEN EINES GOLDENEN ZEITALTERS

SPIELHILFE:

TRACTATUS CONTRA BESTIAS

INTERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DIE LETZTE SCHLACHT DES FÜRSTKOMTURS?

RÜCKBLICK:

Hajo ALPERS & WERPER FUCHS ZU 25 JAHREN DSA



Das Schwarze Auge

IN EIGENER SACHE

Intern

Das Jahr des Jubiläums ...

... neigt sich bald dem Ende zu: Stolze 25 Jahre ist DSA nun alt, und auch den aktuellen Boten umgibt ein Hauch von Feierstimmung. Die Befreiung Warunks, das Resultat des Abenteuers **Donner und Sturm**, greift den ersten Monumental-Plot auf, den DSA hervorgebracht hat: die Entstehung und Ausbreitung der Schwarzen Lande. Aber wo ein Abschluss ist, gibt es auch einen neuen Anfang: Mit dem Szenario "Die Erben des Goldenen Zeitalters" präsentieren wir den Auftakt zur **Drachenchronik**, einer vierteiligen Kampagne um das Erbe Pyrdacors. Ein Werkstattbericht zur Spielhilfe **Dunkle Zeiten** schließlich rundet den Blick in die Historie ab: das erste Projekt, das nicht neue Regionen oder gar Kontinente als Abenteuerspielplatz erschließt, sondern eine der spannendsten Epochen der aventurischen Geschichte am Spieltisch hautnah erlebbar macht.

Doch die große Begeisterung, mit der **Das Schwarze Auge** seit einem Vierteljahrhundert gespielt wird, begründet sich nicht allein auf detailliert ausgearbeiteten, spannend inszenierte Kampagnen und Abenteuern. Entscheidend ist vor allem, dass unser Spiel von der Begeisterung der Fans getragen wird. Auch der aktuelle Bote präsentiert den Abschluss zweier – völlig unterschiedlicher – Aktionen, die den Spielern Gelegenheit zur Interaktion, zum Mitgestalten boten: die neue Lehensvergabe als Sprungbrett ins Adelspiel und der Internet-Wettbewerb "Drakonias Geheimnisse". Wir möchten diese Gelegenheit nutzen, nicht nur den vielen Autoren und Redakteuren zu danken, die die Faszination Aventurien lebendig werden ließen, sondern vor allem all jenen Spielern und Lesern, die unsere Begeisterung geteilt haben. DSA ist eben kein Romanepos, sondern ein Spiel: Mag es auch noch so gekonnt beschrieben sein, tatsächlich mit Sinn erfüllt wird es erst durch die Interaktion am Spieltisch. Erst die unzähligen Spielerhelden, die dann für Stunden oder Tage die aventurische Realität durchleben, machen in ihrer Gesamtheit den unvergleichlichen Reiz von DSA aus. In diesem Sinne – feiert mit uns, und freut euch ebenso wie wir auf die nächsten Jahrzehnte, in denen wir am Schicksal Aventuriens teilhaben dürfen.

Für die Redaktion

Britta Neigel

HO, HO, HO ...

Schon wieder ist ein Jahr ins Land gegangen, und viel zu schnell steht der Jahresabschluss mit seinen Festen und Bräuchen ins Haus. Grund genug für uns, einmal darüber nachzudenken, wem wir ein paar festlich, liebe Grüße senden wollen und schnell sind wir dabei auf die Personen gekommen, die es verdient haben – unsere Leser.

Die Redaktionen des Aventurischen Boten und des Schwarzen Auges bedanken sich bei allen Botenlesern für ihre Treue und ihr Engagement im vergangenen Jahr.

Wir wünschen unseren Lesern und ihren Familien ein frohes und gesundes Weihnachtsfest, sowie einen guten Rutsch ins neue Jahr.

Britta Neigel und Thomas Römer,
stellvertretend für die Redaktionen

INHALT

25 Jahre DSA – Ein Rückblick	3
Produktvorstellung: Die Dunklen Zeiten	4
Spielhilfe: Kämpfe spannend gestalten	6
Briefspiel: Lehensvergabe abgeschlossen	8
Wettbewerb: 'Drakonias Geheimnisse' beendet	10
Spielhilfe: Die Gaben der Allweisen – Letzter Teil	12
Szenario: Abenteuer zur Drachenchronik – 'Die Erben des Goldenen Zeitalters'	13
Spielhilfe: Tractaus contra Bestias 'Die Riesenamöbe'	18
Myranor: Von den Garden Myranors	21
Hörbücher: The future looks brighter	22
Drakensang: Nadoret – Beschaulicher Flusshafen im Kosch	24
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	28
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Peraine/Ingerimm 1032 BF	Beilage

25 JAHRE DAS SCHWARZE AUGE

EINE RETROSPEKTIVE ZUM DSA-JUBILÄUM

Das Bündnis wurde im Spätherbst 1983 mit einem Essen im noblen Restaurant Käfer in München besiegelt. Der Echinger Spiele-Hersteller Schmidt Spiel + Freizeit und der Münchener Buchverlag Droemer Knaur hatten sich zur Kooperation entschlossen, um ein bis dahin im deutschen Sprachraum noch weitgehend unbekanntes neues Medium gemeinsam zu vermarkten. Das neue Medium hieß Abenteuer-Rollenspiel und fand vorrangig im Kopf statt. Ein bisschen unheimlich war es den Schmidt-Leuten schon, dass für diese Art von Spiel kein Spielbrett und keine Pöppel benötigt wurden, stattdessen aber zwanzigseitige Würfel, dicke Regelbücher und eher belletristisch anmutende Abenteuerhefte. Wie würde der Spielwarenhandel auf ein derart textzentriertes und vielgliedriges Spielsystem reagieren? War der zwischen Spiel und Literatur angesiedelte Hybrid nicht eher etwas für den Buchhandel? Dort allerdings war Schmidt kaum vertreten. Aus diesem Grund machte die Zusammenarbeit mit Droemer Knaur Sinn, denn im Bestsellerverlag (Johannes Mario Simmel) kannte sich wiederum niemand mit Spielen aus.

Monate zuvor hatten wir – Hans Joachim Alpers, Werner Fuchs und Ulrich Kiesow –, die frühzeitig von dem neuen Medium fasziniert waren und nach Möglichkeiten suchten, es auch im deutschen Sprachraum heimisch zu machen, Kontakt mit der amerikanischen Firma TSR Inc. aufgenommen, die ihr Hit-Produkt **Dungeons & Dragons** im Februar auf der Spielmesse in Nürnberg erstmals weltweit präsentierten. D&D hatte in den USA gerade beispiellosen Kultstatus erlangt und seine Herstellerfirma in die Fortune 500 katapultiert.

Mit einer brandneuen Ausgabe wollte TSR nun den Weltmarkt erobern. Dazu bedurfte es aber Fachleute vor Ort – am besten aber einen finanzkräftigen Lizenznehmer. Erstere waren wir durchaus – nicht zuletzt durch unseren Fantastic Shop in Düsseldorf, dem ersten Fachgeschäft für Abenteuerspiele in Deutschland, konnten wir das nötige Know How aufweisen –, aber als Lizenznehmer waren wir mit unserer erst im Aufbau befindlichen Firma Fantasy Productions doch noch etwas zu klein.

Daher informierten wir Droemer Knaur – Werner Fuchs war dort Herausgeber der Science Fiction/Fantasy-Reihe – von der Möglichkeit, den amerikanischen Erfolg von D&D in Deutschland zu wiederholen. Dort war man sofort begeistert. Michael Endes „Die unendliche Geschichte“ war die Jahre zuvor ein Superseller gewesen und hatte den Markt für Fantasy geebnet. Aber als man bei Droemer feststellte, dass ein Großteil von D&D nicht aus Büchern, sondern aus Spielboxen bestand, suchte man nach einem Partner für den Spielwarenhandel, den man in Schmidt Spiel + Freizeit auch schnell fand.

Als der Versuch, sich die deutsche Lizenz von Dungeons & Dragons zu sichern, wegen zu hoher finanzieller Forderungen der Amerikaner scheiterte, entschloss man sich kurzerhand, ein eigenständiges deutschsprachiges Rollenspiel zu entwickeln und so schnell herauszubringen, dass es der zu erwartenden deutschen Fassung von D&D den Rang ablaufen konnte. Damit waren bei Droemer/Schmidt die – natürlich zwanzigseitigen – Würfel gefallen. Aber wer sollte das Spiel entwickeln? Man brauchte Experten, die sich in dem neuen Medium wie auch in der Fantasy allgemein auskannten, Kreativität mitbrachten und möglichst als Lektoren und Büchermacher über einschlägige Erfahrung verfügten. Aber gab es da nicht diese drei Leute, die Droemer/Schmidt mit dem neuen Medium konfrontiert hatten ...

Im Restaurant Käfer waren außer uns dreien die Geschäftsführer von Schmidt und Droemer Knaur sowie wichtige Mitarbeiter beider Firmen anwesend. Man motivierte einander gegenseitig, und am Ende herrschte fast so etwas wie Euphorie. Alle Beteiligten wollten ihr Bestes geben, um **Das Schwarze Auge** (den Titel hatte sich eine Werbeagentur in Schmidts Diensten ausgedacht – wir selbst neigten zu 'Aventuria') zum Erfolg zu führen.

Nach Erkrath zurückgekehrt, setzte bei uns dreien allerdings Ernüchterung ein. Wie ein riesiger Berg erschien die Aufgabe, spätestens bis Weihnachten die Grundzüge einer neuen Welt zu entwickeln, ein Regelsystem zu erschaffen

und das Ganze mit etlichen Abenteuern sofort spielbar zu machen. Im Februar 1984 sollte das Spiel auf der Nürnberger Spielwarenmesse vorgestellt werden, und an diesem Termin war nicht zu rütteln. Grundlegende Entscheidungen mussten sofort gefällt werden, damit wir uns parallel an die Arbeit machen konnten. Der Schatten der als übergroß empfundenen Konkurrenz D&D legte sich düster dräuend auf uns. Was wir nach außen hin niemals zugegeben hätten: Wir waren skeptisch, ob wir gegen diese Konkurrenz bestehen, den beträchtlichen Vorsprung der Amerikaner einholen konnten. Und wir vermochten überhaupt nicht einzuschätzen, ob sich in Deutschland eine Rollenspieler-Szene wie in den USA entwickeln würde, zumal diese Szene entscheidend davon lebte, dass es eine Vielzahl von Fans gab, die spontan Gruppen bildeten und sich zu langen Spielabenden oder gar – wochenenden trafen, um Kopfabenteuer in der Gemeinschaft zu erleben. Um diese Szene in der nötigen Breite aufzubauen, musste der Einstieg leicht sein. Die Regeln durften nicht zu kompliziert sein. Andererseits würden allzu simple Spielelemente auf Dauer erfahrene Spieler langweilen und verprellen. Ein Spagat, der nur gelingen konnte, wenn ein relativ einfaches Basisspiel auf Anhub ein Erfolg wurde, sodass komplexeres Material nachgeschoben werden konnte.



Anfangs schwebte uns ein Aventurien vor, in dem jede Art von phantastischem Abenteuer möglich sein sollte, aber diese Konzeption wurde bald zugunsten einer in sich logisch aufgebauten Welt mit einer umfassenden Geografie und Geschichte aufgegeben.

Wir fragten uns, ob wir drei, anfangs tatkräftig unterstützt von Reinhold H. Mai, nicht überfordert waren, wenn das Spiel ein Erfolg würde und eine Vielzahl von weiteren Publikationen erarbeitet werden müssten. Diese Sorge erwies sich allerdings als unbegründet, denn aus dem Kreis der DSA-Spieler konnten schon bald Dutzende von kreativen Mitarbeitern rekrutiert werden, und so ist es bis heute geblieben.

Eines muss noch erwähnt werden: unser schlechtes Gewissen in Bezug auf den von uns gegründeten Verlag Fantasy Productions. Man kann nicht auf zwei Hochzeiten tanzen, und so mussten wir angelegte Fantasy-Rollenspielpläne – von dem bereits erschienenen Spiel **Schwerter & Dämonen** mal abgesehen – im eigenen Verlag zurückstellen. Ulrich Kiesow verabschiedete sich aus FanPro, um sich ausschließlich der Entwicklung von DSA zu widmen. Das war ein echtes Opfer, das die Entwicklung des Verlags hemmte und an dem wir deshalb zu knabbern hatten. Erst später schloss sich der Kreis, als **Das Schwarze Auge** den Weg zu Fantasy Productions fand, zunächst als Auftragsproduktion, nach der Insolvenz von Schmidt dann in Eigenregie, da es gelang, aus der Konkursmasse die Markenrechte zu erwerben.

Es würde zu weit führen, an dieser Stelle 25 Jahre DSA-Entwicklung detailliert Revue passieren zu lassen, aber natürlich darf der Anteil, den namentlich die Chefredakteure Thomas Römer und Florian Don-Schauen daran hatten, nicht unerwähnt bleiben. Ihnen ist auch der reibungslose Übergang zu verdanken, als Ulisses von Fantasy Productions die DSA-Rollenspielproduktion übernahm. Dann Ina

Kramer, die mit ihren großartigen Landkarten den Kontinent Aventurien erst zum visuellen Leben erweckte. Es wäre ungerecht, weitere Namen hervorzuheben, denn es sind zu viele, die mit kleinen und großen Beiträgen die DSA-Welt ausgestaltet und das Outfit der Publikationen optimiert haben. Erwähnt sei lediglich, dass **Das Schwarze Auge** inzwischen mit über 40.000 veröffentlichten Seiten nach Perry Rhodan das größte erdachte Universum in deutscher Sprache – wenn nicht weltweit – darstellt und außerhalb des Rollenspielbereichs mit Computerspielen, Handyspielen, Brettspielen, Romanen, Hörbüchern, Hörspielen, Sammelkarten, Zinnminiaturen und vielem anderen intermedial präsent ist.

Vor etlichen Jahren wäre es fast zu einer TV-Serie auf der Basis der DSA-Welt gekommen. Es gab einen Optionsvertrag mit einer Berliner TV-Produktionsfirma und ein ausgeprägtes Interesse von RTL an dem Projekt. In letzter Minute allerdings sprang RTL ab, weil man damals einer aufwendigen deutschen TV-Fantasy-Serie keine ausreichend hohe Zuschauerquote zutraute.

Im Frühjahr dieses Jahres, passend zum Jubiläum, erwarb nun allerdings die Firma KSM die DSA-Verfilmungsrechte, und vermutlich wird im Jahre 2011 ein erster DSA-Film in die Kinos kommen. Die Aussichten dafür sind sehr gut, dass es diesmal klappt.

Bereits 1985 hat Ulrich Kiesow den **Aventurischen Boten** begründet, und diese Zeitung für Aventurien lag ihm zeit seines Lebens immer besonders am Herzen. So möchten wir zum Schluss Ina Kramer und Britta Neigel herzlich dafür danken, dass sie Ullis Werk nach seinem viel zu frühen Tod fortgesetzt und jederzeit engagiert um den Erhalt dieser Publikation gekämpft haben. Der Einsatz hat sich gelohnt, denn heute präsentiert sich der Bote in Aufmachung und Inhalt so, wie wir alle, Ulli eingeschlossen, es uns immer gewünscht haben.

Hans Joachim Alpers & Werner Fuchs

DIE DUNKLEN ZEITEN – IMPERIEN IN TRÜMMERN

Ein Blick in die kommende Historien-Spielhilfe

Bereits in der letzten Ausgabe haben wir eine Übersicht über die Dunklen Zeiten präsentiert, die als erste historische Epoche Aventuriens in einer 2010 erscheinenden Spielhilfe behandelt werden sollen. In diesem Boten soll der Inhalt der Box, das Hintergrund- und das Regelbuch, detaillierter beleuchtet werden. Auch für diejenigen, die sich selbst einbringen möchten, bietet sich nun die Gelegenheit.

Ein Überblick über den Inhalt

Der Hintergrund

Das umfangreichste Buch der Box wird das Hintergrundbuch sein, das über 200 Seiten umfassen wird. Eingeleitet wird es durch einige Worte zum Spiel in historischen Epochen und ein umfassendes

Geschichtskapitel (ca. 13 Seiten), in dem bereits reichlich Abenteuermaterial auf die Helden wartet. Anschließend führt ein Kapitel in übergreifende Thematiken wie beispielsweise Währung, Wissenschaft, Zeitrechnung, Magie und die Glaubenswelt der Dunklen Zeiten ein (ca. 28 Seiten).

Hierauf folgen die eigentlichen Regionalbeschreibungen. Ein Fokus wird dabei auf die beiden Großreiche des Bosparanischen Reiches und des Diamantenen Sultanats gelegt. Die Beschreibung der bosparanischen Kultur, der Kernlande, Ober-Yaquiriens und der Nordprovinzen nehmen insgesamt über 60 Seiten ein, die prächtige Metropole Bosparan wird auf alleine 8 Seiten beschrieben. Die Lande der Tulamiden nebst dem finsternen Elem umfassen über 30 Seiten, der aventurische Süden mit den blutsaufenden Wudu weitere 20. Im auf über 20 Seiten beschriebenen aventurischen Norden stechen vor allem die Alhanier mit etwa 8 Seiten heraus. Abgerun-

PRODUKTVORSCHAU

det wird das Buch schließlich durch die Personenbeschreibungen zahlreicher besonders bedeutender Meisterpersonen.

Aufgrund des beschränkten Umfangs und der Notwendigkeit, ganz Aventurien in einem 500 Jahre umfassenden Zeitraum beschreiben zu müssen, werden die meisten Regionen nur in ihren Grundzügen umrissen. Umfangreiche Stadtbeschreibungen oder Stimmungstexte wird der Leser vergebens suchen. Stattdessen wurde ein Fokus auf Abenteuerfähigkeit der Texte und Spielmaterial gelegt, das reichlich vorhanden ist. Im gesamten Textteil des Hintergrundbuchs sind kleinere Kästen platziert, die Abenteureraufhänger oder kleine Szenarien liefern.

DIE REGELN

Das etwa 56 Seiten umfassende Regelbuch baut auf den Regeln der Wege-Reihe auf und bietet in diesem Rahmen alles, um die Besonderheiten der Dunklen Zeiten am Spieltisch darzustellen. Der erste große Block widmet sich der Generierung, wobei hier bei einigen Kulturen und vielen Professionen nur Veränderungen zu Wege der Helden angegeben werden. Die größten Veränderungen ergeben sich bei den magischen Professionen, da die Magierschaft zu dieser Zeit in bosparanische Magier (Dämonologen und destruktive Hermetiker) sowie tulamidische Mudramulim (Zaubertänzer und Artefakterschaffer) und Kophtanim (Beschwörer, Illusionisten und Beherrscher) unterteilt ist. Daneben gibt es noch die noch nicht im Verborgenen lebenden Vorläufer der späteren Druiden und Hexen und die für die Gemeinschaft zaubernden Priesterinnen der Alhanier.

Für all diese Professionen sind die nötigen Regelergänzungen wie Repräsentationen, Zauberverbreitungen und Ritualgegenstände angegeben

– womit wir auch bereits im zweiten Block des Buches angelangt wären. Neben den Regeln für magische Professionen nehmen hier vor allem die Regelungen für geweihte Charaktere einen Raum ein. Da es in den Dunklen Zeiten kaum organisierte Kirchen gibt, die ihren Nachwuchs selbst ausbilden, werden geweihte Charaktere über einen Aufsatz erstellt, der auf passende Professionen



angewendet wird. Auch gibt es noch keine formalisierten Liturgien, sondern stattdessen die Vorform dieser Karmalgebete, mit denen zwar weit freiere Effekte erzielt werden können, die aber gleichzeitig auch mit größeren Schwierigkeiten verbunden sind.

Die Zahl der Karmaspender ist in den Dunklen Zeiten ebenfalls größer, wird das Silem-Horas-Edikt doch erst später erlassen, ebenso wie Hela-Horas' Verfolgungen tulamidischer Kulte erst in der Zukunft liegen. Beispiele für solche Götter mit karmalen Priestern, deren Primärliturgie heute verloren ist, sind die tulamidische Todesgöttin Mahar Bor, der bosparanische Gott der Legionäre Shinxir, der brünftige Levthan oder die helfende Satu – aber auch einige wenige Götter, von denen heute kaum ein Aventurier mehr weiß.

DIE ABENTEUER UND GESCHICHTEN

In der Box werden ebenfalls eine Abenteueranthologie und ein Heft mit kurzen Geschichten zu finden sein, die das Flair der Dunklen Zeiten vermitteln. Die Anthologie bietet neben einer Kurzkampagne zum Kennenlernen der beiden Großreiche auch mehrere Szenarien, die sich unter anderem der Glaubenswelt der Alhanier, der Besiedelung des heutigen Weidens und dem Ende der Riesin Männertod widmen.

TRAG DEINEN TEIL BEI!

Zwar sind viele Texte – besonders für das Hintergrundbuch – bereits fertig, aber gerade im Regelbuch gibt es noch einige größere Baustellen. Hierbei sind vor allem neue Zaubersprüche und Rituale zu nennen, für die einiges an Platz eingeplant sind. Und hier kommst nun du ins Spiel: Hast du einen tollen Zauber für deine heimische Spielrunde ersonnen? Hast du eine Idee für einen genialen neuen Stabzauber oder ein Ritual für das magische Zepter der Kophtanim? Möchtest du dein selbst erdachtes Zauberzeichen mit der Welt teilen oder eine Sonderfertigkeit im offiziellen Aventurien sehen? Jetzt ist deine Chance gekommen: Schicke deine Ideen (die nicht zwingend komplett ausformuliert müssen) an DunkleZeiten@DasSchwarzeAuge.de – und wenn die Anregung zu überzeugen weiß, kannst du sie schon bald in der Box zu den Dunklen Zeiten Schwarz auf Weiß lesen. Selbstverständlich wird jeder, dessen Idee übernommen wird, in der Spielhilfe dankend erwähnt werden.

UL

AUF DEM DACH DER RASENDEN KUTSCHE

ZWEITER TEIL DER SPIELHILFE ZUR GESTALTUNG SPANNENDER KÄMPFE IM ROLLENSPIEL

Im ersten Teil dieser Spielhilfe haben wir uns mit denen beschäftigt, die an einem Kampf beteiligt sind, und wie sich mithilfe ihrer Motivation Spannung aufbauen lässt. In dieser Ausgabe stehen nicht die Kämpfenden im Mittelpunkt, sondern der Schauplatz der Auseinandersetzung. Wir werden sehen, wie die geschickte Wahl von Ort und Umständen des Kampfes die Spannung in ungeahnte Höhen treiben kann.

ÜBER DEN MISSBRAUCH VON FORTBEWEGUNGSMITTELN ALLER ART

Nichts verleiht einem Kampf mehr Tempo, als wenn er statt auf festem Erdboden auf einem Fahrzeug ausgetragen wird, das mit halbsprecherischer Geschwindigkeit dahin rast. Nervenkitzel ist garantiert, wenn die Helden nicht nur Gefahr laufen, von ihrem Gegner durchbohrt zu werden, sondern gleichzeitig auch von der Kutsche oder vom Greifenrücken zu fallen drohen. Neben der rasenden Kutsche aus dem Titel gibt es viele weitere Fortbewegungsmittel zu Lande: Streitwagen, Hundeschlitten und andere von Tieren gezogene Gefährte eignen sich ebenso gut als Kampfplatz wie die Loren einer Grubenbahn, eine Seilbahngondel oder der Aufzug eines Bergwerksschachts.

Statt auf einem Gefährt kann der Kampf auch auf den Rücken galoppierender Tiere stattfinden. Denkbar sind etwa Pferde, Elefanten oder gar eine stampfende Büffelherde. Aber schon ein Karren, der einen abschüssigen Weg hinab saust, oder ein Schlitten auf einem Schneehang bieten Raum für einen spannenden Kampf. Ohnehin geben Schnee und Eis eine wunderbare Unterlage ab für alles, was auf Kufen fährt. Wer sich an die Eissegler aus der **Phleasson-Saga** erinnert, weiß, wovon ich rede.

Zu Wasser können Kämpfe auf allen Arten von Schiffen und Booten stattfinden, wobei bei letzteren die Kentergefahr zu beachten ist. Auch Flöße, große Pflanzenteile und treibende Eisschollen eignen sich als schwimmender Untersatz, desgleichen Wassertiere wie ein Riesenmalmer oder die Rücken von Delphinen.

Das tragende Element muss nicht immer Wasser sein. Auch schwimmende Lavainseln oder gläserne Wannen in einem Säuresee sind denkbar. Und mit tauchfähigen Gefährten können selbst die Tiefen des Meeres zum Schauplatz spannender Kämpfe werden.

In die Luft erheben sich Aventurier vornehmlich auf dem Rücken von flugfähigen Wesen: Drachen und Greifen, Karakilim, Irrhalcken oder – im Fall von Elementaristen – Dschinne der Luft. Im Tulamidenland kennt man jedoch auch fliegende Teppiche, und in Myranor soll es gar Luftschiffe geben. Glaubwürdiger ist dagegen eine Verfolgungsjagd, bei der sich Helden und Schurken an Lianen von Baum zu Baum schwingen.

Natürlich sind in der Fantasy auch Fahrzeuge denkbar, die auf gänzlich andere Weise funktionieren. Als Beispiele seien die Wanderrnden Festungen aus **Rausch der Ewigkeit** sowie die Durthanischen Sphären genannt, die in **Meister der Dämonen** Fahrten durch den Limbus ermöglichen.

WASCHKÜCHEN UND ZUGEFRORENE SEEP

Der Schauplatz eines Kampfes muss sich nicht von der Stelle rühren, um dazu beizutragen, die Spannung zu erhöhen. Ein Ort eignet sich immer dann für ein Gefecht, wenn er den Kämpfern spannende und ungewöhnliche Möglichkeiten bietet, den Kampf zu führen.

Ein simples Beispiel dafür ist eine Waschküche. Ihre Einrichtung verleiht einem Gefecht ganz von selbst mehr Dynamik: In die großen Zuber kann man Gegner hineinstoßen, die Seifenlauge lässt sich verspritzen und brennt in den Augen, und große Laken laden dazu ein, einen Bösewicht darin einzuwickeln und zu verschnüren. Auf der Leine hängend, können sich die Widersacher kurzfristig verstecken, lassen sich herunterreißen oder auf gut Glück mit der Klinge durchbohren. Ist der Kampf erst einmal entbrannt, werden den Spielern noch viele andere Manöver einfallen.

Weitere Orte dieser Art sind das Labor eines Magiers, dessen absonderliche Artefakte und Apparaturen bei Berührung ihre Wirkung entfalten, und die Asservatenkammer, in der magische Gegenstände aufbewahrt werden. Auch die Werkstatt eines Mechanikers und das alchemistische Labor eines Giftmischers bieten die richtige Umgebung für einen ungewöhnlichen Kampf.

In einem Museum oder Wachsfigurenkabinett können Helden (und Schurken) sich als Exponate ausgeben, um ihre Widersacher zu überrumpeln. Ebenfalls denkbar sind ein Gewächshaus, Elfensiedlungen in den Ästen hoher Bäume oder eine Schatzkammer mit verfluchtem Gold.

Eine andere Variante, die Spannung anhand des Kampfplatzes zu erhöhen, besteht darin, die Umgebung selbst zur Gefahr zu machen. Dies ist zum Beispiel bei einer Hängebrücke der Fall, die über eine Schlucht führt. Wer auf einer solch wackligen Konstruktion kämpft, der kann leicht in die Tiefe stürzen – selbst dann, wenn die Brücke nicht morsch ist oder absichtlich beschädigt wird. Das gleiche Schicksal droht Kämpfern, die in der Takelage eines Schiffes fechten, sich an einem Seil entlang hangeln oder einen schmalen Felspfad beschreiten. In der Stadt mag der Kampf hingegen auf einem Balkon, Mauervorsprung, Hausdach oder der Spitze eines Triumphbogens stattfinden.

Soll die Gefahr für die Kämpfer noch direkter sein, bietet sich eine Auseinandersetzung auf einer dünnen Eisfläche an, die bei jeder Bewegung verdächtig knirscht. Der gleiche Effekt lässt sich auf



einem Dach aus Glas oder in einem brennenden Haus erzielen. Denkbar ist auch das Austreten von Gas, das das Atmen erschwert oder unmöglich macht. Ist das Gas auch noch brennbar, kann jeder Funke eine gewaltige Explosion hervorrufen. Selbst in der Luft verteiltes Mehl kann explodieren – aus diesem Grund ist in Mühlen jegliches Feuer verboten.

Unter der Erde drohen beim unbedachten Einsatz von Streitkolben und anderen schweren Waffen Erdbeben und Wassereintritte. Ohnehin lassen sich in mit Fallen gespickten Höhlensystemen großartige Schauplätze für spannende Kämpfe kreieren. Denn welcher Spieler rutscht nicht nervös auf dem Hosenboden herum, wenn der Bösewicht seinen Helden vor sich hertreibt, während sich die Decke des Raumes ebenso langsam wie unerbittlich auf dessen Kopf herab senkt?

LICHT UND DUNKELHEIT

Ein weiteres Element für die Gestaltung spannender Kämpfe ist die Beleuchtung. Kaum etwas ist bedrohlicher als eine Gefahr, die man nicht sehen kann. Zwischen guter Sicht und absoluter Dunkelheit kann der Meister zwischen vielen Abstufungen wählen.

Eine Möglichkeit ist es, die Lichtverhältnisse zu ändern. Dies gelingt zum Beispiel bei einer Verfolgungsjagd in einem Kloster, wo sich dunkle Steingänge und sonnenbeschienene Innenhöfe in kurzer Folge abwechseln und jeder Übergang die Helden aufs Neue halb blind macht. Manche Beleuchtung kann an- und ausgemacht (z.B. die Fackel eines Magierstabs) oder verdeckt und enthüllt werden. Die Helden bzw. ihre Gegner können sich dies zunutze machen und die andere Partei gezielt im Dunkeln tapen lassen. Eine wolkenreiche Vollmondnacht oder ein verpatzter FLIM FLAM sorgen hingegen dafür, dass das Licht in zufälliger Folge wechselt und keinem der Kämpfenden zum Vorteil gereicht. Feuer sorgt für unregelmäßige Lichtverhältnisse. Das gilt für Fackeln und offenes Feuer ebenso wie für unkontrollierte Brände. Rauch kann Einzelheiten verhüllen, auflodernde Flammenzungen für kurze Zeit die Sicht einzelner Kämpfer beeinträchtigen. Zudem lassen Qualm und Hitze die Augen tränen und behindern ebenfalls die Sicht.

Eine weitere Möglichkeit ist es, statt des Lichts die Sichtbarkeit der Kämpfenden zu verändern. Dies ist natürlich bei unsichtbaren Kämpfern der Fall, aber auch bei Geistern, Dämonen sowie – ganz klassisch – im Spiegelkabinett.

Soll ein taktisches Element ins Spiel kommen, kann der Meister den Kämpfern die Möglichkeit geben, sich sichtbar oder unsichtbar zu machen. Als Beispiel sei hier ein dicht bewachsenes Kornfeld mit brusthohen Ähren genannt. Wer sich darin auf dem Boden hockt, kann nicht gesehen werden. Allerdings sieht er dort unten auch seine Gegner nicht. Nur indem er aufsteht, kann er das Feld überblicken, aber das macht ihn gleichzeitig zur Zielscheibe für alle, die ebenfalls stehen. Einen solchen Kampf gewinnt nicht der Stärkere, sondern der Gewitztere.

TIPPS ZUR SPIELTECHNISCHEN UMSETZUNG

Damit ein spannender Kampf nicht mit langen Gesichtern endet, sollte der Meister den Spielern die Gefahren des Schauplatzes deutlich vor Augen führen. Denn wenn ihnen eine Bedrohung nicht bewusst ist, können sie nicht darauf reagieren. Dass ein brennendes Haus früher oder später einstürzen wird, gehört zum Allgemeinwissen. Wenn sich hingegen ein Raum mit Gas füllt, ist es sinnvoll, das Geschehen zu verdeutlichen; zum Beispiel indem eine unwichtige Meisterfigur vor den Augen der Helden die Wirkung des Gases erleidet. Auf diese Weise ist sofort klar, dass sie besser die Luft anhalten sollten. Allgemein gilt: Je ungewöhnlicher, je fantastischer der Ort des Kampfes ist, umso wichtiger ist es, die Regeln offen zu legen, nach denen er funktioniert.

Ein weiterer Kniff besteht darin, den Kampfplatz für die Helden (und ihre Gegner) nutzbar zu machen. Aus diesem Grund benötigt jede Maschine einen Hebel zum Ein- und Ausschalten, jedes Schiffsdeck ausreichend lose Seile zum Umherschwingen, und ein See sollte immer gerade so dick zugefroren sein, dass man mit ein paar Schwerthieben ein Loch ins Eis hacken kann. Unverzichtbar sind auch Gegenstände, die in die Umgebung passen und die sich zum Kämpfen, Werfen und Verstecken eignen: Riesige Töpfe in einer Küche, fleischfressende Pflanzen in Gewächshäusern, verpatzte Zauberstäbe in der Asservatenkammer ...

Ein paar Worte zum Kampf auf Fahrzeugen: Sie bieten oft wenig Platz. Das bedeutet nicht nur Distanzklasse H, sondern macht es auch schwierig, sich zu verstecken. So kann der Meister Helden in den Kampf einbinden, die sonst im Hintergrund bleiben.



Ein spannender Kampf erstreckt sich im Idealfall über mehrere Ebenen: Im Gefährt und auf dem Dach, an den Seitenhängend oder gar darunter. Natürlich müssen alle Kämpfer darauf achten, dass sie das Ende der Fahrt heil überstehen. Dieses sieht genretypisch nämlich oft so aus, dass das Fahrzeug in eine Schlucht stürzt oder auf einer Bergflanke zerschellt. Darum muss manchmal einer der Beteiligten die Lenkung des Gefährts übernehmen, um das Schlimmste zu verhindern – was seinem Gegner natürlich einen Vorteil verschafft.

Der wichtigste Tipp zum Schluss: Übertreiben Sie es nicht mit den Proben. Wenn jede Kampfunde eine Gewandtheitsprobe fällig ist, um nicht von der rasenden Kutsche in den Tod zu stürzen, wird der Kampf nicht spannend, sondern frustrierend. Verlangen Sie daher lieber Proben, um angreifen zu können. Bei Misslingen ist der Kämpfer so sehr damit beschäftigt, die Balance zu halten, dass er nicht zuschlagen kann. Erst bei einem Patzer oder einem besonderen Ereignis (etwa einer vermässelten Selbstbeherrschungsprobe nach einem schweren Treffer) sollte es zum Sturz kommen. Zum Glück finden fallende Helden und Erzschorken stets ein Tau oder einen Vorsprung, an dem sie sich festklammern können, bis ein Gefährte ihnen zu Hilfe eilt ...

Tobias Radloff

AKTION BLAUBLUT ERFOLGREICH!

Die neue Lehnsvergabe im Briefspiel ist abgeschlossen

Jubel herrscht im Alten und Neuen Reich – neuer Adel verstärkt die Reihen und wird den Lehnsherren künftig Stütze und Ratgeber sein! Die ‚Aktion Blaublut‘ ist abgeschlossen, und einige hervorragende Geschichten waren das Ergebnis der Schreibfreude und -fähigkeiten der vielen Interessierten am Lehenenspiel, die an an der Lehensvergabe 2009 teilgenommen haben.

Aufgabe war es, eine Szene an einem Adelshof zu erzählen und sie zu einer kurzweiligen Geschichte auszugestalten. Dieser sind zahlreiche Leser des **Aventurischen Boten** gefolgt. Leider konnten nicht alle gewinnen. Die Jury – bestehend aus den Briefspiel-Koordinatoren des Schwarzen Auges, auch als ‚Kanzler‘ bekannt – hat deshalb die besten Geschichten in einem fairen Verfahren herausgesucht und deren Autoren zu Siegern des Wettbewerbs erklärt. Zukünftig dürfen sich die im Folgenden genannten offiziell Adelpersonen von Stand nennen.

Das Königreich Albernia und die Markgrafschaft Windhag werden verstärken:

- ◆ **Tjorven Müller**
(Seine Wohlgeboren *Faerwid ui Riunad zu Nardesbroch*)
- ◆ **Karsten Georg**
(Seine Wohlgeboren *Jendar von Tannengrund zu Maradom*)

Im Königreich Almada dürfen sich folgende neuen Adelsleute über Land und Titel freuen:

- ◆ **Jens Apfelbaum**
- ◆ **Dirk Dreischenkemper**
- ◆ **Thomas Ruhle**

In den ehemaligen darpatischen Marken nehmen ihr Lehen auf:

- ◆ **Reinhard Bär**
(Ihre Wohlgeboren *Valyria von Baernfarn-Binsböckel*)
- ◆ **Marc Christmann**
(Seine Wohlgeboren *Traviahold aus dem Wutzenwald*)
- ◆ **Georg Lehecka**
(Seine Wohlgeboren *Storko von Gernotsborn*)

In Greifenfurt verstärken die Orkenwehr:

- ◆ **Marcus Heger**
(Seine Wohlgeboren *Reto Golderan von Alt-Nardesfeld zu Schillburg*)
- ◆ **Thomas Pfau**
(Seine Wohlgeboren *Dankwart Wugenbühl auf Lohengrunde*)

Im Horasreich genießen die Lebensart:

- ◆ **Dirk Wagener**
(Seine Wohlgeboren *Signor Orsino Carson (Shenilo)*)
- ◆ **Marco Brödner**
(Seine Wohlgeboren *Signor Romejan di Tamarasco (Urbasi)*)

Die Koscher Reihen werden füllen:

- ◆ **Leif Brackelmann**
(Seine Wohlgeboren *Edelbrecht von Borking*)

- ◆ **Gunnar Fischer**
(Seine Wohlgeboren *Boromil vom Kargen Land*)
- ◆ **Peter Germann**
(Seine Wohlgeboren *Reto von Tarnelfurt*)
- ◆ **Franz Janson**
(Seine Wohlgeboren *Bardo von Bardostein*)
- ◆ **Martin John**
(Seine Wohlgeboren *Grimm Goldmund von Koschtal*)
- ◆ **Sebastian Kurbach**
(Seine Wohlgeboren *Stordan Steener von Steenback*)
- ◆ **Julia Lena Richter**
(Ihre Wohlgeboren *Korisande von Lutzenstrand*)
- ◆ **Thomas Schnücker**
(Seine Wohlgeboren *Roban Grobhand von Koschtal*)
- ◆ **Frank Winter**
(Seine Wohlgeboren *Rainfried von Grimsau*)

Die Nordmarken heißen willkommen:

- ◆ **Kim Hartwig**
(Seine Wohlgeboren *Giselher von und zu Wieselbusch*)
- ◆ **Hendrik Hellmuth**
(Seine Wohlgeboren *Ansgar von Haslach zu Gollhofen*)
- ◆ **Mischa Hießböck**
(Seine Wohlgeboren *Godobald von Aelgarsfels zu Aelgarsfels*)
- ◆ **Elena Thanou**
(Ihre Wohlgeboren *Beregis Madalberta von Schellenstein zu Valposruh*)

In Perricum werden ihr Lehen verwalten:

- ◆ **Jan Blome**
(Seine Wohlgeboren *Cordovan Gneiserich von Zackenberg zu Ramsberg*)
- ◆ **Nils Friedrich**
(Seine Wohlgeb. *Hamardan von Lamashu zu Echternberg*)
- ◆ **Hermann Klie**
(Seine Wohlgeb. *Marnion von Kelsenstein auf Kelsenburg*)
- ◆ **Sven Lichtmann**
(Seine Wohlgeboren *Welferich von Rabicum zu Rabicum*)
- ◆ **Daniel Rafinski**
(Seine Wohlgeboren *Arnulf Ronderich von Sturmfels zu Löwentor*)
- ◆ **Joachim Schlattmann**
(Seine Wohlgeb. *Ulfried Darolf von Jendrackh zu Jendrafels*)
- ◆ **Michael Wilming**
(Seine Wohlgeboren *Eslam von Rappental zu Barünseck*)
- ◆ **Ulf Oldekamp**
(Seine Wohlgeboren *Gerbald von Meidersee zu Rilgenfurt*)

Aufgenommen in den altherwürdigen Adel Garetiens werden:

- ◆ **Carsten Gothe**
(Seine Wohlgeboren *Halmbert von Quastenstein zu Quastenfurt*)



◆ **Sven Schloßmann**

(Seine Wohlgeboren Waldreich Firudan von Rossreut zu Rossreut)

◆ **Kilian Schneider**

(Seine Wohlgeboren Alrik Herdan von Prailind zu Tannengrund)

◆ **Annika Koke**

(Ihre Wohlgeboren Bormunde Hadamar von Biberwald)

◆ **Stefan Külpmann**

(Seine Wohlgeboren Rodunk Hadamar von Biberwald)

◆ **Guido Schwartges**

(Seine Wohlgeboren Kunrath von Isenfold zu Waldenwinkel)

Die Banner der Weidener Ritterschaft verstärken:

◆ **Hauke Bardenhagen**

(Seine Wohlgeboren Borckhardt Hüffler von Dornholz)

◆ **Simon Flöther**

(Seine Wohlgeboren Vulcomar von Hohenlot zu Dachsbockel)

◆ **Iris Friedrich**

(Ihre Wohlgeboren Diethlinde von Högelstein zu Ellertal)

Allen Einsendern danken wir für ihren Einsatz und ihre Schreibfreude und wünschen den Gewinnern einen guten Start und viele schöne Geschichten mit ihrem eigenen Stück Aventurien.

Stellvertretend für viele schöne Texte wünschen wir der Leserschaft des **Aventurischen Boten** viel Spaß mit einem Beitrag zur Neubelehungsaktion 2009 aus der Feder von Mischa Hießböck.

Die Briefspielkanzler

ZÜNFTEIGE PROBLEME

VON MISCHA HIEßBÖCK

Baron Etzel betrachtete sich in der polierten Silberscheibe. Die letzten Ernten waren tatsächlich etwas reichlich ausgefallen und das Wild offenbar überaus paarungsfreudig, anders konnte er sich nicht erklären, dass ihm sein Jagdgewand schon wieder zu klein geworden war. Jeden Götterlauf das gleiche Theater!

“Praetzendorff, rufe Er den Schneider! Zur Eröffnung der Jagdsaison muss das Wams wieder sitzen!”

“Sehr wohl, mein Herr, aber ...”

“Ja?”

“Der Schneider wird wohl auf die Begleichung der letzten Rechnungen ...”

“Jajaja ...”, erwiderte der Baron gereizt, “dann suche Er sich einen anderen. Letztes Jahr war der Schnitt auch fast schon vulgär und die Farbzusammensetzung überaus einfalllos. Diesmal erwarten wir auch noch den Baron ... wie hieß er noch? Der neue? Der das Gut zu Hochhausen zugesprochen bekommen hat?”

“Baron Gero Gellenbach zu Hochhausen?”

“Wie auch immer. Wir müssen Uns von Unserer besten Seite zeigen. Wir brauchen frische Farben und einen traditionellen Schnitt.”

“Um Euer lebendiges Wesen und Eure beispiellose Traditionsiebe herauszustreichen, mein Herr?”

“Exactamomumentale!”

“Exactamundo. Oder Exactamente. Je nachdem.”

“Wie meinen?”

“Rein grammatikalisch gesehen ...” Der scharfe Blick seines Herren ließ den alten Hausdiener Praioslob Praetzendorff nach einem rhetorischen Ausweg suchen, doch da kam ihm Emmeran, Edler von Griemenschmied, zu Hilfe: “... ist ‘Exactamomumentale’ die entsprechende Steigerungsform, die Euren Pluralis Majestatis noch weitaus besser zur Geltung bringt, als es eine neuzeitliche Sprachreferenz jemals könnte.”

Emmeran war ein junger Aristokrat von altem Adel, der schon seit geraumer Zeit der Tochter des Barons den Hof machte. Stets war er in der Nähe des immer dicklicher werdenden Vaters anzutreffen, um sich mit galanten und wohlgeformten Worten dessen Wohlwollens zu versichern ... mit anderen Worten: Emmeran war ein Schleimer. Obwohl Etzel wusste, dass der Edle von Griemenschmied nur der jungen Baroness wegen seine Aufwartung machte, so gefiel es dem Baron doch außerordentlich, dass jemand von Stand seine Nähe suchte und ihm das gab, was er am meisten vermisste – den Glanz des höfischen Lebens.

Fröhlich lächelnd wandte sich der Baron an seinen Hausdiener.

“Wie auch immer. Suche Er nach einem Meister seines Faches.”

“Aber die Zunft wird sicher ...”

“Die Zunft, die Zunft! Diese Halunken und Halsabschneider! Unsere Großmutter hätte das niemals erlauben sollen, dass sich dieses Gesindel zusammentut! Das wird immer schlimmer! Man sollte dieses Pack windelweich prügeln! Wie soll man so was anständig regieren? Ach, die regieren sich ja selbst! Aber kaum lässt sich der Rotpelz blicken, jammern sie, dass Wir sie nicht ausreichend schützen. Das muss man sich mal vorstellen! Dieser vulgäre Abschaum will Uns Vorschriften machen! Ist das etwa praisosgefällig?”

“Ist es das nicht, mein Herr?”

“Natürlich nicht! Praetzendorff! Das war doch keine Frage an Ihn. Das war eine Retosche Frage.”

“Rethorische Frage.”

“Wie meinen?”

Doch Emmeran war wieder hilfreich zur Stelle: “Ihr meintet natürlich ... Retosche Frage, benannt nach Kaiser Reto, der Seine allerherrlichste Weisheit in wohlformulierte Fragen kleidete, so wie Euer Hochgeboren.”

“Sehr richtig, mein lieber Griemenschmied, sehr richtig. Eigentlich sollte man sich stets fragen, was hätte Kaiser Reto getan?”

“Sehr wohl, Euer Hochgeboren.”

“Tja, was hätte er wohl getan?”

“Wenn es in meiner allerdemütigsten Bescheidenheit anzumerken erlaubt wäre, Euer Hochgeboren ...”, meldete sich der Edle von Griemenschmied in völliger Unkenntnis der Reichs- und Zunftgeschichte zu Wort: “... so war Kaiser Reto gar nicht einer derart misslichen Lage ausgesetzt. Wie Euer Hochgeboren schon treffend formuliert haben, so sind diese Zünfte ja erst seit der Regierungszeit Eurer Hochgeborenen Großmutter erlaubt. Wenn man sich also schon diesem Problem widmet, so müsste es doch wahrlich ‘Etzelsche Frage’ lauten.”

“Werter Emmeran, Ihr seid zu freundlich.”

“Aber, aber, werter Baron, wer wird denn so bescheiden sein ...”

Der Baron machte ein finsternes Gesicht, denn eines wollte er ganz sicher nicht sein – bescheiden.

Emmeran, dem dies anscheinend nicht verborgen geblieben war, fuhr schnell fort: “... die Zünfte sind ein wirkliches Problem. Was heißt Problem ... Sie sind schlimmer als die Zorgan-Pocken. Sie verbreiten sich in

einer Aveseile und niemand vermag sie aufzuhalten. Nur jemand mit Entschlossenheit und Willenskraft, nur jemand von hoher Geburt und edlem Blut, nur jemand ..."

"Wunderbar, mein lieber Emmeran, wunderbar. Wann brecht Ihr auf?"

"... nur jemand wie ..." Er brach ab und starrte den Baron an. "... wie bitte?"

"Ach Wir sind ja so erleichtert, dass Ihr Euch dieses Problems annehmt. Auf jemanden wie Euch werden Sie sicher hören. Sagt Ihnen, dass Wir dieses Zunftwesen nicht mehr tolerieren werden. Und sagt Ihnen, dass alleine Wir den Markttag festsetzen. Und sagt Ihnen, dass es allein Unser Vorrecht ist, Knechte zu bewaffnen, und wenn sie ihr Zeughaus nicht bald einreißen, so werden Wir es tun."

"Aber, aber, werter Baron ..."

"Praetendorff, setze Er ein Schreiben auf, mache die Pferde fertig und begleitete Seine Wohlgeboren in die Stadt. Praios sei Dank, endlich werden Wir dieses Pack zur Ordnung rufen!"

Drei Tage waren seit diesem denkwürdigen Zusammentreffen vergangen und Emmeran konnte sein Glück kaum fassen. Wie hatte er sich doch gewunden, um nicht in die Stadt reiten zu müssen, welch fabulösen Ausreden hatte er sich einfallen lassen – und alles war umsonst gewesen. Verschwitzt und nervös war er zusammen mit Praetendorff in die Stadt geritten. Praetendorff – wie unscheinbar war er Emmeran er doch zuvor immer erschienen. Stets hatte Emmeran auf ihn nur herabgeblickt ... und

ihn offensichtlich unterschätzt. Praetendorff war nicht nur Hausdiener. Er war Verwalter, Vogt und Kastellan und vor allem eines – ein Genie!

Während rundherum alles den Bach hinunterging, eine Missernte nach der anderen die Speicher der umliegenden Pachtbauern leer werden ließ, hatte allein das energische Auftreten Praetendorffs genügt, um die Pächter dazu zu bewegen, nicht nur die geforderten Abgaben, sondern sogar noch Schlacht- und Kleinvieh abzuliefern. Nun, vielleicht hatte auch die neue Einheit Armbrustschützen einen nicht unerheblichen Einfluss – aber dies alles geschah auf Praetendorffs Anweisungen hin. Der Baron brauchte sich um nichts zu kümmern. Und dann noch dieses unfassbare Glück: Die Schneiderzunft hatte sich aufgelöst! Groß war sie ja nie gewesen, da es außer dem Praios-Tempel und dem Baron kaum Kundschaft gab, aber nun hatten die letzten Schneider die Stadt verlassen. Dem einen waren die Gesellen fortgelaufen, nachdem sich einer mit der Garde des Barons angelegt hatte. Dem zweiten waren die Tuche verfault, weil beim letzten Goblinangriff das Dach seines Lagers unbemerkt Schaden davon getragen hatte, und dem dritten waren die Schulden über den Kopf gewachsen, nachdem sein bester Kunde, nämlich der Baron, noch immer nicht gezahlt hatte.

Und damit war seine größte, wichtigste Mission vollbracht: Wo keine Schneider, da keine Schneiderzunft. Emmeran strahlte übers ganze Gesicht.

"Und das alles könnte eines Tages mir gehören!"

DRAKONIAS GEHEIMNISSE



Zu Beginn des nächsten Jahres erscheint **Drachenschwur – An den Ort des Ursprungs**, der dritte Band der epischen Abenteuerkampagne **Die Drachenchronik**. Das darin enthaltene Abenteuer **Hort der Erinnerung** führt die Helden nach Drakonia, der sagenumwobenen Titanenfestung im Raschtulswall (**Wege der Zauberei 272, Raschtuls Atem 183**). Neben dem Abenteuer enthält der Band auch eine umfangreiche Spielhilfe zum Konzil der Elementaren Gewalten. Im Zuge dessen wurde im Frühjahr im Internet ein Schreibwettbewerb ausgerufen, bei dem die geeigneten Teilnehmer Drakonias Geheimnisse lüften sollten. Die drei besten Mysterien finden sich in dem Abenteuerband, die Plätze 4 bis 10 finden Sie – auch als Appetithäppchen – auf den nachfolgenden Seiten. Es handelt sich dabei um so genannte 'Sternchen-Mysterien', die von offizieller Seite in Zukunft nicht aufgegriffen werden und die Sie frei für Ihr Spiel in Ihrem Drakonia verwenden können.

An dieser Stelle möchte ich noch einmal allen Siegern gratulieren, mich bei allen Teilnehmern bedanken und auch die selbstlose Arbeit der Jury, bestehend aus *Tobias Radloff, Daniel Simon Richter* und *Stefan Unteregger*, loben.

Michael Masberg

DAS ELEMENTARE MANIFEST

VON UWE MACHENBIER

»Und so legten der Oberste der Druiden und die Älteste der Kophtanim, der Meister der Mudramulin und die Herrin der Wälder gemeinsam fest wie die Feste zu bewohnen, zu erforschen, zu erfüllen sei. Und sie siegelten ihr Bündnis vor dem Bildnis des Allvogels, mit der Niederschrift, der Engammierung des Bundes der Drachenfeste. So ward es geschrieben – das Elementare Manifest.«

—Schriftrolle in Ur-Tulamidiya im Besitz Pyriander di Ariarchos

Als Drakonia während der Dunklen Zeiten von einer vereinigten Gruppe von tulamidischen Dschinnenbeschwörern und mittelländischen Druiden (wieder-)entdeckt und erforscht wurde, verfassten die Anführer der Expedition ein Schriftstück. Dieses beinhaltete neben Alltäglichkeiten wie organisatorischen Abläufen in Frühzeiten der Erforschung auch konkrete Vorgaben zu der Vergabe der Großmeisterschaften, unterschiedliche Regularien und dergleichen

Um das Jahr 670 BF raubte ein abtrünniger Luftelementarist das Manifest aus den Kammern der Großmeister und versteckte es irgendwo in den weitläufigen Gewölben Drakonias. Seit fast 400 Jahren ist das Manifest nun verschwunden, und immer wieder suchen einzelne Großmeister nach ihm, um Geheimnisse aus der Vergangenheit zu erforschen. Zudem werden dem Schriftstück beinahe allelementare Kräfte zugeschrieben.

Vielleicht stimmen auch die Mythen, dass der uralte Purpurgewurm Ysolphur den Bund der ersten Großmeister mit seiner drachischen Kraft besiegelte, um dem Höchsten Meister Drakonias umfassende Befugnisse zur Verfügung zu stellen.

Das erneute Auftauchen des Manifests könnte zu einem Aufflammen der Streitigkeiten zwischen Konzilsmagiern und Konzilsdruiden führen. Und die Helden, die das Manifest vielleicht hinter einer losen Steinplatte entdecken, könnten dabei mitten in einen Konflikt großen Ausmaßes geraten – wenn diebische Elementargeister, herbeigerufene Dschinne und wagemutige Adepten versuchen, es jeweils für ihre Fraktion zu erringen.

Unter Umständen ist das Manifest nicht einmal die ganze Mühe wert, weil es nur Zeitpläne für die Kräutersuche, Kochrezepte und Gewölbekarten enthält.



EISKIND

ВОН ВЕПЕДИКТ МЕГНЕР

»11. Boron 293 BF

Die Seuche hat uns schwer getroffen, jetzt sind es schon 4 Todesopfer. Besonders unter den Jüngeren scheint sich die tödliche Krankheit schnell auszubreiten.

20. Boron 293 BF

Die Druiden beginnen damit alle Erkrankten (oder sollte ich schreiben Todgeweihten?) aufzuspiiren und zum Wohle der Allgemeinheit im Vulkan zu opfern. Vergebt uns!

25. Boron 293 BF

Das Vorgehen der Druiden scheint gewirkt zu haben, bislang ist kein neuer Krankheitsfall mehr aufgetreten. Doch keinem ist zum Feiern zumute. Wir alle sind noch immer schockiert und versuchen uns unser Gewissen damit zu beruhigen, dass es das einzig Richtige war. War es das?

4. Hesinde 294 BF

Großmeisterin Ayla kam heute von einem Ausflug nicht mehr zurück. Keiner weiß wo sie hin wollte oder was sie vorhatte. Seit sie damals vor einem Jahr ihren Sohn eigenhändig opferte, war sie völlig verschlossen und hatte sich zurückgezogen.

—aus den persönlichen Aufzeichnungen des Großmeisters des Erzes Hashnaban

Die Abgeschlossenheit, vor allem das Fehlen von Geweihten, wäre dem Konzil im Herbst 293 BF fast zum Verhängnis geworden, als eine tödliche Seuche in Drakonia wütete. Auch der Sohn der damaligen Eisgroßmeisterin Ayla erkrankte an dieser Seuche. Sie konnte ihn nicht einfach so sterben lassen, und anstatt ihn dem Vulkan zu übergeben, verwandelte sie ihn heimlich in eine Eisstatue, um ihn zu konservieren bis sie ihn heilen könnte. Fortan zog sie sich völlig zurück und forschte im Geheimen an einer Heilmöglichkeit. Ein Jahr später, als sie sich aufmachte, um Zutaten für ein mögliches Heilmittel zu besorgen, starb sie jedoch bei einem Unfall im winterlichen Gebirge. Irgendwo in den Katakomben von Drakonia versteckt, steht nun eine Eisstatue eines etwa 10-jährigen Knaben, der noch immer eine gefährliche Krankheit in sich trägt.

DAS HEXAEDERIUM

ВОН ПИКОЛАУС ХОФБАУЕР

Auf den ersten Blick ist der fein gearbeitete, faustgroße Würfel aus Messing ein recht unspektakulärer Gegenstand, dessen Seiten unterschiedliche Kombinationen aus 3 mal 3 Elementarsymbolen zieren. Eine genauere Inspektion zeigt haarfeine Linien, die den Kubus in allen Raumdimensionen in weitere, würfelförmige Segmente teilen. Im Inneren scheint sich eine komplexe Mechanik zu befinden, die es ermöglicht Teile des Artefakts um die räumlichen Achsen zu verdre-

hen und so immer neue Varianten von Symbolen an den Seiten des Würfels anzuordnen.

Schon lange beschäftigt das Objekt zahllose Gelehrte und Elementaristen. Mit der nötigen Konzentration und scharfem Verstand scheint es möglich zu sein, die elementaren Symbole immer wieder durch geschicktes Verdrehen neu zu ordnen und somit letztlich einen Zustand zu erreichen, in dem jede Würfelseite nur Symbole ein und desselben Elements zeigt.

Dass dies bis heute noch niemanden gelungen ist, liegt an der magischen Komponente des Kubus.

Jede Neuordnung der Symbole führt nämlich zu erstaunlichen elementaren Wechselwirkungen. Ein Feuersymbol das nach einer Drehung neben 'Wasser' zu liegen kommt, mag sich unter leisem Zischen und Freiwerden von Dampf in 'Luft' verwandeln, nur um anderer Stelle des Würfels ein nun freigeswordenes Luftsegment zu ersetzen. Andere Beispiele sind Humussymbole, die sich durch Entzug angrenzenden 'Wassers' knirschend zu Erzzeichen wandeln, oder Wasserglyphen, die, beeinflusst von Luftsymbolen, zu 'Eis' gefrieren.

Der wahre Zweck des Artefakts liegt noch immer im Dunkel, doch schon die meditative Beschäftigung mit dem Objekt bringt tiefe Einsicht in das Wechselspiel der Elementargewalten. Einzelne Magister sollen gar ihre elementare Merkmalskenntnis durch das Fertigstellen einer Kubuseite verbessert haben.

Die endgültige Lösung des hexaederischen Problems mag bedeutende Auswirkungen haben. Wirrköpfe spekulieren sogar über die Verwendung des Würfels als Grundstein einer neuen Zitadelle der Kraft. Sultan Hasrabal würde jedenfalls vieles darum geben, sich endlich am Hexaederium versuchen zu können.

DER TEICH DER NYMPHE

ВОН УВЕ МЕЧЕНБИЕР

In der Nähe Drakonias findet sich ein Hochtal mit zahlreichen Laubbäumen wie Ahorn, Birke und einzelnen Rosskastanien, die man normalerweise nicht in einer solchen Höhenlage antreffen kann. Das idyllische Tal wird von einem großen Teich dominiert, um den herum vor Humuskraft strotzende Schilfrohre stehen. Die Erde des Tales ist satt schwarz und äußerst fruchtbar. Auf dem Teich schwimmen herrliche Seerosen und das Wasser glitzert in elementarer Reinheit. Die Adepten Drakonias ziehen sich in das Tal zurück um zu meditieren, Kräuter zu ziehen oder das reine Wasser zu Herstellung von Elixieren zu nutzen.

Im Seerosenteich lebt die Nymphe *Yliurarii*, ein Feenwesen des Wassers und der Erde, das es sich zur Aufgabe gemacht hat, die meist männlichen Adepten zu verführen und/oder Schabernack mit ihnen zu treiben. *Yliurarii* ist eine atemberaubende Erscheinung mit platinblondem Haar, leicht angespitzten Ohren und einem Gesicht wie einer helaischen Plastik.



Gerüchte unter den Adepten sprechen davon, dass der ehemalige Großmeister des Wassers *Reto Sandström* Yliurái ein Muscheldiadem aus den Gewölben geschenkt hätte. Dieses Diadem soll wahrhaft große unterstützende Wirkung bei Wasser Ritualen haben, allerdings gibt es die Nymphe nicht heraus – zumindest nicht an Konzilsmagier. Vielleicht gelingt es ja einem amourös veranlagtem Helden oder einer Heldin, sie dazu zu überreden.

DIE GALERIE DER GRYPHONEN VON MATTHIAS REINHARDT

Nahe einem großen Innenhof ist eine Halle mit Reliefdarstellungen einer Flotte fliegender Schiffe bedeckt. An einer Wand befand sich scheinbar einst eine gewaltige Karte. Jedoch ist die Karte schon lange zerstört und liegt in Trümmern am Boden. Unter dem Staub finden sich einige zerbrochene Bernsteinkugeln. Nach gründlichen Suchen können noch drei unversehrte Kugeln gefunden werden.

Die Gryphonenaugen

Beschreibung: drei Bernsteinkugeln von 3 Finger Durchmesser, die mit unbekanntem Schriftzeichen versehen sind

Wirkung: Wer eine der Kugeln durch einfache Berührung aktiviert, erhält nacheinander eine Reihe von Gedankenbildern von Landschaften aus der Vergangenheit. Das erste Bild ist immer die Festung Drakonia, die sich nur geringfügig von der heutigen unterscheidet. In den Bildern zeigt eine goldene Linie am Himmel den Weg zum jeweils nächsten Bild an.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Gryphonenaugen sind Hinterlassenschaften aus dem Sechsten Zeitalter. Einst dienten sie den Steuerleuten fliegender Schiffe als Orientierung in unbekanntem Ländern.

Wert: 15D für einen Bernstein dieser Größe / 100D für Sammler und Schatzsucher

Szenariovorschläge: Nahe liegend ist natürlich, der Spur der Wegmarken zu folgen und möglicherweise vergessene Hinterlassenschaften aus dem Sechsten Zeitalter zu entdecken. Problematisch dabei ist jedoch, dass viele der Wegmarken nicht mehr vorhanden sind. Flüsse haben ihren Lauf geändert, Wälder sind gefällt worden. Selbst die Wüste Khôm war im Sechsten Zeitalter eine ausgedehnte Savannenlandschaft. Einzig Gebirge und markante Berge sind seit Jahrtausenden unveränderlich.

Vielleicht sind aber auch die Wegmarken selbst bedeutender als die angezeigte Route. Eines der Bilder könnte beispielsweise eine goldene Stadt am Ufer eines Sees zeigen. Wenn es den Helden nur gelingen würde herauszufinden, um welchen See es sich handelt und welches schwarze Gebirge am Horizont zu sehen ist.

KRISTALLGARTEN VON BENEDIKT MEGNER

Tief im Inneren der unterirdischen Katakomben von Drakonia haben vor langer Zeit unbekannte Erschaffer eine Art Kristallgarten angelegt. Hier züchteten sie, durch die Magie dieses Ortes gespeist, für magische Rituale benötigte Kristalle. Mit dem Verschwinden der 'Gärtner' wuchsen diese jedoch unkontrolliert immer weiter. Von Zeit zu Zeit kommt es zum Aufeinandertreffen verschiedener dieser mit Magie durchwirkten Kristalle. Dabei zwingen sie sich in ungewöhnliche Formen, schleifen aneinander oder es kommt gar zu Brüchen in den Kristallen. Dies hat oft auch ungewöhnliche und vor allem unkontrollierte magische Entladungen in ganz Drakonia zur Folge, deren Ursache den Bewohnern völlig unklar ist. Bislang kam es nur zu eher harmlosen Effekten, aber es ist nur eine Frage der Zeit bis eine größere Entladung auch tragische Folgen nach sich ziehen kann. Wer diese Erschaffer des Kristallgartens waren ist völlig unklar. Einige mögen echsische Kristallmanten des frühen zehnten Zeitalters dahinter vermuten, aber bislang wurden keine weiteren Hinweise darauf entdeckt, dass diese Drakonia überhaupt bewohnten.

DIE GABEN DER ALLWEISEN – LETZTER TEIL



HESINDES TRICHTER –



DAS INFUNDIBULUM DER ALLWEISEN

Die Halle der Weisheit verwahrt viele Talismane der Allweisen, die wir in den letzten Ausgaben unserer Schrift vorstellen durften. Den Abschluss bildet Hesindes Trichter, der nicht nur ein Sinnspruch für plötzliche Einsicht ist, sondern auch ein göttergefälliges Werkzeug des Erkenntnis.

»Und als die Schöpfung sich gegen den Namenlosen erhob, da raubte er der Nacht die Sterne und aus dem dunkelsten Urschlund des Chaos kroch die vielleibige Bestie hervor, um zu verschlingen, was der Verräter der Götter nicht unterwerfen konnte. Weder Zeitenblende noch Göttergold konnten die letzte Kreatur aufhalten.

Aus sich selbst heraus schuf Hesinde da das Infundibulum, um zu erkennen, welche Waffe die Bestie zu vernichten vermochte. Mythrael durchtrennte eines der baumgroßen Spinnenbeine und ein Teil der Bestie gelangte zu

Hesinde, die in ihrem Trichter das fleischgewordene Chaos durchdrang. Und sie verstand und riet, dass einzig eines Giganten Opfer die Bestie aufhalten würde. Da erhob sich Hazaphar die Gelbe, der Allweisen Schülerin, und sprach für sich und ihre Schwestern, die Gigantenweiber Mithrida die Rote und Sokramor die Schwarze, dass sie bereit wären, das Opfer zu erbringen.

Und die drei Schwestern gaben sich in die Hände Ingerimms, auf dass der göttliche Schmied aus ihnen die Waffen forme, das vielleibige Grauen zu vernichten.«

—aus der heiligen Originalfassung des Buches Annalen des Götteralters – Vom Anbeginn der Zeiten, verwahrt in Kuslik

Der Legende nach schuf Hesinde das Infundibulum, wie das gelehrte Bosparan das Artefakt nennt, aus sich selbst heraus, um die Erkenntnis

zu gewinnen, wie dem durch den Namenlosen entfesselte Grauen zu begegnen sei. Es heißt, dass der Trichter nach der Schlacht in der Weltendämmerung Einzug in Ingerimms Schmiede erhielt und dem alveranischen Schmied tiefe Einblicke in das Wesen der Elemente gewährte. Als Geschenk Hesindes und Ingerimms an die Menschen fand der Trichter seinen Weg zu den Sterblichen. St. Ingalf, Vater Xeledons und Mittler zur Göttin, vollbrachte damit erste Wundertaten in Silas und brachte das Infundibulum schließlich nach Kuslik am Yaquirmund, auf dass es durch seine Gegenwart den Ruhm der Halle der Weisheit weiter mehrere.

Die heutige Erzwissensbewahrerin Hitta von Ilmenstein soll den Trichter wiederholt nach Brabak gerufen und mit seiner Hilfe das Wissen der Werkstätten des Roten Salamanders um die Geheimnisse der Alchimie vertieft haben. Ansonsten sind in der jüngeren Zeit nur wenige Fälle bekannt, in denen das Artefakt seine göttliche Kraft entfaltet hat: Denn der Preis der Erkenntnis ist das Opfer der Substanz, die das Infundibulum analysieren soll und die das Schlangenmaul vollständig verschlingt.

Hiermit möchten wir unsere Reihe um die Artefakte beschließen, die Hesinde den Menschen als Werkzeuge des Lernens gab. Gleichwohl wissen wir, nur die wichtigsten ihrer Gaben näher beleuchtet zu haben. Sie sind das Rüstzeug, den neuen Zeiten zu begegnen und die vergangenen zu verstehen. Die Geheimnisse, die die Welt für uns bereithält, sind unermesslich – doch gewappnet mit Hesindes Lehren und dem göttlichen Schutz werden sie sich uns erschließen.



Sanya Serpolet

(Michael Masberg, mit Dank an Daniel Simon Richter)

GEHEIMNISSE DES INFUNDIBULUMS

Aufbewahrungsort: Halle der Weisheit (Kuslik)

Gestalt: Die Eingussöffnung hat die Gestalt eines geöffneten Schlangenmauls mit goldenen Fängen. Der mit Onyxaugen geschmückte Kopf leuchtet in tiefem Grün aus sich selbst heraus, jede Schuppe reflektiert das Licht in einer anderen Facette. Fünf Öffnungen bieten einen Auslass und sind als sich windende Schlangenleiber geformt.

Hintergrund: Über den tatsächlichen Ursprung des Artefaktes ist nichts bekannt, ebenso wenig, ob es sich vorher in den Händen anderer Völker befand. Es entspringt jedoch tatsächlich Hesinde selbst. Neben der oben zitierten Quelle aus den Annalen der Götteralters gibt es apokryphe Schriften, laut denen Hesinde den Trichter während der Gigantenkriege geschaffen hat, um den Göttern eine Möglichkeit zu eröffnen, das Wesen der Feinde zu verstehen und Waffen zu schaffen, denen sie nichts entgegenzusetzen haben.

Die *Chroniken von Ilaris* behaupten gar, Ingerimm habe den Trichter Hesinde geraubt und erst im Kampf gegen den Namenlosen zurückgegeben.

Hesindes Trichter im Spiel: Mit der in Kuslik erlernbaren Liturgie *INGALFS ALCHIMIE* (Grad IV, *Wege der Götter* 269f.) lässt sich der heilige Trichter Hesindes zur alchimistischen Analyse rufen. Tatsächlich lässt sich mit ihm jedwede, nicht nur flüssige Substanz in ihre Bestandteile zerlegen. Dadurch kann die Geweihte die vollständige Einsicht in die Rezeptur erhalten, kennt aber nicht ihre Wirkung! Allerdings fällt es ihr nun leichter, diese einzuschätzen: Die Analyse von Alchimika (SRD 78) ist um 12 Punkte erleichtert, so er die Substanzen einordnen kann (wofür die üblichen Proben fällig werden).

Sollte eine Substanz aus mehr als fünf Bestandteilen bestehen, sind mehrere Analysevorgänge notwendig. Es ist zudem zu beachten, dass zumindest ein Teil der Substanz geopfert werden muss (Meisterentscheid). Als Faustregel gilt, dass der aufgegebene Anteil größer ausfällt, je komplexer die Substanz ist.

Quelle: *Wege der Götter* (Seite 9, 86)

DIE ERBEN DES GOLDENEN ZEITALTERS

Ein SZENARIO IM VORFELD DER DRACHENCHRONIK

VON FRANZ JANSON

Mit Beiträgen von MICHAEL MASBERG

UND MIT DANK AN FRANZ W. BARTELS, ANDREE HACHMANN UND DANIEL SIMON RICHTER

»Die Zeit ist gekommen. Die Macht des Goldenen Drachen wird wieder erstarben und wir werden die ersten unter Seinen Jüngern sein. Wir sind die Erben Seiner Vermächtnisse und wir werden den Weg in ein neues Goldenes Zeitalter bereiten. Noch in diesem Jahr.«

»Wir folgen dem Wort, das Ihr verkündet, und bereiten Seinen Weg.«

»Ihr seid sechs. Auch der Gottdrache gebot über sechs – über die sechs Elemente. Er erschuf Seinen Völkern ein Paradies

und teilte Seine Macht mit ihnen. Das Ergebnis war vollkommen.

Ein jeder von Euch kennt seine Aufgabe, um die Macht und Stärke des Erhabenen zu mehren. Macht euch daran, zu erfüllen, was euch aufgetragen wurde. Wenn wir erfolgreich sind, wird unser Lohn unermesslich sein und Sein Reich wird wiederauferstehen.«

—bei der letzten Zusammenkunft der Heres actatis auri, Anfang 1032 BF



DAS ABENTEUER

Das vorliegende Szenario kann als Prolog zur **Drachenchronik** dienen. Es führt die Helden in die Thematik der Drachenkulte sowie ihrer umfassenden Pläne ein und kann darüber hinaus dazu beitragen, dass sich die Helden in Fachkreisen einen Namen machen. Es ist auch als eigenständiges Abenteuer spielbar, wobei in diesem Fall die Vereitelung der finsternen Mächtschaften im Vordergrund stehen sollte und die Aufdeckung der übergreifenden Verschwörung, die auf größere Zusammenhänge verweist, weniger forciert werden sollte.

Stichworte zum Abenteuer: Aufdeckung eines geheimen Drachenkultes, Vereitelung seiner düsteren Mächtschaften, erste Spuren größerer Zusammenhänge

Ort und Zeit: Liebliches Feld, Travia 1032 BF

Helden: das investigative Element steht im Vordergrund, daher sollten gesellschaftlich und wissenschaftlich geprägte Helden, aber ebenso Kämpfer in der Gruppe nicht fehlen; magische Professionen sind nützlich aber nicht zwangsläufig notwendig, exotische Charaktere können bei den Ermittlungen in den horasischen Städten Schwierigkeiten bekommen.

Erfahrung: erfahren

Komplexität: Spieler: mittel / Meister: hoch



Das Szenario ist recht frei konzipiert und aufgrund des Umfangs können nur die wichtigsten Eckpunkte näher beleuchtet werden: Zunächst wird kurz der Hintergrund der drachischen Verschwörung dargestellt, gefolgt von einer Vorstellung der einzelnen Zellen der *Erben des Goldenen Zeitalters* samt der Kultführer und ihrer Rolle im Gesamtplan des Kults. Der hier skizzierte Ablauf des Szenarios ist als Vorschlag zu verstehen, der eine Möglichkeit aufzeigt, wie die einzelnen Bausteine zu einem Abenteuer werden können. Es ist aber auch eine ganz andere Abfolge der Ereignisse möglich, etwa indem ein anderer Einstieg gewählt wird und die Spuren der einzelnen Zellen anders gelegt werden.

Die Handlungsorte können aus Platzgründen an dieser Stelle nicht weiter beschrieben werden. Zur detaillierteren Ausgestaltung sei auf die Regionalspielhilfen zum Horasreich verwiesen.

HINTERGRUND

In diesem Szenario kommen die Helden einem finsternen Drachenkult auf die Spur, den *Heres aetatis auri* (bosp. 'Erben des Goldenen Zeitalters'), der seit einigen Jahren verborgen im Horasreich agiert. Obwohl dieser Kult für den Kundigen Ähnlichkeiten zu der in Almada und der Khôm tätigen *Uled ash'Shebah* (tul. 'Saat des Thrones'; **Raschtuls Atem 165**, **Herz des Reiches 205f.**, **Drachenschatten 11f.**) aufweist, handelt es sich hierbei um einen eigenständigen Zirkel. Er wird von einem *Verkünder* angeführt, dessen Identität nicht einmal den hochrangigsten Mitgliedern bekannt ist. Ihm folgen in der Hierarchie sechs *Wegbereiter*, die ihre Identität

voneinander ebenfalls geheim halten und in verschiedenen Städten im Lieblichen Feld ihre Zellen unterhalten, die durch die *Wegbeschreiber* gebildet werden, die unterschiedlich tief in die Mysterien eingeweiht sind. Als Erkennungszeichen dienen metallene Armreife mit Drachendarstellungen, deren Augen je nach Rang aus Turmalin (*Wegbereiter*) oder Jade (*Wegbeschreiber*) bestehen.

Die *Heres aetatis auri* erforschen die echsische Vergangenheit des Landes und betreiben ihre ganz eigene Renascentia (weswegen sich die einzelnen Zellen auch an Orten echsischen Wirkens befinden), die letztlich die Rückkehr Pyrdacors zum Ziel hat. Letzteres

wissen nur die *Wegbereiter*, die wiederum nicht ahnen, dass der Verkünder alles andere als ein Mensch ist.

Im Travia 1032 BF, wenige Woche nach dem Finale des Computerspiels **Drakensang**, beschleunigen sich die Bemühungen des Verkünders, der die einzelnen Zellen mit bestimmten Aufgaben bedenkt. Die *Wegbereiter* ahnen nicht, dass er gewillt ist, die meisten von ihnen zu opfern. Einzig zwei Zellen arbeiten dem zentralen Plan zu, während die anderen mit gezielten Aktionen davon ablenken sollen. Sie sollen dabei gezielt Institutionen von Staat, Kirchen und Wissenschaft sowie den mächtigen Kaiserdrachen *Shafir den Prächtigen* (**ZBA 51**) treffen, die das

eigentliche Ziel gefährden könnten.

Die Helden werden diese Zellen aufdecken und auslöschen. Der geheime Plan des Verkünders ist Gegenstand des Roman-Zweiteilers **Drachenschatten** von Michael Masberg, der unter den Titeln **Der Kreis der Sechs** und **Der Nabel der Welten** bei FanPro erscheint und in die Handlung der **Drachenchronik** überleitet.

JÜNGER DER DRACHEN

An dieser Stelle sind die Gruppierungen und Personen vorgestellt, die eine Rolle in diesem Szenario spielen. Aus Platzgründen musste auf eine Angabe der regeltechnischen Werte für die Fülle von Meisterpersonen verzichtet werden. Die genaue Ausgestaltung sei daher in Ihre meisterlichen Hände gelegt. Generische Spielwerte für Drachenkultisten finden Sie in **Drachenschatten** auf den Seiten 58 sowie 123.

DIE ZELLEN DER VERSCHWÖRUNG

Die einzelnen Zirkel der *Wegbereiter* sind von ihrer Struktur und ihrer Ausrichtung höchst unterschiedlich und dabei stark von der jeweiligen Führungspersönlichkeit geprägt. Untereinander sind sich die Führer der Zellen dabei alles andere als grün, sondern üben sich in typisch drachischem Konkurrenzdenken: Jeder *Wegbereiter* versucht die geheime Identität der anderen zu ermitteln und sie in der Gunst des Verkünders auszusteichen, wobei Bündnisse genauso schnell entstehen wie wieder gebrochen werden. Obgleich sie ein höheres Ziel eint, ist es diese Zerrissenheit und Rivalität, die die Erben letztlich angreifbar macht und es Ihren Helden ermöglicht,

der Verschwörung auf die Schliche zu kommen. Die Verbindung zwischen den einzelnen Zellen ist der sechzigjährige Derwisch *Mhadul*, der aus unbekannter Motivation dem Verkünder folgt, obwohl sein Orden eigentlich alles Echsische leidenschaftlich bekämpft.

Unter dem Decknamen des Wegbereiters und dem Standort finden Sie neben der wahren Identität des Anführers und einer Kurzcharakteristik der Kultisten die Aufgabe beschrieben, die der Verkünder der jeweiligen Zelle zugeteilt hat: Mal gilt sie dem Vinsalter Hesinde-Tempel, mal der Methumischen Akademie, mal dem mysteriösen Ritterorden der Famerlorianer im Umfeld des Horas – und natürlich Shafir, den der Verkünder als besondere Bedrohung ansieht.

Je nachdem, wie Sie das Szenario aufbauen möchten, können Sie frei wählen, was die einzelnen Wegbereiter über die anderen herausbekommen haben, und durch diese Indizien den Fortgang der Handlung lenken. Durch falsche Spuren oder Mutmaßungen der entdeckten Verschwörer lässt sich zusätzlich Verwirrung stiften. Einzig über die beiden verbleibenden Wegbereiter *Giftzahn* und *Schlangemund* sollte bei den von den Helden Verhörten wenig mehr als der Deckname zu erfahren sein.

GOLDSCHUPPE (SIBUR)

Der Wegbereiter: Signor *Pirto Fiorellon* (*989 BF, gefärbtes Haar, genussüchtig) ist ein übergewichtiger und eitler Saurologe jenseits der Fünfzig, dessen Familie schon lange zur Oberschicht Siburs gehört und dem es schnell gelang, eine Kultzelle in der Stadt aufzubauen. Pirto träumt von der Unsterblichkeit, die er durch die Zauberkräfte des wiederkehrenden Gottdrachen zu erringen hofft. Er hegt große Ambitionen, sich vor dem Verkünder auszuzeichnen, steht sich mit seiner Selbstüberschätzung aber eher im Weg.

Die Wegbeschreiter: Pirthos Anhänger rekrutieren sich zum größten Teil aus den Klienten der Familie Fiorellon, welche dem Wegbereiter als willfähige Handlanger dienen. Darüber hinaus gelang es ihm, einige Patrizier aus Sibur und dem reichen Radoleth als finanzkräftige Unterstützer zu gewinnen, die den Kult als exklusive Loge schätzen und dort ihre Seilschaften pflegen.

Die Aufgabe: Der Verkünder hat Goldschuppe mit einem Überfall auf das berühmte Observatorium in den Goldfelsen beauftragt (siehe Seite 8 in der aventurischen Beilage). Dort soll er eine stern-

kundliche Auslegung von Fuldigors Prophezeiung aus Niobaras Expedition (siehe auch **Drachenschatten 141f.**) stehlen. In Wirklichkeit dient dieser Auftrag dazu, die Aufmerksamkeit des Vinsalter Hesinde-Tempels in die Goldfelsen zu lenken. Zudem sollen die angeheuerten Söldner das Wappen der Famerlorianer tragen, um diese in Misskredit zu bringen.

DREIHORN (METHUMIS)

Der Wegbereiter: Magister *Tsaturion Orcetto* (*995 BF, längliches Gesicht, bieder) hat den (kleinen) Lehrstuhl für Verwandlungs- und Objektmagie an der *Akademie des magischen Wissens zu Methumis* inne. Schon seit seiner eigenen Ausbildung an der *Halle der Metamorphosen* beschäftigt sich der hagere Magus mit der echsischen Frühgeschichte des Lieblichen Feldes. Die Mitbegründung der Erben des Goldenen Zeitalters betrieb er in der Hoffnung, in die Geheimnisse der drachischen Magie vorzudringen. Beim Ausbau seiner Machtbasis geht Dreihorn skrupellos und effizient vor. Wenn die Helden ihm auf die Schliche kommen, wird er bis zum Ende all seine Fähigkeiten nutzen um sie zu besiegen.

Die Wegbeschreiter: Tsaturion hat einen Akademischen Zirkel bestehend aus Studenten der gesamten Universalschule um sich geschart, von denen jedoch nur die wenigsten etwas von der wahren Ausrichtung der Gruppierung ahnen. Der Zirkel ist in verschiedene Initiationsgrade unterteilt, wobei nur der innerste Kreis im engeren Sinne zu den Erben gehört und die Jade-Armreifen der Wegbeschreiter trägt.

Die Aufgabe: Schon seit Längerem ist Magister *Varigio di Costalanza*, der Kontaktmann des Kronkonvents an der Akademie Methumis (**Wege der Zauberei 280**), dem Treiben der Erben auf der Spur. Daher

erhält Dreihorn den Auftrag, ihn zu beseitigen. So soll eine Enttarnung des Zirkels verhindert, aber auch die Hellsichtsakademie in einen Zwischenfall verstrickt werden, um zumindest kurzfristig ihre Aufmerksamkeit von anderen Stellen abzulenken.

FEUERZUNGE (GRANIGOR)

Der Wegbereiter: *Orsino Erdaret* (*1000 BF, goldene Mähne, tiefe Stimme) ist ein religiöser Eiferer und charismatischer Prediger, der von dem Gedanken besessen ist, die Wiederkehr seines Gottes Pyrdacor zu ermöglichen und vorzubereiten. Nach außen hält er



SZENARIO

die Fassade eines biedereren Kontoristen aufrecht, doch bei den Zusammenkünften seiner 'Gemeinde' beweist er immer wieder, dass er die Zuhörer in seinen Bann schlagen kann.

Die Wegbeschreiter: Die Anhängerschaft von Wegbereiter Feuerzunge rekrutiert sich aus ganz verschiedenen Schichten der Grangorer Bevölkerung: Neben verarmten Hafenarbeitern, Bettlern und zwielichtigen Halsabschneidern, gehören auch Handwerker und gelangweilte Patrizierkinder zu seinen Jüngern. Viele von ihnen glauben nur allzu bereitwillig die Versprechungen von einer Goldenen Zeit, die kommen wird und in der sie für ihre Taten belohnt werden werden.

Die Aufgabe: Orsinos Auftrag ist nicht ungefährlich: Er soll die Famerlorianer, die sich im Umfeld des jungen Horaskaisers aufhalten, schwächen, indem er deren Oberhaupt *Rondradan von Neetha* tötet. Da ein Angriff auf die Horasresidenz in Horasia keinerlei Aussicht auf Erfolg hätte, soll Rondradan ausgeschaltet werden, wenn er sich auf einer seiner häufigen Reisen nach Arivor befindet. Auch so kommt eine Attacke auf die kampfstarke Famerlorianer einem Selbstmordkommando gleich, doch der Verkünder weiß, dass Orsino versuchen wird, seinen Auftrag gewissenhaft auszuführen, und somit das Umfeld des Horas einige Zeit beschäftigt sein wird.

REIßKLAUE (CHETOBA)

Der Wegbereiter: Hinter dem Decknamen *Reißklaue* (*1002 BF, dunkle Locken mit hellen Strähnen, einhändig) verbirgt sich die chababische Condottiera *Raszetta ash Benderek*, die im Krieg der Drachen zunächst zu einiger Macht und Ansehen kam, bis sie in der *Zweiten Schlacht von Pertakis* einen Großteil ihrer Truppe und ihre rechte Hand verlor. In der Folgezeit wurde sie von den Erben des Goldenen Zeitalters rekrutiert, nachdem ihr Vorgänger in den Kriegswirren gefallen war. Nun bildet sie mit den verbliebenen Söldnern ihrer Einheit der *Goldenen Krallen* den schlagkräftigsten Teil des Kultes. Die Pragmatikerin Raszetta steht den Plänen und Entscheidungen des Verkünders nicht unkritisch gegenüber, ist aber machtgerig genug, um Werkzeug seiner Pläne zu sein.

Die Wegbeschreiter: Die verbliebenen Veteranen der Goldenen Krallen stellen verstärkt durch einige neue Rekruten den Zirkel der Condottiera. Raszetta hat die Truppe mit blutigen, archaischen Riten auf sich eingeschworen, und beinahe jeder ihrer Leute würde für sie in den Tod gehen.

Die Aufgabe: Raszetta kommt die schwierigste Aufgabe zu: den mächtigen Kaiserdrachen Shafir zu beseitigen. Da Shafir die Kabash-Pforte als sein Revier betrachtet und einem größeren Raubzug der Novadis entgegentreten würde, soll ein solcher Angriff ihn aus seinem Hort, den er nur selten verlässt, und in eine Falle locken. Verbündete Raszettas sind eine Sippe der Kasimiten (*Raschtuls Atem* 81), die durch den Derwisch Mhadul instrumentalisiert wurden.

DIE ANDEREN WEGBEREITER

Den anderen beiden Zellen werden die Helden in diesem Szenario nicht auf die Spur kommen. Sie nehmen die zentrale Rolle im eigentlichen Plan des Verkünders ein und die Wegbereiter, nur unter den Namen *Giftzahn* und *Schlangemund* bekannt, wussten

es stets, ihre wahre Identität zu verbergen. Ihre Handlungen, die parallel zu den Erlebnissen der Helden stattfinden, offenbaren sich in dem Roman *Der Kreis der Sechs*. Wenn Sie absehen können, dass es ihre Spieler enttäuschen würde, wenn sie weitere offene Enden der Verschwörung entdecken, aber diesen nicht selbst nachgehen können, haben die beiden anderen Wegbereiter ihre Spur so gut verwischt, dass keinerlei Hinweise auf sie zu finden sind.

DIE FAMERLORIANER

Schon seit uralten Zeiten gab es mysteriöse Drachenkulte, die den löwenhäuptigen Hohen Drachen Famerlor, mythischen Gemahl Rondras und Vater Kors, verehrten, in seinem Namen wirkten und Questen vollbrachten. Der bislang letzte ging in den Magierkriegen unter, doch seit der Krönung des neuen Horas hat sich eine kleine Gruppierung offenbart, die sich selbst *Ritterschaft des Roten Drachen* (oder kurz: Famerlorianer) nennt und es sich zur Aufgabe gemacht hat, den Firdayon-Kaiser (Wappen: roter Drache auf Silber) zu beschützen. Sie hoffen in ihm einen neuen 'Drachen des Krieges' heranwachsen zu sehen, der dereinst die Schwarzen Lande hinwegfegen wird.

Die Famerlorianer sind zum größten Teil rondragläubige Laien, von denen sich die meisten stets am Horashof in Horasia aufhalten oder den Kaiser auf seinen seltenen Reisen begleiten. Weder sie noch die wenigen geweihten Mitglieder müssen ihre Verpflichtungen oder Mitgliedschaften in anderen rondrianischen Orden aufgeben oder niederlegen, doch alle tragen stolz das Wappen ihrer Ritterschaft (roter Drache mit Löwenhaupt, kupferbewehrt, auf schwarzem Schild) und sind meist schwer bewaffnet. Angeführt werden die Famerlorianer von *Rondradan von Neetha* (*998 BF, 1,74 Schritt, dunkle Haut, kahlgeschoren, leidenschaftlich; *Drachenodem* 31), einem ehemaligen Novadi und nunmehr überzeugten Anhänger Rondras und ihres Gemahls Famerlor.

DER VERSCHWÖRUNG AUF DER SPUR

Das Szenario beginnt in den Goldfelsen, wo die Helden Zeugen des Angriffs auf der Sternwarte werden. Sollten Sie keinen persönlichen Grund finden, warum die Helden das Observatorium aufsuchen sollten (etwa aus dem Interesse eines gelehrten Helden oder vor dem Hintergrund Ihrer eigenen Kampagne), bietet sich der altgediente Veteran und passionierte Sternkundige *Mundo Geremoni* (*973 BF, Kriegsverletzung am linken Bein) als Auftraggeber an. Das Oberhaupt der Familie Geremoni und vormalige Colonello der Horaslegion (*Hinter dem Thron* 101) hegt seit langem den Traum, das berühmte Observatorium zu besuchen, und will ihn sich nun im Ruhestand erfüllen.

Die Reise ins Gebirge können Sie nach Belieben mit Hindernissen und Begegnungen am Wegesrand ausgestalten, im Sinne eines dramatischen Spannungsbogens sollte sie jedoch noch relativ problemlos verlaufen.

KAMPF AN DER STERNWARTE

Wenn die Helden bei der großen Anlage (siehe nebenstehenden Kasten) eintreffen, kommt es gerade zum Überfall durch die Spießgesellen des Wegbereiters Goldschuppe, der von den Hel-

SZENARIO

den hoffentlich zurückgeschlagen wird. Die angeheuerten Söldner tragen dabei das Wappen der Famerlorianer. Je nachdem, wie die Helden vorgehen, können sie einzelne Kämpfer gefangen nehmen oder ihre Spur nach Sibur zurückverfolgen.

Im Palazzo Fiorellon können sie nicht nur Signor Pirtho stellen, sondern finden zudem Hinweise auf eine umfassende Verschwörung. In persönlichen Notizen hält Pirtho seine Vermutung fest, dass ein weiterer Wegbereiter Lehrmeister an der Magierakademie Methumis sein muss. Zudem weist eine vage Spur auf weitere Zirkel in Horasia und Arivor hin. Letzteres sind jedoch Fehlinformationen, die auf die Famerlorianer hindeuten, die kaum einer unter diesem Namen kennt.

DAS OBSERVATORIUM IN DEN GOLDFELSEN

Die imposante Anlage, die fernab jeglicher Zivilisation östlich von Vinsalt hoch in den Goldfelsen errichtet wurde, ist das größte Sternfernrohr Aventuriens und eines der wichtigsten Zentren zur Beobachtung des Laufes der Gestirne.

Auf einem Felsplateau oberhalb der Baumgrenze erhebt sich ein großer Bau, der von der Kuppel mit dem gewaltigen Teleskop dominiert wird. Neben dem eigentlichen Observatorium gehört auch ein kleiner Wohn- und Versorgungsbau zur Anlage. In einer klosterähnlichen Gemeinschaft leben hier die Hesinde-Geweihten, die die Sternwarte und darin ihre Forschungen betreiben. Zwar kommt mit dem regelmäßigen Versorgungszug aus Vinsalt selten auch mal ein neuer Priester hinzu, doch größtenteils bleibt man unter sich und schickt nur mit ebendiesen Zügen regelmäßige Statusnachrichten zum Heimattempel.

Neben der Vinsalter Hesinde-Geweihtenschaft unter *Arba von Silas* gehört auch das dortige Patriziat zu den wichtigen Unterstützern und Förderern der Anlage. Ohne die finanzielle Unterstützung solch wichtiger Familien wie der *Galfard, dil Cordori, Geremoni* und *Olivari*, die das Observatorium als prestigeträchtiges Statusobjekt, die Spenden aber auch als Dienst an der Göttin ansehen, wäre die kostspielige Instandhaltung und Versorgung nicht zu leisten.

Die Astronomen unter Praetor *Borgard* (*973 BF, schwerhörig, freundlich) haben in letzter Zeit vermehrt sternkundliche Berechnungen angestellt, die sich mit den Ergebnissen der Niobara-Expedition beschäftigen und eine Stärkung des Sternbildes des Drachen vorhersagen.

DRACHE GEGEN DRACHE

Vermutlich werden sich ihre Helden auf den Weg nach Methumis machen, um den dortigen Vorgängen auf die Spur zu kommen. Währenddessen findet der Überfall von Wegbereiter Feuerzunge auf die Famerlorianer unter Rondradan von Neetha statt. Die kampferprobten Ritter schlagen die Kultisten mit Leichtigkeit zurück und erfahren so von den Erben des Goldenen Zeitalters. Schnell entscheidet man, dass es eine heilige Pflicht ist, den Kampf gegen die Anhänger Pyrdacors aufzunehmen, denn der Goldene Drache gilt als ärgster Rivale Famerlors, den dieser schon zweimal besiegt – mit Dere erschütternden Folgen.

Nach peinlichem Verhör erfahren die Famerlorianer von Orsino Erdaret von Kultzellen in Methumis und Chetoba. In einer der

beiden Städte können die Helden auf die Ritterschaft des Roten Drachen stoßen. Der Zusammenstoß kann unterschiedlich verlaufen: Die Famerlorianer wollen zunächst 'ungeeignete Stümper' wie die Helden aus der Angelegenheit heraushalten und behindern deren Ermittlungen oder wollen sie mit der 'Amtsautorität' als Rondrianer unterbinden. Dann ist es an den Helden ihre Eignung zu beweisen. Vielleicht vermutet ihre Gruppe aber auch, inspiriert von den falschen Spuren des Verkünders weitere Verschwörer hinter dem mysteriösen Drachenkult(!) der Famerlorianer und es kommt zu einer gewaltsamen Auseinandersetzung. In jedem Fall sollte man sich spätestens in Chetoba zusammenraufen, wenn man erkennt, dass man an einem Strang zieht.

Alternativ können Sie die Helden den Angriff auf Rondradan miterleben lassen. Möglicherweise überbringen die Helden frühzeitig eine Warnung, die es ermöglicht den Überfall mit minimalen Verlusten abzuwehren, oder sie treffen gerade im rechten Moment ein und greifen auf der Seite der Famerlorianer in das Gefecht auf der Straße nach Arivor ein. In diesem Falle entfallen die gegenseitigen Verdächtigungen und Konflikte und man arbeitet bereits ab Methumis zusammen.

INTRIGEN IN METHUMIS

Bei Ermittlungen an der Akademie Methumis stößt man recht schnell auf den Konflikt zwischen der dem Kronkonvent nahen Fraktion um Varigio di Costalanza, die die Ausbildung von magischen Spionen fördern will, und den auf freie Forschung und Volksbildung bedachten Traditionalisten um Spektabilität *Hesindiane Gilindor*. Letztere Fraktion hat in letzter Zeit eifrige Unterstützung durch einen akademischen Zirkel um Magister Tsaturion Orcetto erhalten, hinter dem sich nichts anderes als eine Zelle der Erben verbirgt. Es beginnt ein Wettlauf mit der Zeit, bei dem es die Aufgabe der Helden ist, ein Attentat auf Varigio zu verhindern. (Dieses sollte tatsächlich misslingen. Kurze Zeit später wird der ehrgeizige Karrierist einem Ruf an den Horashof folgen und seinen Posten in Methumis aufgeben, wobei ihn dieses Attentat sicher in seiner Entscheidung bekräftigt hat.)

In den Räumlichkeiten Magister Orcettos, der versuchen wird sich durch Selbstmord den Konsequenzen seines Handelns zu entziehen, finden sich umfangreiche Aufzeichnungen über die Erben, speziell auch über die Kultzellen in Sibur, Grangor und vor allem Chetoba. So ist etwa ein Brief von Wegbereiterin Reißklaue zu finden, indem sie von Dreihorn ein Hellsicht behinderndes Artefakt erbittet und sich explizit nach den Möglichkeiten drachischer Magie erkundigt. Zudem finden sich Hinweise auf einen mysteriösen, reisenden Derwisch, der als Kontaktmann des Kultes dient. Allerdings muss bei allen Unterlagen zunächst ein CRYPTOGRAPHO (8 ZiP* +10 'Sicherheits'-AsP; LCD 61) überwunden werden. Falls keiner der Helden dazu imstande ist, hilft der dankbare Varigio.

FINALE AN DER KABASHPFORTE

In Chetoba kann so mancher Bürger von der Söldnertruppe der Goldenen Krallen berichten, wenn man ihn nach einer Gruppe fragt, die etwas mit Drachen zu tun haben könnte; ebenso oft wird man jedoch auf die Draconiter und das Oktogon in Thegün ver-

weisen. Der Hinweis auf die Söldner mit dem auffälligen Namen scheint vielleicht zu offensichtlich zu sein, doch Raszetta hofft, dass gerade daher niemand auf den hinter dieser Fassade verborgenen Geheimkult kommen würde.

Auch Informationen über Shafir bekommt man häufig, wenn man sich nach 'drachischen Umtrieben' in der Region erkundigt, wacht der Kaiserdrache doch als Vasall des Horasthrons (und Vater des Kaisers) über die Kabash-Pforte.

Lassen Sie die Helden hier Hinweise auf den Plan Raszettas finden, etwa dass die Söldnertruppe kürzlich gen Kabash aufgebrochen ist oder dass sie sich nach Brandsalbe erkundigt hat. Auch sollten Sie Gerüchte über räuberische Novadis streuen, die die Handelswege bedrohen.

Wenn Ihre Gruppe sich an die Fersen der Goldenen Krallen heftet, kommt es schließlich zum großen Finale, dessen genauer Verlauf vom Vorgehen der Helden abhängig ist. Der Plan sieht vor, dass die immer dreisteren Überfälle der Kasimiten Shafir in einen Hinterhalt locken sollen.

Mittels eines elementaren Artefaktes, in das ein Eisdschinn (**Wege der Zauberei 203**) gebunden ist, soll der Kaiserdrache geschwächt und von den Söldnern getötet werden. Je nach Vorliebe Ihrer Runde können die Helden dies im Vorfeld aufdecken oder einen epischen Kampf an der

Seite Shafirs und der Famerlorianer gegen die Kultisten und Kasimiten austragen.

Weitere Informationen zu Shafir dem Prächtigen, Audienzen bei ihm sowie bezüglich der Anreise zur Drachenhöhle finden Sie im Szenario **Im Drachenhort** in der Anthologie **Drachennodem**.

AUSKLANG – FLAMMENSPUREN

Die Helden konnten die Kabale aufdecken, doch letztlich geht der Plan des Verkünders auf: Durch die vier Kultzellen, die er geopfert hat, wurden wichtige Gegenspieler wie die Famerlorianer, die Hesinde-Kirche und der Drache von dem eigentlichen Ort der Geschehnisse abgelenkt. Dank der Helden erschließen sich jedoch zum Teil die Zusammenhänge – und dies wird dazu führen, dass Shafir sich bald erheben wird.

Wenn die Helden sich weitergehend mit den Drachenkulten beschäftigen, werden sie früher oder später an den berühmten Saurologen **Hilbert von Puspereiken (Raschtuls Atem 158, Drachenschatten 131)** geraten, der in den nächsten Monaten eine schicksalsträchtige Expedition in die Khôm vorbereitet. Für die Abenteurer kann dies ein Einstieg in die Kampagne **Die Drachenchronik** sein.

Zuerst einmal haben sie sich aber **300 Abenteuerpunkte** verdient, sowie **Spezielle Erfahrungen** in den Talenten **Götter/Kulte**, **Sternkunde**, **Geographie** und dem am häufigsten eingesetzten Kampftalent.

TRACTATUS CONTRA BESTIAS

Hochgelehrte Leserschaft,

aus gegebenem Anlass haben sich der Orden der Grauen Stäbe von Perricum und der Aventurische Bote entschlossen, gemeinsam Veröffentlichungen von großem Nutzen für die Allgemeinheit herauszugeben: In einer Serie von Artikeln wollen wir auf verschiedenste, aber durchweg sehr bemerkenswerte und oft auch gefährliche wilde Kreaturen aufmerksam machen, die bisher von der zoologischen Literatur nicht in diesem Umfang vorgestellt wurden. Oftmals, um die Aufmerksamkeit unseres Ordens zu verdienen, sind diese Geschöpfe magischer Natur oder haben zumindest etwas übernatürliches an sich.

Das folgende Beispiel zeigt bereits, das selbst eine der primitivsten Lebensformen Aventuriens eine ausführlichere Beschreibung verdient.

*Perricum, für den Orden der Grauen Stäbe
Tarlisin von Borbra*

DIE RIESENAMÖBE

Auch als der 'Wandernde Schleim' bekannt, ist diese Kreatur in nahezu allen Wäldern Aventuriens zu finden, vom hohen Norden bis zum tiefen Süden; von der Taiga an Kvill und Oblomon, den Wäldern des Nordwestens und des Bornlands über die Waldgebiete des Mittelreichs von Albarnia bis Tobrien, des Horasreichs und der Tulamidenlande bis zum Regenwald des Südens und die Waldinseln. Je feuchter die Umgebung, desto eher kann man sie antreffen, denn Dürre und trockene Hitze vertragen sie gar nicht. Am liebsten scheinen sie sich in feuchten Gräften und Kellern aufzuhalten, auch wenn die selbstverständlich nicht als natürliche Lebensräume gelten können. Da sie alle Substanzen verdauen kann, die von Pflanze, Tier oder kulturschaffendem Wesen stammen, von Holz und Leder bis zu frischem Grün und lebendem Fleisch, finden sie ihre Nahrung allerorten, auch wenn sie Mensch und Tier gegenüber unbewegter Nahrung bevorzugen.

SAGEN UND LEGENDEN

Die Entstehung der ersten Riesenamöbe ist nicht einmal ansatzweise bekannt, dafür scheißen die Spekulationen umso mehr in Kraut: Wie Freifrau Gilda von Honingen-Salpertin in ihrem *Almanach des Volksglaubens* darlegt, glauben manche, dass die Riesenamöbe aus der Triefnase Verstorbener entstehe.

Die Zwerge wiederum kennen und verabscheuen das Geschöpf, das gerne in feuchten, dunklen Gewölben nach Beute jagt und durch schmale Risse gleiten kann. Sie nennen sie *Blobramschloch* und behaupten, es gäbe Exemplare, die durch das Verschlingen beseelter magischer Artefakte ein düsteres Bewusstsein erworben hätten – doch das scheint eher dem zwerghischen Misstrauen gegen Zauberei geschuldet.

Die Achaz fürchten Riesenamöben als Monster der Waldsümpfe und betrachten sie als abnormer Laich, der immer weiter herangewachsen und 'hungrig geworden' ist, statt bestimmungsgemäß eine feste Form anzunehmen.

Entschieden abgelehnt werden muss die Behauptung, die Riesenamöben seine Kreaturen der Erzdämonin A-S-F. Zwar sind sie formlos und auch mitunter als Opfertage wirksam, doch das beruht mehr auf symbolischer Ähnlichkeit: So seltsam diese Wesen sind, sind sie nach allen Erkenntnissen völlig undämonisch.

AUSSEHEN UND KÖRPERBAU

Riesenamöben sind große, vage halbkugelförmige Klumpen eines galertartigen Schleims, der manchmal klar, manchmal milchig trüb ist. Je durchsichtiger die Amöbe, desto hungriger ist sie; denn die Eintrübung stammt von der kürzlich verschlungenen Nahrung, die nach nicht vollständig verdaut ist.

Riesenamöben können so groß werden wie ein Pferd oder Ochse, manchmal sogar so groß wie ein Oger oder Troll, sind dabei aber noch deutlich massiger und schwerer, denn wo bei den genannten Geschöpf

zwei oder vier schmalere Beine den massigen Rumpf tragen, ist die Riesenamöbe einfach wie ein durchsichtiger, aber prall gefüllter Sack oder Wasserschlauch und gleitet auf einem selbsterzeugten Schleimteppich. Zusätzlich zieht sie sich mittels kleiner Scheinfüßchen von etwa Daumengröße voran, die der Leib ausbildet und beim Zurückziehen wieder verschlingt. Die Geschwindigkeit einer Riesenamöbe ist sehr gering und mit der einer Schnecke vergleichbar, doch andererseits ist die Kreatur von schier unerschöpflicher Ausdauer.

Riesenamöben weisen keinerlei anatomische Differenzierungen auf: keine inneren Organe, keine dauerhaften Extremitäten, kein Kopf. Daher gibt es auch keine Möglichkeit zu einem 'Blattschuss' oder einer anderen Art von Angriff, der die Kreatur mit einem gezielten Treffer kampffähig macht. Der einzige Hinweis, dass die Riesenamöbe nicht nur aus gallertartigem Schleim besteht, ist kaum zu finden: Wenn man etwas Substanz der Amöbe mit einer guten Lupe untersucht, so findet man im Schleim unzählige winzige Körnchen eingebettet. Diese sind weit kleiner als ein Sesamkorn und scheinen dennoch ein wichtiges 'Organ' der Kreatur zu sein, auch wenn wir nichts über ihre Aufgabe wissen: Die magische Analyse jedenfalls legt keine spezielle Funktion nahe, so dass es hier noch einiges zu erforschen gibt.

Der offensichtlichste Sinn der Amöbe ist der Tastsinn in ihren Scheinarmen, doch ebenso scheint sie im Umkreis von etwa drei bis vier Schritt selbst leichte Erschütterungen des Bodens durch Schritte wahrnehmen zu können. Ebenso scheint es sehr glaubwürdig, dass Riesenamöben eine vage Erinnerung an den Geschmack und Geruch früherer Beutetiere besitzen, denn sie können einer Spur, über die sie hinweggleiten, ebenso hartnäckig und unerschütterlich folgen wie der beste Bluthund. Wenn Beute ansonsten rar ist, folgt sie einer mitunter stundenlang, kann andererseits aber von jüngeren, 'vielversprechenderen' Fährten jederzeit abgelenkt werden.

Hören und Sehen im herkömmlichen Sinne können sie hingegen nicht; doch nehmen sie sehr heftigen Lärm und grelles Licht anscheinend als unangenehm wahr und wenden sich mitunter davon ab, jedoch sollte man sich niemals darauf verlassen, eine hungrige Riesenamöbe durch magischen Blitz und Donner verscheuchen zu können.

Ohne empfindliche Organe und ohne Knochen kann die Amöbe durch schmalste Risse und Spalten 'fließen': Dennoch muss natürlich die komplette Masse der Kreatur passieren, was bei einer zu kleinen Spalte recht lange dauern kann. Anscheinend hat die so stumpfsinnige Amöbe dennoch eine Abneigung gegen Situationen, wo sie leicht in zwei oder mehr Teile gespalten werden könnte, so dass in den meisten Situationen der Spalt schon einen Spann weit sein muss, damit sich die Amöbe hindurchwagt. Wird eine Amöbe einmal geteilt, so scheint jedes Teil allein weiterleben zu können. Allerdings muss eine gewisse Größe (etwa ein halber Schritt Durchmesser) vorhanden sein, damit die neue oder junge Kreatur zügig Beute machen und ein schnelles Wachstum beginnen kann; kleinere Exemplare kümmern meist schwächlich dahin.

Wie uns *Vom Leben in seinen Naturlichen und Ueber-Naturlichen Formen* mitteilt, besitzen Riesenamöben eine außerordentliche Fähigkeit zur Heilung: Werden einzelne Teile einer Amöbe einmal abgetrennt, so können sie wenigstens in der ersten Viertelstunde noch mühelos wieder mit dem Rest verschmelzen. Selbst wenn eine kleine Riesenamöbe gezwungen wird, durch ein Gitter oder ein Drahtnetz zu fließen, verbinden sich die vielen Dutzend Stränge sofort wieder miteinander. So erleiden diese Geschöpfe auch keine Wunden, sondern sind nur zu besiegen, wenn man Stücke aus ihrer Masse heraushackt und sie gleichsam püriert. Selbst dann sind sie vermutlich nicht tot, sondern werden sich

wieder sammeln oder aber als kleinere Nachfolgerkreaturen weiterexistieren. Dauerhaft vernichten kann man sie nur durch Feuer, Brandöl oder ätzende Laugen. Vor Feuer scheuen Riesenamöben allgemein zurück, da es ihre innere Feuchtigkeit bedroht. Linien oder Rinnen brennenden Öls sind ein gutes Mittel, um die Verfolgung durch eine Amöbe endgültig zu beenden.

VERHALTEN UND LEBENSWEISE

Wie es *Prem's Tierleben* formuliert: Riesenamöben leben, um zu fressen, nichts anderes bewegt sie. Beim Fressen kann die Amöbe unbewegte Nahrung (Pflanzen, aber auch Aas und Leichen) umfließen und dadurch in sich aufnehmen. Zugleich aber macht sie auch Jagd (zumindest in einem gewissen Sinne) auf bewegliche Beute, indem sie aus ihrem Körper Scheinarme ausstülpt und damit suchend den Raum um sich herum abtastet. Trifft sie auf einen Widerstand, versucht sie, die mögliche Beute zu sich zu ziehen und zu umschließen. Dabei entwickelt die Kreatur eine beträchtliche Kraft, die gar nicht zu ihrer schleimig-weichen Natur zu passen scheint und die die eines gewöhnlichen Menschen bei Weitem übersteigt. Zugleich sondert sie beim 'Ringkampf' mit der Beute eine ätzende Flüssigkeit ab. Untersuchungen des Z. von F. legen nahe, dass es sich dabei bereit um eine Verdauungsflüssigkeit handelt und das Opfer nicht ins eigentliche Innere der Amöbe gezogen wird, sondern sich bis zur entgültigen Auflösung in einer von Amöbenmasse umgebenen, mit Verdauungssäure gefüllten engen Blase befindet. Nur die später mit aufgelöstem Fleisch und anderem gesättigte Säure wird von der Amöbe wieder aufgenommen, die nichtverdaulichen Teile größtenteils wieder ausgestoßen, spätestens, wenn sich die Amöbe durch eine Engstelle bewegen muss. Bis dahin scheint sich die Kreatur aber keineswegs an solchen Fremdkörpern zu stören, daher erblickt man in einem solchen Geschöpf auch hin und wieder Metallstücke verschiedenster Art, vom Schmuck bis zur stumpfen Hiebwaaffe – nur Klingen werden recht schnell ausgeschieden.

HK / JR

Verbreitung: ganz Aventurien (Ruinen, Höhlen, Wald)

Auftreten: einzeln

Größe (Höhe der Halbkugel): 0,5 Schritt (jung) / 1 Schritt (halbwüchsig) / 1,5 Schritt (alt)

Gewicht: 300 / 2.000 / 7.000 Stein. Exakt: Höhe [in Schritt] mal Höhe mal Höhe mal 2 in Quadern

LeP 15 / 30 / 120 **AuP** unendlich **PA** 0 **RS** 0* **WS** unendlich

MR 18 / 10 **GS** 0,25 **GW** 6 / 12 / 18

Scheinarm: INI 1+1W3 **AT** 6 / 10 / 15**

TP 1+KR/2** / 1W3+KR/2** / 2W6+KR/2** **DK** H

Beute: Mageninhalt

Besondere Kampfregeln: großer Gegner (halbwüchsig und alt), Umklammern (0)

*) Riesenamöben lassen sich effizient nur mit Waffen bekämpfen, die eine scharfe Schneide besitzen.

**) Gelingt es der Riesenamöbe, einen Gegner zu treffen, versucht sie ihn vollständig zu *Umklammern* (ihn quasi zu verschlucken). Die Proben, um sich zu befreien, sind für jeden misslungenen Versuch um 1 erschwert. Übersteigt die Erschwernis den kleineren der Werte GE oder KK, so ist das Opfer vollständig umschlossen und kann sich ohne fremde Hilfe nicht mehr befreien. Angriffe des Opfers auf die Amöbe sind ebenfalls um obigen Probenzuschlag erschwert. Die Riesenamöbe greift keine anderen Gegner an, solange sie ein Opfer umschlungen hat. Für die übrigen Kampfbeteiligten gilt: AT um 3 Punkte erschwert, ein AT-Patzer bedeutet, dass der Umschlungene getroffen wurde.

DRAGON AGE™ ORIGINS

100% UNCUT



"Packend erzählter Rollenspiel-Hit. Pflichtkauf."
92 %, GameStar 12/09

"Die neue Referenz für Solo-Abenteuer." 93 %, Buffed 11-12/09

"Hier steht ganz großes Kino auf dem Spielplan!"
91 %, PC Games 12/09

"Das erwachsenste Rollenspiel aller Zeiten ist auch eines der Besten!" 91 %, PC Action 12/09

AB JETZT IM HANDEL!

ZWISCHEN RECHT UND UNRECHT LIEGT DIE HOFFNUNG.

Du bist ein Grauer Wächter, einer der letzten eines uralten Ordens. Es obliegt Dir, Hoffnung zu bringen, wo es keine gibt, ein Gefolge aus Helden anzuführen, zerfallene Königreiche zu vereinen und einen legendären Feind zu vernichten. Dies wird keine leichte Aufgabe - Deine Entscheidungen müssen schnell gefällt werden, manche brutal und oft tragisch - aber dies sind die Entscheidungen, die dieses Land vor Dämonen retten werden.



www.dragonage.de

FROM THE MAKERS OF BALDUR'S GATE™
BIOWARE™
dragonage.bioware.com



© 2009 Electronic Arts Inc. EA and EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. BioWare, BioWare logo, Dragon Age and Dragon Age logo are trademarks or registered trademarks of EA International (Studio and Publishing) Ltd. In the U.S. and/or other countries. "PLAYSTATION" and "PS3" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

VON DEN GARDEEN MYRAPORS

VON PETER HORSTMANN

Die Oktade gab den Gardisten imperialer myranischer Städte ihre Bezeichnung und steht auch Pate für ihre Aufgaben. Im Namen der Götter und der weltlichen Herrscher schreiten sie ein, haben im öffentlichen Leben eine machtvolle Aufgabe. Für aventurische Besucher sind sie Helfer und Bedrohung zugleich. Kaum jemand kennt die Städte so gut wie sie, kann so fundiert Auskunft erteilen oder Hilfe leisten. Meist stehen sie außerhalb der lokalen Streitigkeiten und Gruppen und nehmen eine eher neutrale Position ein. Doch wird man als nicht-imperial, gar nicht-myranisch erkannt, gerät man schnell in den Ruf, für feindliche Mächte zu spionieren.

BRAJANS-GARDE

Recht und Ordnung, Respekt gegenüber Staat, Obrigkeit und Justiz, das sind die Aspekte des Göttervaters, die seine Garde in der Öffentlichkeit vertritt und mit aller Kraft durchzusetzen versucht. In nahezu jeder größeren Stadt und selbst auf einigen Großdomänen sind sie zu finden. Sie hetzen Diebe, heben Gaunerbanden aus und lösen Tumulte auf. Leben ihre Feinde in den Schatten, so sind sie das Licht, das die Städte zu friedlichen Orten machen soll.

SHINXIR-GARDE

Die Kämpfer dieser Garde sind gewissermaßen die Armee der Provinz: Sie finden sich meist an den Toren und außerhalb der Städte, in Wegstationen, an Landstraßen und Bergpässen. Sie kämpfen vor allem gegen gesetzlose Banden, Rebellengruppe, Räuber und auch wilde Tiere, die Handelsrouten und Domänen gefährden. Von allen Gardisten sind sie die kampferprobtesten und kommen Soldaten sehr nahe; nicht wenige Provinzen werben daher auch einfach eine geschlossene Söldnerinheit als Shinxir-Garde an.

SIMINIA-GARDE

Die Garde der Göttin von Handwerk und Handel in der Stadt, stellt praktisch eine Art Zoll und Gewerbeaufsicht dar: Sei es die Überprüfung der Gewichte auf dem Markt, die Kontrolle der Collegien-Ordnung, das Erheben der Zölle oder das Eintreiben der Marktgebühren und Gewerbeabgaben. Siminias Gardisten sind oftmals gut ausgebildete Kaufleute mit einem Blick für materielle Werte, erfahrene Kopfrechner und scharfäugige Zollkontrolleure. Sie sind meist jedoch kämpferisch unerfahren und allenfalls mit Friedensstiftern bewaffnet.

GYLDARA-GARDE

Die Garde der Göttin des häuslichen Wohles ist vor allem für die Sicherheit der Wohnung zuständig, vom Brandschutz über die Bauaufsicht und die Kontrolle der Abfallbeseitigung.

Da Großbrände zu den größten Gefahren in den Städten gehören, entsprechen die unteren Ränge etwa einer Feuerwehr. Sie sind meist kämpferisch unerfahren, aber mit schützenden Helmen und Ledertu-

niken ausgerüstet, dazu Zweihandhacken, mit denen sie Brandherde auseinanderreißen und Wegsperren und Türen einschlagen können. Nicht selten 'leihen' sie Fachleute für Kanalarbeiten, Viadukte oder andere bauliche Herausforderungen an andere Offizielle aus.

CHRYSIR-GARDE

Luft heißt Beweglichkeit, und so sichert die Garde des Chrysir die großen Transportwege. In jedem Hafen kontrollieren sie einkommende Schiffe, trennen prügelnde Matrosen und jagen Schmuggler und Piraten am Thalassion und auf den Orismanis. Aber auch ankommende Schiffe der Vinshina und private Luftschiffe fallen in ihr Ressort. Zu diesem Zweck sind in den größeren Städten ihre Einheiten oftmals durch geflügelte Ashariel verstärkt. Da sie oft schnell bewegliche Ziele bekämpfen müssen, sind sie von allen Gardisten am besten an der Schusswaffe ausgebildet, mancherorts Bogen, mancherorts Armbrust oder Bela.



PERETON-GARDE

Wo die Ruhe der Toten kein Tabu ist und die Gräber der Reichen und Mächtigen ein Objekt der Begierde werden, tritt die schwarzgekleidete Nere-ton-Garde in Aktion. Aber nicht nur der Schutz der Nekropolen ist ihre Aufgabe, mancherorts gehört die Aufklärung von Morden ebenso zu ihrer Beschäftigung wie auch die Patrouille durch die Straßen, wenn die Kollegen der Brajangarde schlafen. In einigen Städten sammeln sie auch die Toten und stellen Begleiter bei Totenüberführungen.

ZATURA-GARDE

Die Erkenntnis, dass eine gewisse Kontrolle der allgemeinen Gesundheit für die Metropolen von fundamentaler Bedeutung ist, hat schon früh zur Einrichtung dieser Garde geführt. Und so haben sie gegen potentielle Seuchenherde und Überträger von Krankheiten ebenso vorzugehen, wie sie andererseits auch offene Garküchen in den Armenvierteln unterhalten. Das Ergebnis ist eine Art Hassliebe, die ihnen die Ärmsten der Städte entgegen bringen, wenn ihre Rationen ihnen das Leben retten und ihre 'Säuberungsaktionen' ganze Elendsquartiere ausbrennen. Nicht selten unterhalten sie auch einfache Spitäler, die kaum ein hohes Niveau erreichen, doch immer noch besser sind als ein zugiger Platz unter einer Brücke.

RAIA-GARDE

Ist der Göttin auch das Vergnügen heilig, so kann der Dienst in ihrem Namen doch schnell in harte Arbeit ausarten: Aufgabe der Garde ist der Schutz von Theatern und Arenen, die Organisation von Umzügen, religiösen Prozessionen und das Vorgehen gegen allzu zügellose Ausschweifungen. Diese Garde findet sich nur in den großen Städten, wo es entsprechende Einrichtungen des Vergnügens gibt.

HORCHPOSTEN VERLAG – THE FUTURE LOOKS BRIGHTER... (EINE GROßE ZUKUNFT?)

Seit 2005 produziert der Horchposten die Hörbücher zu den Romanen rund um Aventurien. Mit wechselndem Erfolg. Widrige Umstände haben den kleinen Verlag aus Köln immer wieder vom Kurs abgebracht. 2010 soll nun endlich das Jahr des 'Durchbruchs' werden.

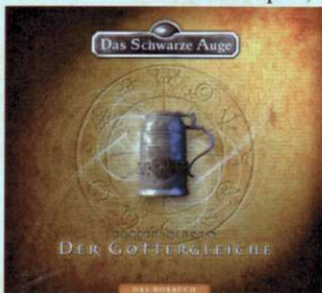
THE BEGINNING IS A VERY DELICATE TIME ... (ALLER ANFANG IST SCHWER)

Um Weihnachten 2004 erhält *André Helfers*, als Rezensent der Zeitschrift WESTZEIT, ein Hörbuch-Exemplar seiner Lieblings-Horrorgeschichte: *Die Ratten im Gemäuer*, von H. P. Lovecraft, produziert von LPL Records und gelesen von *Lutz Riedel*. Die Begeisterung für dieses Werk gipfelt in der Idee, selber Hörbücher zu produzieren. Mit dem Inhaber des Kölner Subsonics Studios, *Samir Saleh*, verbindet eine alte Freundschaft und man hat auch noch Kontakt zu DSA-Tycoon *Werner Fuchs*, denn die Lehrjahre als Verlagskaufmann verbrachte Helfers, in den 90er Jahren des vergangenen Millenniums, bei Fantasy Productions in Erkrath. Also zählt man eins und eins zusammen und bringt die Sache auf eine formale Ebene.

Fehlt nur noch ein Sprecher. Doch der Blick auf die Gagenforderungen 'prominenter Gesichtsvermieter', scheint die Idee gleich zu Anfang zum Scheitern zu verurteilen. Von 2-3.000 Euro Tageshonorar ist da teilweise die Rede. Schnell ist klar: Das kann und will man nicht mitmachen. Und da schließlich *Das Schwarze Auge* der 'Star' ist, entschließt man sich zur Zusammenarbeit mit eher unbekanntem Sprechern.

König 'Zu- und Glücksfall' bringt im März 2005 *Axel Ludwig* ins Haus. Auf Empfehlung eines gemeinsamen Bekannten liest er die ersten Texte, erobert die Ohren und Herzen im Sturm, und wird für uns auf lange Zeit die einzige Option für den 'DSA-Märchenonkel'.

Mit ihm produziert man *Der Göttergleiche*, von *Ulrich Kiesow*, und *Das Auge des Morgens*, von *Thomas Finn*, zwei erste Titel auf CDs. Nach erfreulichem Interesse an diesen Kurzgeschichten, folgt als erster Roman *Das Greifenopfer*, von *Thomas Finn*, in dem *Axel Ludwig*

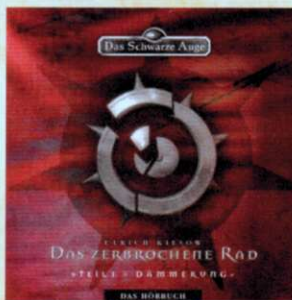


erstmals von einer Sprecherin, nämlich der Kölner Schauspielerin *Sabine Brandauer*, Unterstützung erhält. Auf der Essener Spielmesse 2005 präsentiert man stolz die frühen Elaborate, doch die Reaktionen sind gemischt. Man hört Kommentare wie: "DSA als Hörspiel – muss das sein?", oder aber das ewige "Ich lese lieber!". Allerdings kommen auch etliche Kenner der ersten Titel an den Stand und fragen begeistert nach Nachschub. Sollte das Thema Hörbuch die DSA-Szene spalten?

Nun, erst einmal produziert der Horchposten: 'Hörbücher', oder neudeutscher (aber auch präziser): 'Szenische Lesungen' und keine Hörspiele. Allerdings produziert der kleine Verlag, als einer der ersten seines Faches, seine Titel mit Sprecher und Sprecherin. "Nichts klingt

bemühter und armseliger, als ein Bass-Bariton, der eine holde Burgfrau gibt", sagt Helfers. Auch der Einsatz eigener komponierter Musikstücke gehört ebenso zum Gesamtbild der DSA-Produktionen, wie die ab dem nächsten Titel *Der Scharlatan* (2006), von *Ulrich Kiesow*, nur noch ungekürzt umgesetzte Adaption der Romane. Mit *Carolin Schmitten* stößt eine zweite Sprecherin zum Team.

THE GROW SHOP (WACHSTUM)



Zur gleichen Zeit, stößt mit dem ehemaligen Chefredakteur der *WunderWelten*, *Dietrich Limper*, ein weiterer Kenner der Materie zum Horchposten-Team. Im Februar 2006 wird der Verlag in eine GmbH umgewandelt und steht in Verhandlungen mit potentiellen Investoren für eine Ausweitung des Programms. Der einsetzende Hörbuch-Boom hat viele 'Entscheider' der Verlagsbranche,

die dieses Thema bisher eher stiefmütterlich betrachteten, auf den Plan gerufen. Man wittert Gewinne.

Während der Verhandlungen, die sich über das ganze Jahr 2007 erstrecken, produziert man in Köln weiter unbeirrt. Es entstehen: *Das zerbrochene Rad – Dämmerung*, von *U. Kiesow*, alle drei Teile von *Das Jahr des Greifen*, von *Bernhard Hennen/Wolfgang Hohlbein* und der grandiose Piratenklassiker *Captain Blood* von *Rafael Sabatini*. Das Thema 'Hörbuch' setzt sich auch im Bereich Fantasy und sogar unter den Rollenspielern durch. Steigende Downloadzahlen und guter CD-Verkauf belegen dies.

Unterdessen sind die Verhandlungen mit den Investoren gescheitert und durch den Start des eigenen Downloadportals auf www.horchposten.de (und die damit verbundenen Kosten) steht der Horchposten Verlag mit einer Fülle an Titeln da, die aber aus Kostengründen nicht mehr als CDs erscheinen, sondern nur noch als Uncut-Downloads vertrieben werden können.

CATACLYSM (DAS ENDE?)

Auf diesen ersten Rückschlag folgt im Januar 2008 die Katastrophe: SONY/BMG/EUROPA nimmt eine exklusive Lizenz für DSA-Hörspiele. Die Verträge erlauben es dem Lizenzgeber nicht, weitere Romane als Hörbuch zu lizenzieren und selbst hat man versäumt, sich langfristige Rechte zu sichern. Im selben Monat erscheint noch *Das zerbrochene Rad – Nacht*, als Download, dann ist erstmal Schluss. In den Verlagsräumen der Kölner Lindenstraße gehen die Lichter aus.

Doch an Aufgeben denkt keiner. Man vermarktet weiter die eigenen Downloads und schafft es, in einem 'Husarenstück', in der 'Limited Collector's Edition' des im Juli 2008 erscheinenden PC-Spiels *Draakensang* den eigenen Titel *Der Scharlatan* als MP3-CD-Beilage unterzubringen.

DSA-HÖRBÜCHER

Der Konkurrent hat das Nachsehen und mit Erscheinen des Spiels tun sich für den Horchposten neue Perspektiven auf. Hatte man bisher weder für Werbung noch Marketing Mittel zur Verfügung um Neukunden zu generieren, kommen diese nun von ganz alleine.

Das rettet den kleinen Verlag vor der Insolvenz. Da die ältere Hörerschaft bereits alle Titel besitzt, sind die neuen 'Sammler' von immenser Bedeutung. Denn etliche neue Kunden die gewonnen werden, entwickeln sich aufgrund der hohen Qualität zu begeisterten Sammlern. Als kurz darauf die Hörspiele der Konkurrenz auf den Markt kommen, wird schnell deutlich: Davor muss man keine Angst haben, die Rückkehr der Lizenz ist nur eine Frage der Zeit. Diese Zeit allerdings wird lang. Im März 2009 denkt man erstmals an Aufgabe. Vier Jahre hat man investiert, dazu einen nicht unerheblichen finanziellen Aufwand gestemmt und wenn dann nichts zurückkommt ist irgendwann die Zeit gekommen – schließlich sind Familien zu ernähren.

PHOENIX FROM THE ASHES ... (RHÖPIX AUS DER ASCHEN)

Manchmal muss man einfach Geduld haben. Kurz nachdem man erstmals ernsthaft an eine Einstellung der Unternehmung denkt, erhellt eine Nachricht auf Alveran.org die Dunkelheit mit einem silberhellen Lichtstreif am Horizont: EUROPA gibt die Hörspielserie nach nur drei produzierten Titeln wieder auf: In der Lindenstraße knallen die Sektkorken!

Zwei Wochen später sind die Verhandlungen mit dem Lizenzgeber abgeschlossen und der Horchposten sichert sich die Rechte an zehn DSA-Romanen mit Option auf zehn weitere. Kurz darauf melden sich wie aus heiterem Himmel diverse Publisher, die das Thema DSA im CD-Handel unterbringen wollen. Das Pokerspiel hat begonnen.

Doch erstmal erscheinen 2009 als neue Titel die Kurzgeschichten **Nach der Predigt**, von *Ina Kramer* und **Der Scharlachkappentanz**, von *Lena Falkenhagen*. Letzterer als Einstimmung auf den ersten Roman nach Wiederaufnahme der Produktion; **Der Hofmagier**, von *Mark Wachholz/Kathrin Ludwig*. Gelesen werden die neuen Produktionen von *Michael Holdinghausen*, *Tanja Haller* und *Claudia Dalechow*. Da *Axel Ludwig* (nicht verwandt mit Kathrin) in 2007 langwierig erkrankte war dieser Schritt unumgänglich. Doch auch die 'Neuen' machen einen tadellosen Job und bürgen weiterhin für die hohe Qualität der Horchposten-Produktionen.

Im September einigt man sich schließlich mit der Fa. Lighthouse GmbH & Co KG auf eine Lizenzierung der Horchposten-Inhalte für eine neue CD-Linie. Bereits sechs Wochen später liegt als erstes Lighthouse-Produkt die **25 Jahre DSA Horchposten Box** vor. Sie erscheint pünktlich zur Spielmesse 2009, beinhaltet alle vier Kurzgeschichten und eine aventurische Dukatenmünze. Sowohl Box als auch Messe sind für den Verlag eine kleine Zäsur.

Nach Abwesenheit in 2008 (schließlich gab es keine 'haptischen' Neuheiten) ist das Interesse am Hörbuch allgemein, aber an den DSA-Hörbüchern im Besonderen deutlich gestiegen.

Ganz besonders freuen sich Helfers & Co. darüber, dass einige Hörer Teile der Hörbücher (beispielsweise das Kapitel **Onkel Fredja erzählt** aus **Das zerbrochene Rad – Dämmerung**) als dramaturgische Mittel in ihren Spielrunden einsetzen.

THE FUTURE LOOKS BRIGHTER (EINE GROBE ZUKUNFT?)

Im November 2009 nimmt Lighthouse die Serie als Premium-Produkt in seinen Hörbuchkatalog auf. Die gesamte Serie bekommt ein neues Outfit. Mit *Eva Maria Irek* wird eine DSA-erfahrene Grafikerin für das Re-Design verpflichtet. *Dietrich Limper*, der bisher für das Produktdesign verantwortlich zeichnete, ist zwar noch Gesellschafter, arbeitet aber seit 2008 als Creative Writer und Community Manager für PC-Spiele und steht mit seiner Arbeitskraft vorerst nicht mehr zur Verfügung.

Im Oktober 2009 erscheint **Das zerbrochene Rad 2 – Düsternis** und wirft natürlich Fragen auf: "Wieso Düsternis? Ich kenne nur Dämmerung und Nacht?" schallt es aus der Leser/Hörerschaft. Die Erklärung ist einfach: Hätte man Nacht als gekürzte 6er-CD herausgebracht, hätten 800 (!) Minuten gekürzt werden müssen. Deshalb haben sich Verlag und Publisher dazu entschlossen, den Roman-Titel **Das zerbrochene Rad – Nacht** noch einmal aufzuteilen und zwar in 'Düsternis' und 'Nacht'.

Zusammen mit dem ersten Teil 'Dämmerung' ergibt sich eine sinnvolle, dunkle Steigerung, die zur der Geschichte um **Borbarads Rückkehr** passt. Die Aufteilung in drei CD-Produkte lässt die Kürzungen wesentlich milder ausfallen und die Geschichte bleibt deutlich erhalten. Noch im Dezember erscheint Teil 3 'Nacht'. Und wie geht es weiter? Schlag auf Schlag!

Anfang November sicherte man sich die Rechte an der Umsetzung des ersten **Drakensang**-Romans, der derzeit unter den flinken Fingern von DSA-Veteran *Florian Don-Schauen* entsteht und für das erste Halbjahr 2010 sind somit folgende Veröffentlichungen geplant:

Dezember:	Der Feuertänzer Download Das zerbrochene Rad 3 –Nacht CD
Januar:	Das Jahr des Greifen – Die Entdeckung CD
Februar:	Das Jahr des Greifen – Die Amazone CD
März:	Der Hofmagier CD Der Aschengeist Download
April:	Der Feuertänzer CD Drakensang Download & CD
Mai:	Der Aschengeist CD
Juni:	Der Scharlachkappentanz und Nach der Predigt CD

Mit dem Auftrag und dem Versprechen weitere DSA-Hörbücher in gewohnter Qualität zu produzieren startet der **Horchposten** 2010 in eine neue, hoffentlich stabile Zukunft.

André Helfers & Dietrich Limper



DRAKENSANG: COMPUTERSPIEL-ORTE AM SPIELTISCH

NADORET

BESCHAULICHER FLUSSHAFFEN IM KOSCH

NADORET

Einwohner: 850 (15% Zwerge)

Wappen: silbernes Hirschgeweih auf grünem Grund

Herrschaft/Politik: Stadtrat unter Vorsitz eines Vogts der Baronin

Garnisonen: 10 Stadtbüttel, im Kriegsfall Aufgebot der Bürger und Zünfte (bis zu 200 Waffentreue)

Tempel: Praios, Boron, Peraine, Efferdschrein

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Herberge *Zum springenden Hirsch* (Q7/P6/S14), Taverne *Zum sanften Ochs* (Q4/P4/S8)

Besonderheiten: Flusshafen mit Zoll und Stapelrecht, bedeutende Schneiderzunft mit weitreichendem Ruf

Stimmung in der Stadt: kleinstädtische Beschaulichkeit und koscher Gemütlichkeit; der Hafen dient als Tor zur Welt

»Nach allem, was man sich in Almada von Nadoret erzählte – als Stadt der Tuche und der höchsten Schneiderkunst – erwartete ich eine regelrechte Metropole, deren Wohlstand an jeder Straßenecke ins Auge springt. Eine Stadt der Villen, Marmorstatuen und Goldtempel. Doch Nadoret ist nur ein gedrungener Flecken, weit kleiner als Ferdok noch. Die Gassen sind eng, die Bürger altmodisch gekleidet und die Häuser zeigen nur ihren ländlichen Blumenschmuck – wie allerorten im Kosch. Aber doch, drei Belange waren es, die mich an eine größere Stadt gemahnten: Die Zölle am Hafen sind wohl auch in Havena kaum höher. Die Wartezeit in der staubigen Werkstatt von Meister Fingerhut ist kaum geringer als bei einer Audienz unseres heiligen Kaisers. Und – Phex sei mein Zeuge – die Diebe sind mindestens so dreist wie in Gareth: Sie stahlen mir ein verzerrtes Präsent für den Meister, das Miolag-Korden-Gemälde, vom Dach der Kutsche, während ich darinnen saß.«

—aus den Reisenotizen des gräflichen Haushofmeisters zu Yaquirtal, 1032 BF

Nadoret liegt 40 Meilen flussabwärts von Ferdok am Großen Fluss. Die viertgrößte Stadt im Fürstentum Kosch ist auch Hauptort der wohlhabenden Baronie Nadoret, die im Westen an den Großen Fluss grenzt, im Norden an die Stadtmark Ferdok, im Osten an den gefürchteten Dunkelwald und im Süden an die unheimlichen Moorbrücker Sümpfe. Die Mauern Nadorets erheben sich vor einer Kulisse aus Wäldern und Felsen, die steil zum Fluss hin abfallen. Mitten durch den Ort eilt ein Bach, das *Waschwasser*, dem Großen Fluss zu und mündet in dessen Fluten. Der Treidelpfad des Großen Flusses führt in Nord-Süd-Richtung durch Nadoret und ist hier breit und gepflastert. Das malerische Schloss der Baronin *Neralda Cella von Nadoret* liegt einige Meilen östlich.

Flusshändler kennen Nadoret vor allem als Herkunftsort von exquisiter Schneiderware und als Hafen mit Stapelzwang: Durchfahrende Handelsschiffe müssen ihre Waren mindestens zwei Tage auf dem Nadoreter Markt anbieten, ehe sie weiterreisen dürfen.

AUS DEN TAGEN, DIE DA WAREN

709 BF wurde Nadoret durch ein Hochwasser zerstört und in den Jahren darauf an derselben Stelle wiedererrichtet, nachdem man mit vielen Wagenladungen Kies und Erde das Bodenniveau erhöht hatte. Seitdem muss nur das Hafenviertel den Zorn des Großen Flusses fürchten.

Zur Zeit Kaiser Hals machte sich das alte Adelsgeschlecht der Barone von Nadoret Hoffnung auf den Grafenthron zu Ferdok – der Thron ging jedoch an den verdienten Zwergen *Growin Sohn des Gorbosch*. Baron *Dajin von Nadoret* wandte sich daraufhin dem Usurpator Answin von Rabenmund zu und wollte Graf Growin stürzen. Sein Plan scheiterte und er verlor 1011 BF sein Lehen.

EINZELNE ÖRTLICHKEITEN

AUßERHALB DER MAUERN

Der Hafen

Man kann sich nicht mit Ferdok oder Albenhus messen, aber der Flusshafen bietet feste Kais, eine gepflegte Hafenmeisterei, einen kundigen Schiffszimmermann und geräumige Lagerhäuser. Dank des Stapelzwangs liegen immer zumindest ein, zwei Flussegler am Anleger. Hin und wieder kommt es zu Schlägereien zwischen den rauen Schiffersleuten – dann schließt die Stadt oft das Westtor, bis sich die Gemüter wieder beruhigt haben.

Nicht selten versuchen Schiffe, die Stadt links liegen zu lassen und den Stapelzwang zu umgehen: Sie geben an, keine Handelsware mitzuführen, die Stadt "übersehen" zu haben oder bemühen sich bei schlechter Sicht nahe der anderen Flussseite in Schleichfahrt zu passieren. Alltag für

Hafenmeisterin Madane Sirbensack (41, hängende Gesichtshälfte, strenge Paragraphenreiterin) und ihre Flusslotsen, die in kleinen Barken aus dem Hafen rudern, um Flussegler zu überprüfen und an den Kai zu führen. Bewaffnete oder Hafengeschütze besitzt man nicht. Brechen Schiffe das Stapelrecht der Stadt, werden diese



in eine schwarze Liste eingetragen, die man mit anderen Häfen am Großen Fluss teilt. Irgendwann muss der Zollpreller ja irgendwo anlanden.

Am Hafen kann man für 4 Heller pro Bein eine wackelige Fähre nach Moorfurt auf der anderen Flussseite besteigen.

Taverne Zum sanften Ochs (Q4 / P4 / S8)

Eine preiswerte Unterkunft für Reisende, die etwas Geselligkeit schätzen. Im Sommer gibt es Bierausschank und knusprige Schweinehaxen unter freiem Himmel. Dörfler und Städter tratschen und genießen einen Moment der Ruhe von der Arbeit in den Werkstätten oder auf dem Feld.

Boronskapelle und Boronsacker

Das Haus des Boron ist klein, aber erlesen geschmückt. Auf dem angrenzenden Boronsacker finden sich Ruhestätten vielerlei Art – vom Armengrab mit hölzernem gebrochenen Rad bis hin zur Gruft reicher Nadoreter Familien. In den letzten Jahrzehnten ist der Boronsacker etwas in Verruf geraten, so dass manch Nadoreter lieber auf dem Totenanger eines nahen Dorfes bestattet wird: Immer wieder kam es vor, dass sich Ghule herumtrieben oder Tote aus ihren Gräbern erhoben. Wenn der Boron-Geweihte Karolus Rabinger (52, hager und steif, etwas langsam im Denken) Spuren frevlerischen Treibens entdeckt, sucht er nach mutigen Gläubigen, die bereit sind, die unheiligen Kreaturen auszumerzen. In einer Grube sollen die Leichname von einigen Werwölfen verscharrt sein, die 1009 BF in Nadoret umgingen.

Magierturm

Ganz geheuer ist kaum einem Nadoreter der steinerne Zahn nördlich von Nadoret, dessen Mauerwerk von diversen gescheiterten Akten der Magie und Alchimie zeugt. Abergläubische Naturen vermeiden, den Turm in Vollmondnächten anzublicken oder in seinen Schatten zu treten. In den vergangenen Jahrzehnten wurde er von verschiedenen Zauberern bewohnt, die den Glauben der Nadoreter an eine heile Weltordnung mal mehr, mal weniger erschütterten.

Derzeit haust hier die Graumagierin Hesindiane Zolthan (37, unscheinbare Robe, unfreundlich, kratzbürstig) mit einem Gehilfen. Nach einem Streit mit einem Bürger, in dem sie einen HORRIPHOBUS einsetzte, wurde ihr von einem Gericht der Stadt untersagt, ihren Turm zu verlassen – vom Markttag abgesehen.

WICHTIGE HÄNDLER UND DIENSTLEISTER

Name	Gewerbe	Q	P	Anmerkungen
Marcusi Fingerhut	Schneider	10	10	siehe Beschreibung
Dilga Panek	Tuchhändlerin	7	8	siehe Beschreibung
Hesindiane Zolthan	Magierin	6	7	spezialisiert auf Hellsicht, Beschwörung
Bakur	Waffenhändler	4	4	49, wortgewandter Aufschwatzer, im ewigen Streit mit Proximus, dessen Stand gleich gegenüber liegt
Proximus	Rüstungshändler	4	5	58, füllig, gemütlich, im Streit mit Bakur
Tarno	Schmied	7	5	57, grollende Stimme, Perfektionist, der oft Termine nicht einhält
Ishannah	Bogenbauerin	6	6	49, Tulamidin, auf der Suche nach dem Geheimnis der legendären Elfenbögen, unglücklich verliebt in Laurelin
Meinfried	Heiler	7	7	auch Peraine-Geweihter Nadorets
Porquid Malzahn	Krämer	4	6	29, schummelt Kunden gerne Tand unter
Laurelin	Kundschafter, Jäger	8	5	Auelf, lebt am Waldrand, freundlich, aber häufig etwas entrückt

Zollstation

Die Büttel der Baronin treiben Wegegeld für den Treidelpfad ein und verlangen Zoll für Handelswaren, die auf ihm transportiert werden. Die Zöllner sind aber nachlässig und faul: Mit etwas Glück spielen sie entweder Boltan in der Wachstube oder Imman auf der angrenzenden Wiese und scheren sich nicht um Reisende.

Windmühle

Es heißt, in der knarrenden Windmühle südlich der Stadt habe einst ein Flusspirat seinen Schatz versteckt, ehe man ihn hängte. Aber Generationen von Müllern und Neugierigen haben bis jetzt nicht einen Heller finden können.

INNERHALB DER MAUER

Stadt Tore

Tagsüber kann man durch vier Tore im Norden (Ferdoker Tor), Osten (Garethor Tor), Süden (König-Brin-Tor) und Westen (Schetzenecker Tor) Nadoret betreten oder verlassen.

Nach Einbruch der Nacht lässt man Reisende nur mit gutem Grund durch kleine Mannlöcher ein. "Ich habe kein Nachtlager" gilt nicht als guter Grund, denn dafür gibt es die Taverne Zum sanften Ochs.

Marktplatz

Nicht nur am Markttag schlägt hier das Herz der Stadt. Bauern und Händler bieten Waren aller Art an, häufig werden Gaukeleien dargeboten oder ein Spielmann entzückt mit seiner Musik.



Praios-Tempel

Alleine die wuchtige Architektur dieses wohl schönsten Gotteshauses der Baronie flößt dem Betrachter Ehrfurcht vor dem Götterfürsten ein. Praiostags ist der Tempel gut besucht. Der Geweihte Angbart Lichtträger (44, Monokel, zyklöpäischer Lockenbart, geschliffene Sprache) gilt als Kunstkennner und Sammler göttergefälliger Figurinen. In dieser Zeit der zersplitterten Kirche rechnet er sich zu den Mystikern, die nach den Zeichen Praios' suchen. Seine größte Furcht ist, dass Anhänger des Namenlosen oder andere Finsterlinge sein Gotteshaus zu entweihen versuchen – denn seit das Ewige Licht aus dem Garether Tempel der Sonne verschwand, konnte kein Praios-Tempel mehr neu geweiht werden.

Herberge Zum springenden Hirsch (Q7 / P6 / S14)

Das beste Haus der Stadt bietet frisches Ferdoker Bier, erlesene Speisen und (fast) ungezieferfreie Zimmer. Wirt Baldur Gorbas (64, speckig, breites Gesicht, väterlich, etliche eigene und Adoptivkinder) ist ein Nadoreter Original und so etwas wie der 'inoffizielle Travia-Geweihte' der kleinen Stadt. Er bietet jedem ein Heim und liebt es, wenn sein Haus zum Bersten gefüllt ist.

Schneiderei Fingerhut

Meister Marcusi Fingerhut (54, Brille, quirlig) ist ein Virtuose mit Nadel und Faden und der unangefochtene König der angesehenen Nadoreter Schneiderzunft. Er stattet Grafen aus, nimmt regelmäßig Maß an Fürst Blasius in Angbar und reiste schon des Öfteren zum Hofe Kaiserin Rohajas, um die Herrscherin in Purpur zu gewanden.

Wer sich selbst einmal königlich einkleiden lassen möchte, muss nicht nur etliche Dukaten mitbringen, sondern auch viel Geduld, denn die Auftragsrolle des Meisters wird und wird nicht leerer.

Fingerhut experimentiert gerne mit neuen, luxuriösen Tuchen und träumt vom "Stoff, den die Welt

noch nicht gesehen hat". Al'Anfaner Seide, Damast, Güldenländer Satin – alles alte Hüte.

Nachdem ihm keiner seiner Tuchhändler bringen konnte, was er begehrt, heuert er Abenteurer an, um legendären Zaubergeweben nachzuspüren: bosparanisches Bannleinen, lebendiges Einhornhaar, irisierende Koboldseide und schwebender Wolkentaft eines sagenhaften Anoiha-Stamms.

Die Unterstadt

Auf den ersten Blick überrascht, dass das kleine Nadoret auch ein 'Viertel' zwielichtiger Gestalten besitzt, wie man es aus größeren Städten kennt. Unter dem heutigen Stadtkern am Marktplatz erstrecken sich die nach der Flut nur teils verfüllten Gewölbe des früheren Nadoret. Zugänge zur Unterstadt existieren beim Praios-Tempel und am Waschwasser. In den Kellern und Kavernen hat die örtliche Diebengilde Quartiere und es gibt einen Phex-Altar.

Die Phex-Geweihte Dilga Panek (47, blond, flink, raue Stimme) lebt gutbürgerlich als Tuchhändlerin und verkauft über ihr Geschäft auch Hehlerware ihrer Schützlinge. In einer Arena finden grobe Schaukämpfe mit fliegenden Fäusten und blitzenden Klingen statt, bei denen man sein hart verdientes Geld verwetten kann.

Kaserne der Büttel

In der etwas verschlafenen Stadtwache hat Hauptmann Nirulf (68, müde Augen, Tabakpfeife, aber noch körperlich fit) viel Platz: Vor vielen Jahren, als die Zahl stehender Heere größer war, war hier auch noch ein Banner fürstlicher Fußsoldaten untergebracht. Heute gibt es für die 10 Büttel Nadorets geräumige Wachstuben, Übungsplätze, Kerker und das Zeughaus der Stadt, in dem sich die wehrfähigen Bürger im Notfall bewaffnen.

Der Efferd-Schrein

Nahe der Kaserne erinnert der Schrein des Wassergottes an den Untergang der Stadt vor 300 Jahren. Es heißt, so lange der Schrein steht und an ihm regelmäßig geopfert wird, wird Nadoret vom Zorn Efferds verschont.

Peraine-Tempel

Im Tempel der Peraine kann man fast immer Betende antreffen und sieht frische Feldfrüchte als Opfergaben. Nur der Geweihte Meinfried (34, verhärmttes Gesicht, konzentriert) scheint unauffindbar.

Er ist auch Heiler der Stadt und fast ausschließlich in seiner Praxis beschäftigt. Trotz mahnender Worte vieler Gläubiger beharrt er



darauf, dass es der Göttin Peraine am gefälligsten ist, wenn er sich seiner Arbeit um die Gesundheit der Menschen widmet, anstatt seine Zeit "mit Salbadern im Tempel zu vergeuden".

Wassermühle

Eigentlich ist die Mühle ja ein Zeugnis solider Nadoreter Handwerkskunst, doch alle paar Jahre lösen sich Schaufeln aus dem Wasserrad oder es bricht dank maroder Holzteile ganz zusammen. 'Asselfraß' lautet die Beurteilung des Müllers dann: Hin und wieder nisten sich Gruftasseln im Gebäude ein und nagen am feuchten Holz. Dann setzt der Müller eine Kopfprämie für Gruftasseln aus.

NADORET IM FLUSS DER ZEIT

Lernen Sie das Koscher Städtchen und seine Bewohner in voller Farbenpracht kennen! Nadoret ist Schauplatz im Computerspiel **Drakensang: Am Fluss der Zeit** (2010), dessen Handlung im Jahr 1009 BF angesiedelt ist. Es wird Ihrem Helden die Pforte zu neuen Abenteuern im Land am Großen Fluss öffnen – und hat für ihn immer ein Plätzchen im *Springenden Hirsch* frei, wo er in Ruhe seinen Krug Ferdoker Bier genießen kann.

AW;

mit Dank an Bernd Beyrethuer, Martin Lorber,
Fabian Rudzinski und Mark Wachholz



DAS GEDENKEN AN DIE REICHSREGENTIN

Achtung! Der nachstehende Text enthält Meisterinformationen zum Abenteuer Donner und Sturm. Wenn Sie das Abenteuer spielen möchten, sollten Sie sich und möglichen Mitspielern die nachstehende Seite vorenthalten.

Jahrelang bangte Kaiserin Rohaja und mit ihr das gesamte Mittelreich um das Schicksal der ehemaligen Reichsregentin Emer von Gareth, die während der *Schlacht in den Wolken* im Peraine 1027 BF vom untoten Drachen Rhazzazor nach Warunk verschleppt wurde und dort an die Goldene Pyramide gekettet mit lidlosem Blick das Schicksal ihrer Kinder ohnmächtig mit ansehen musste. (Siehe auch **Rückkehr des Kaisers 70** und **AB 117** Seiten 1ff. und 10f.) Im Boron 1031 BF war es den Helden des 76. Donnersturmrennens endlich gelungen, die 'Heldenkaiserin' von ihren Qualen zu erlösen (siehe das Abenteuer **Donner und Sturm**).

Da Emers Leib spurlos verschwunden bleibt, Kaiserin Rohaja aber dem Volk, das die Regentin einst liebte, einen würdigen Abschied er-

möglichen wollte, ließ sie aus reinweißem Eternenmarmor einen Sarkophag anfertigen, der ein lebensgroßes, liegendes Abbild der Regentin trägt. Dieser Sarkophag wird ab dem 1. Tsa 1031 BF bis zu einer symbolischen Bestattung im Tal der Kaiser in der Noralec-Sakrale (siehe **Herz des Reiches 92**) ausgestellt und ist an jedem Windstag, Praiostag und Feuertag auch dem einfachen Volk zugänglich. Bereits in den ersten Wochen fanden sich hier zahlreiche Besucher aus allen Teilen des Reiches und allen Schichten ein, um der Regentin mit stillen Gebeten und kleinen Opfergaben die letzte Ehre zu erweisen.

Die meisten Besucher aber kommen aus Gareth selbst, denn hier hat niemand vergessen, wie Emer vor der Schlacht in den Wolken ihre Krone abnahm und als Garethin den Widerstand gegen Gallottas Luftflotte organisierte, bevor sie im mutigen Kampf gegen den Schwarzen Drachen unterlag. Viele von ihnen kommen regelmäßig und beginnen bald, die 'Heldenkaiserin' um Hilfe in der täglichen Not, beim Wiederaufbau ihrer Stadt oder um Mut im Angesicht eines erdrückenden Schicksals zu bitten. KP

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN INNERAVENTURISCHEN TEXTEN

IM AVENTURISCHEN BOTE 138

POSAUNENHALL, FANFARENSCHALL – WARUNK IST FREI! SEITE 1

Die Eroberung Warunks kann von Helden im beiliegenden Szenario **Posaunenhall** maßgeblich vorbereitet und unterstützt werden, dort finden sich auch weitere Meisterinformationen zu den Hintergründen des Schwertzugs sowie der künftigen Entwicklung in Warunk und der Warunkei. Zusammengefasst: Die Warunkei als Herrschaftsgebiet existiert nicht mehr, doch eine vollständige Befriedung bleibt auf Jahre hinaus unmöglich. Warunk selbst ist ein weißer Fleck inmitten grauer und schwarzer Machtbereiche von Kleinherrschern in wechselnden Bündnissen. Der zurückgekehrte Markgraf Sumudan von Bregelsaum und Sennenmeister Jaakon von Turjeleff bemühen sich in den folgenden Jahren, die Stadt zu heilen und bestmöglich aus dem unmittelbaren Umland und über den gefährdeten Handelsweg nach Beilunk zu versorgen. Schwarzhandel mit den unbefriedeten Teilen der Warunkei, Transysilien und Tobimorien bleibt jedoch die Regel.

Ayla von Schattengrund kehrt mit den anderen Sennenmeistern und den meisten Rondra-Geweihten zurück nach Perricum, nicht wenige Geweihte des Schwertzugs bleiben jedoch noch länger in Warunk und helfen beim Aufbau und kleineren Eroberungen im Umland.

Zeitleiste: Eroberung Warunks und Folgezeit

Sommer 1031/1032 BF: Ayla von Schattengrund beginnt, einen Schwertzug zur Befreiung Warunks zu planen, und schließt dafür Bündnisse mit der Phex-Kirche, dem Golgariternorden und dem Orden der Grauen Stäbe.

15. Peraine 1032 BF: Beginn der Warunkei-Offensive der Golgariten, um Warunks Hauptstreitmacht von der Stadt fortzulocken. Lucardus von Kémet verlässt Warunk mit einem Großteil der Drachengarde, um die Ordensritter zu vernichten.

20. Peraine 1032 BF: Warunk wird durch ein Kommando-Unterneh-

men tapferer Helden und den Schwertzug Ayla von Schattengrunds befreit. Lucardus von Kémet bricht seinen Feldzug ab und versucht, Warunk zu Hilfe zu eilen – zu spät. Die Golgariten ziehen sich in die Rabenmark zurück.

21. Peraine 1032 BF: Die verbleibenden Nekromantenräte besetzen das Pandämonium von Eslamsbrück. Lucardus erreicht Altzoll, kann aber kein Bündnis mit Chayka Gramzahn schließen und zieht daraufhin nach Eslamsbrück, um weitere Kräfte zu sammeln.

25. Peraine 1032 BF: Helme Haffax besetzt Rauffenberg südlich von Eslamsbrück, um sowohl Lucardus von Kémet als auch einem eventuellen weiteren Vorstoß der Rondrianer den Zugang zur Stadt zu verwehren.

1. Ingerimm 1032 BF: Markgraf Sumudan von Bregelsaum erreicht Warunk mit einem kleinen Söldnerheer als Bedeckung.

2. Ingerimm 1032 BF: Lucardus von Kémet erobert Altzoll und vertreibt Chayka Gramzahn mit ihrer Horde. TZ

DIE ZEIT DES KAMPFES, SEITE 2

Die Aufhebung des Kriegszustandes im Spiel

Nachdem sich die Bedrohung abzeichnete, die die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad für ganz Aventurien darstellte, versetzte das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund die Rondra-Kirche am 20. Ingerimm 1019 BF in Perricum mit der heiligen Liturgie **ACHMAD'AYAN ANKHRELLAH AL'NURACH SHAITANIM (Wege der Götter 261)** in den Kriegszustand. Damit herrschte in der Kirche das Kriegsrecht, alle kämpfenden Geweihten Aventuriens unterstanden dem Oberbefehl des Heermeisters der Kirche. Das vom Schwert der Schwerter als geistliche und weltliche Führung des Schwertbundes vorgegebene Ziel war die Befreiung der Schwarzen Lande und Vernichtung Borbar-

rads bzw. seiner Erben – ein Ziel, dem sich wegen der karmalen Komponente der Liturgie alle Geweihten zumindest nominell und ideell verpflichtet sahen und für das viele in den letzten Jahren ihr Leben opferten. Damit ist der Kriegszustand auch hauptverantwortlich für die starke Dezimierung der Rondra-Geweihtenschaft in den letzten Jahren, die die Kirche zunehmend schwächt und teilweise selbst die Erfüllung elementarer Aufgaben schwierig macht.

Während damals die Ausrufung des Kriegszustandes das Mittel war, um den Schwertbund schnell und unmittelbar auf den Kampf gegen Borbarad einzuschwören, sieht Ayla von Schattengrund nach den Ereignissen in **Donner und Sturm** 1031 BF und einer Queste, in der sie um göttlichen Rat zur Zukunft der Kirche ersuchte, nun die Zeit gekommen, das Bewusstsein für individuelle Ehre und Mut sowie die selbstbestimmte Suche nach dem persönlichen Schicksal eines jeden Geweihten zu stärken – denn nur auf diese Weise, so ihre Überzeugung, kann die Kirche ihre Wunden wieder heilen.

Mit der Aufhebung des Kriegszustandes hat Ayla von Schattengrund die auf ein einziges festes Ziel eingeschworene Gemeinschaft des Schwertbundes aufgebrochen. (Beschreiben Sie Spielergeweihten den plötzlichen Verlust einer im vergangenen Jahrzehnt als selbstverständlich erlebten Verbundenheit mit den Geweihten des Schwertbundes. Zugleich aber sind die Helden aufgerufen, wieder vermehrt selbst Verantwortung für den eigenen Weg zu übernehmen.)

Doch dem von einigen Rondrianern durchaus als schmerzhaft empfundenen Verlust der Gemeinschaft, die durch die Liturgie gestiftet worden war, steht die neu gewonnene Freiheit der Geweihten gegenüber, ihren Dienst an der Donnernden Leuin auch abseits des Kampfes gegen die Schwarzen Lande zu verrichten: bei der Ausbildung neuer Knappen, beim Kampf gegen Orks, Ungeheuer und andere Übel, beim Schutz der anderen zwölfgöttlichen Kirchen oder der Errichtung neuer Tempel. All dies ist nun wieder möglich, ohne dass persönliche Questen und Abenteuer den Ruch haben, im Schatten des einen, großen Ziels des Schwertbundes zu stehen. Damit geht auch einher, dass der Kampf gegen die Schwarzen Lande, dem Ayla von Schattengrund selbst sich nach wie vor verpflichtet sieht, noch stärker als bisher auf den Schultern einiger weniger mutiger und aufopferungsvoller Geweihter liegt.

Mit dem Ablegen der Dreifachen Wehr, dem Kriegsornat des Schwerter der Schwerter, ist es nun anderen Geweihten (die den Segen der Heiligen Ardare beherrschen) wieder möglich, das Schwert Armalion herbeizurufen und im Kampf zu führen.

KP

GROßMEISTERIN DES ORDENS DER SCHWERTER ZU GARETH ERMORDET, SEITE 3

Mitnichten existiert ein Ritual, mit dem sich der 'Weltenbrand' heraufbeschwören ließe. Was Anshag von Eichenbrück für ein solches hielt, wurde ihm von Jugendfreunden zugespielt, die sich dem Kult der Schnitter (siehe **Schild des Reiches**, Seite 174) zugewandt hatten und vermutlich demselben Irrglauben über die Natur des Rituals erlagen. In Wahrheit vollzog der Abtmarschall einen Initiationsritus des Tairach, ohne sich dessen bewusst zu sein.

Nach der Ansicht des Rondra-Geweihten galten die Ereignisse des letzten Jahrzwölfts (Dritte Dämonenschlacht, Schwarze Lande, Jahr des Feuers) als Beginn des Weltenendes. Da offenbar die Götter, gebunden durch das Mysterium von Kha, in ihrem Eingreifen auf Dere eingeschränkt sind, erachtete er es als seine Pflicht, Rondra den Weg in

die Dritte Sphäre zu ebnet und forschte nach einem Ritual, welches dies ermöglichen würde. Die Verblendung durch Tairach, der Anshag von Eichenbrück anheim fiel, mag als exemplarisches Beispiel dafür dienen, wie ein zwölfgöttlicher Geweihter trotz aufrechter Überzeugung auf falsche Wege geraten kann.

GREIF UND ADLER, SEITE 5

Am 8. Ingerimm 1020 BF geschlossen, hat der Vertrag von Oberfels und Weidleth (gemeinhin *Frieden von Weidleth* genannt, **AB 70**) viele Jahre die Politik von Mittelreich und Horasreich bestimmt. 1022 BF wurde der Frieden vertragsgemäß zunächst durch eine prinzliche Verlobung auf Cumrat und 1025 BF schließlich in Horasia durch die Hochzeit zwischen *Lorinday von Firdayon-Bethana* und *Burggraf Alarich von Gareth* bekräftigt. Das Ehepaar hat symbolische Wirkung, ist Garant und sichtbarer Indikator des Friedens, auch wenn es heimlich hinter der Fassade kriselt (**Herz des Reiches 190**). Dieses Eheband ist mittlerweile noch wichtiger geworden, denn die am Gareth Hof lebende Gemahlin des Burggrafen ist die Schwester des nunmehr mächtigsten Mannes im Horasreich, des Comto-Protectors *Ralman von Firdayon-Bethana*.

Der vereinbarte zwölffährige Frieden endet am 8. Ingerimm 1032 BF und geht in eine gewöhnliche Waffenruhe über, solange der Frieden nicht durch eine Kriegserklärung oder einen kriegerischen Akt gebrochen wird. Pikanterweise wurde der Frieden jedoch bereits mehrfach – von mittelreichischer Seite – gebrochen:

- ◆ durch Prinzgemahl *Romin Galahan* und albernische Barone und Freischärler nachweislich mindestens je einmal in den Jahren 1023 BF (**AB 86**), 1027 BF (**AB 106**) und zuletzt 1028 BF (**Hinter dem Thron**).

- ◆ durch die mittelreichische Westflotte in Harben zu Zeiten der Meuterei 1027–1028 BF. Dies führte zu einer Aussetzung der Gewährzahlung für den Frieden (**AB 110**), bis die Affäre durch die Erhebung von Herzog *Cusimo Garlischgrötz von Grangor* zum Markgrafen des Windhag bereinigt wurde (**AB 111**).

- ◆ durch *Selindian Hal von Gareth* und die Almadaner 1029 BF (**AB 121**).

Zwölfmal 100.000 Dukaten hat das Horasreich der mittelreichischen Krone als Subsidien gezahlt – was recht präzise Jahr für Jahr den Unterhalt zweier Garderegimenter deckte. Diese stehen nun ohne Sold und Proviant da – ein Problem, das vermutlich nur durch Sondersteuern zu bewältigen ist, über die der Reichskonvent abstimmen müsste. Die erste Zahlung erfolgte am 8. Ingerimm 1020 BF, die letzte demzufolge am 8. Ingerimm 1031 BF. Insgesamt haben die Untertanen des Horas sogar 1,3 Millionen Dukaten aufbringen müssen, denn die Lieferung des Jahres 1028 BF wurde von Schatzkanzler *Alricilian von Veliris-Carinto* für die Galahanisten veruntreut (siehe **Hinter dem Thron**) und musste erneut eingetrieben werden.

Zusammenkunft der Kronen

Bei der Zusammenkunft der beiden Reiche auf der Kaiserpfalz Weißenstein im Windhag steht eine Besinnung über den Status der Beziehungen zwischen den Reichen im Vordergrund, und die Horasier fordern sogar handfeste Entscheide von Kaiserin Rohaja.

1. Das Schicksal des Friedensbrechers Romin Galahan:

Der albernische Prinzgemahl hat die Einigkeit der Reiche mehrmals

durch seine Angriffe auf das Horasreich bedroht. Da der flüchtige Romin ohnehin des Todes ist, kann er als diplomatisches Unterpfand eine Rolle spielen, wenn die Kaiserin seiner habhaft wird.

2. Reaktionen auf den Einmarsch almadanischer Truppen in das Horasreich anno 1029 BF:

Das Horasreich ignoriert Selindians Anspruch auf die Kaiserwürde beharrlich und zahlte die Weidlether Dukaten stets an Rohaja. Auch wenn dies natürlich für Gareth erfreulich (oder zeitweise sogar lebensnotwendig) war, macht es die Rechtslage jedoch prekär:

◆ Sieht Rohaja Selindian als ihren Lehnsman an, Almada als Provinz ihres Reiches, dann hat ihr Lehnsman – und damit sie – gemäß den Statuten des Vertrages Eid- und Friedensbruch begangen. Der Vertrag wäre 1029 BF nichtig geworden, mindestens 300.000 Golddukat an das Horasreich zurückzuzahlen – oder schlimmer noch die gesamte Summe!

◆ Übernimmt Rohaja keine Verantwortung für Selindians Taten, sind seine Ländereien "vom Frieden ausgenommen" – was heißt, dass das Horasreich hier nach Belieben requirieren und erobern dürfte.

◆ Ein Schlupfloch für die Almadaner bliebe die Inbesitznahme der Grötzschen Güter in Kaiserlich Phecadien durch Herzog Cusimo; die prinzipiellen Erbrechte spricht ihm der Weidlether Vertrag zu, die endgültige Zuteilung erhielt er jedoch erst am 3. Praios 1028 BF durch Reichsregent *Jast Gorsam* (AB 111). Wollen die Almadaner es so wenden, dass die Belagerung der Burgen in Phecadien durch den Grangorer unrechtmäßig war, der eigentliche Kriegsakt also von ihm und den Horasiern ausging, dann stellen sie sich jedoch gegen Jast Gorsam.

3. Fortgang der Beziehungen zum Horasreich:

Es ist offensichtlich, dass Gareth und Elenvina nur an einem fortdauernden Frieden gelegen sein kann. Dies präferieren auch Horas und Comto-Protector, doch wollen sie die genannten Rechtsbrüche gehandelt sehen. Selindian Hal muss auf Dissens setzen – seine Glaubwürdigkeit und seine Ehre stehen auf dem Spiel. Ein ungewöhnlicher Friedensgarant ist Cusimo, "der große Herzog des Westens", denn als Lehnsman beider Kaiserkrone kann er nur alle Eide halten und den Profit seiner Provinzen erhalten, wenn Frieden zwischen den Reichen herrscht.

Blickpunkt Almada

Am Yaquir selbst gerät in diesen Tagen einiges in Bewegung: Der Schlaf des Raben (AB 137), dessen komatöser Zustand sich in den nächsten Monaten nicht ändern wird, beschäftigen die Kirche und das Land. Selindian Hal hingegen beginnt sich von seinen Beratern zu emanzipieren und noch sind die Folgen dieser Entwicklung nicht abzusehen. Allerdings fordert sie bald mit *Alara Paligan* ihr erstes Opfer.

FWB, Michael Masberg

DIE LETZTE SCHLACHT WIRD KOMMEN!

SEITE 6

Fürstkomtur Helme Haffax hat seine Kriegserklärung mit Hilfe des renegaten Admiral Sanin (Efferds Wogen 171) und seiner gekaperten *Seeadler von Beilunq* von Mendena nach Perricum bringen können. Von dort brachte ein kaiserlicher Botenreiter das Schreiben zur Kaiserin Rohaja von Gareth, die bereits einige Tage vor dem Audienztage mit ihren engsten Beratern eine angemessene Reaktion erdachte. Nichts würde das Reich schwerer treffen als ein sofortiger Kriegszug gegen die Schwarzen Lande, nagen doch selbst nach der Befriedung Albarnias (siehe AB 135–137) mit der Wildermark (siehe **Von eigenen Gnaden**) und dem Gegenkaiser Selindian Hal (siehe **Herz des Reiches**) zwei Konflikte im Inneren des Reiches. Die Kaiserin hat sich mit ihrer Antwort auf Haffax nun auch selbst ein Ultimatum gesetzt.

Helme Haffax dagegen beobachtet das Geschehen im Mittelreich mit Interesse, während er seine eigenen Vorbereitungen trifft. Der alte Kriegsherr ist zermürbt vom Kampf der Erzdämonen um seine Seele, angewidert von der Götzendienerei in seinem Reich, vereinsamt in der Abkehr von allen Vertrauten in einem Reich, zu dessen Feind er sich aufschwang. Doch in ihm brennt immer noch die Wut, der Stolz und die Sehnsucht nach Größe. Er will nicht in Verdammnis herrschen, sondern sucht immer noch nach der grandiosen Schlacht – denn das Schlachtfeld ist das Spielbrett seines Lebens und Denkens. Das Mittelreich hatte ihn einst verstoßen, nun soll es ihm als größter Opponent dienen: In einer gleichermaßen perfiden, stolzen und verzweifelten Geste legt er es in die Hände Rohajas und des Reiches, ob unsterblicher Ruhm oder ewige Verdammnis sein Schicksal werden.

MW/TZ

CHRONOLOGIE DER INPERAVEPTURISCHEN EREIGNISSE

IM AVENTURISCHEN BOTEN 138

Winter und Frühjahr 1031: Das Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund reist auf einer Pilgerfahrt zu heiligen Stätten des Rondra-Kultes und ersucht die Göttin um Ratschluss zur Zukunft der Kirche.

Sommer 1031/1032 BF: Ayla von Schattengrund beginnt, einen Schwertzug zur Befreiung Warunks zu planen, und schließt dafür Bündnisse mit der Phex-Kirche, dem Golgariter-Orden und dem Orden der Grauen Stäbe.

Frühling 1032 BF: In Punin kommt der Schweigende Kreis zusammen, um kommissarisch die Leitung der Boron-Kirche zu übernehmen.

Peraine 1032 BF: Fürstkomtur Helme Haffax übermittelt Kaiserin

Rohaja von Gareth eine Kriegserklärung für das Jahr 1037 BF. Bis zu dieser Zeit gibt er dem Mittelreich Zeit, sich auf die finale Schlacht vorzubereiten. Am Kaiserhof reagiert man trutzig und fest. Die Kaiserin lässt im ganzen Land und über die Grenzen hinaus ausrufen, dass man jederzeit zum Tag der Entscheidung bereit sein wird.

4. Peraine 1032 BF: Ayla von Schattengrund hebt in Perricum den Kriegszustand der Rondra-Kirche auf.

20. Peraine 1032 BF: Warunk wird durch ein Kommando-Unternehmen tapferer Helden und den Schwertzug Ayla von Schattengrunds befreit.

1. Ingerimm 1032 BF: Beginn des Reichskongresses auf der Pfalz Weibenstein im Windhag

GEISTERJÄGER
JOHN SINCLAIR



Das Abenteuerspiel

JETZT ERHÄLTlich! | ISBN 978-3-86889-023-5 | €29,95



**ULISSES
SPIELE**

WWW.ULISSES-SPIELE.DE
WWW.JOHN-SINCLAIR.COM

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

Media-Print PerCom
GmbH & Co. KG
- Abo-Service -
Am Busbahnhof 1
24784 Westerröfnfeld

Tel.: 04331 - 8 44 - 0

(MO-DO 08:00 - 16:00 Uhr FR 08:00 - 12:30 Uhr)

Fax: 04331 - 8 44 - 3 33

Mail: abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNG
gegen je 3,50 EUR (in
Briefmarken) pro Ausgabe bei:

Ulisses-Spiele GmbH
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems

oder bei:

Fantastic Shop
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems
Tel.: 06082 - 9 24 18 50

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof
und
Britta Neigel

avbote@ulisses-spiele.de

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



Das Online-
Magazin mit Be-
gleitmaterial zu den Produkten
von Ulisses Spiele. Alle zwei
Monate neu und kostenlos un-
ter www.ulisses-spiele.de (auch
als Abonnement möglich).

Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems
PSDG 31018 Entgelt bezahlt DPAG

Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems

Redaktion: Patric Götz (PG), Ulrich Kneiphof (UK), Britta Neigel (BN), Thomas Römer (TR)

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels (FWB), Florian Don-Schauen (FDS), Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Uli Lindner (UL), Katharina Pietsch (KP), Jörg Raddatz (JR), Daniel Simon Richter (DSR), Mark Wächholz (MW), Anton Weste (AW) und Tjll Zyburra (TZ)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: H. Alpers, W. Fuchs, A. Harzenetter, A. Helfers, M. Hießböck, N. Hofbauer, P. Horstmann, F. Janson, D. Limper, M. Masberg, U. Mechenbier, B. Megner, T. Radloff, M. Reinhardt, V. Weinzheimer

Illustrationen: Andi Aigner (3), Zoltan Boros & Gabor Szikszai (2), Caryad (5), Karolin Harzenetter (1), Markus Koch (1, mit freundlicher Genehmigung von Radon Labs), Mia Steingraber (4), Radon Labs (4), Horchposten-Verlag (5)
Cover: 'Katakomben und Kavernen' von Jon Hodgson; Titelzeile vom inneraventurischen Teil: Mia Steingraber

Satz & Layout: ULK

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2009 by Ulisses Spiele GmbH, Germany
Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt.
Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfnfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von € 18,00 (Ausland € 21,00) einschließlich Porto und Versand.

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems (bitte den Coupon nicht an diese Anschrift schicken!), Telefon 06082 - 92 41 80, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden. Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

Hiermit ermächtige ich Sie widerruflich, die von mir zu entrichtenden Bezugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen. (Inland = € 18,00 für 6 Ausgaben • Ausland = € 21,00 für 6 Ausgaben • jeweils inkl. Porto und Versand)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

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 die Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfnfeld senden. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

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 Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröfnfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

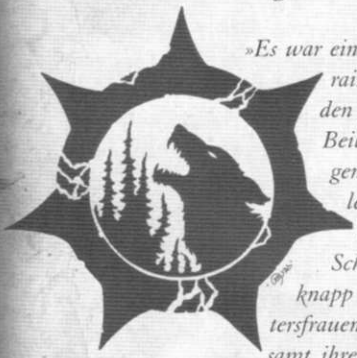
Aventurischer Bote

Aventurischer Bote, Ingerimm 1052 BF

– Posaunenhall, Fanfarenschall –

Warunk ist frei!

Uom Schwertzug Ihrer Erhabenheit Ayla von Schattengrund im Peraine-Mond 1032 BF berichtet uns Ritter Wolfborst von der Tann vom Orden zur Wahrung vom Rhodenstein:



»Es war eine schwarze Peraine-Nacht vor den festen Mauern Beilunks. Eine eigentümliche Stille hatte sich über unseren Schwertzug – knapp Hundert Rittersfrauen und -männer samt ihrer Streitrösser – gelegt. Es war die Ruhe vor dem Sturm.

Etwas abseits stand Ihre Erhabenheit mit jenen Helden, die in dieser Nacht verhindern sollten, dass unser Schwertzug von den Alptraummächten des Dämonensplitters zurückgeworfen würde. Grimmig nickte sie ihnen ein letztes Mal zu, sprach einen kurzen Segen. Jaakon von Turjeleff, Meister des Bundes Mittellande, durchritt ein letztes Mal die Reihen, sprach ein Gebet voller Leidenschaft, während er hier eine gepanzerte Schulter klopfte, dort ein Banner berührte und schloss mit dem Segen des Heiligen Hlûthar, um unsere Herzen mit dem Mut der Herrin zu erfüllen.

Dann riss das Schwert der Schwerter ihr Ross herum und wir galoppierten in die Nacht hinein. Und was für ein Schwertzug sich hier zusammengefunden hatte! Hinter Ihrer Erhabenheit ritten vier Meister des Bundes – Jaakon von Turjeleff für die Mittellande, treuer Gefolgsmann Aylas und festen Willens, Warunk wieder zum Teil seiner Senne zu machen; Gernot von Halsingen für das Bornland, Bibernell von Hengisfort für den Süden und Rudraighe ni Direach für den Westen – daneben Heermeister Mythram Leuensschlag und der Hohe Herold Rondred Donnerklinge. Für die

Senne Nord führte Thalia von Donnerbach einen Zug junger Geweihter in die Schlacht. Hier flatterte das Banner des Ordens der Schwerter zu Gareth, dort wehte die Standarte der Yppolitaner, hüben sah man das Wappen der Ardariten, drüben die Zeichen des Ordens zur Wahrung; eine Gesandtschaft unter der Führung der Amazone Palina von Kurkum ritt unter dem Banner Burg Yeshinnas. Daneben Schwestern und Brüder aus ganz Aventurien, viele alte Kampfgefährten und Freunde unseres weitgereisten Schwertes der Schwerter.

Auf der nunmehr fast völlig zerstörten Reichsstraße ritten wir im Eilmarsch gen Warunk, mit leichtem Gepäck aber voller Bewaffnung. 'Eile' hieß heute der erste Streich unseres Angriffs. Als wir den Einflussbereich Beilunks verließen, säumten Schädeltürme die Straße. Ohne anzuhalten holte Ihre Erhabenheit eine kleine Bronzeamphore aus ihrem Gepäck und entließ einen geisterhaften Sturmwind aus der Flasche, der uns eine Weile friedlich begleitete, um dann mit Heulen in den schwarzen Himmel aufzusteigen und kurz darauf einen kreischenden, zeternden Dämon – ein Karakil mit Reiter, ein Bote des Feindes! – geradezu vom Himmel zu zerren. Auch wenn die Gefahr einer direkten Nachricht nach Warunk zunächst gebannt schien, erwartete uns doch bald

das erste Scharmützel mit düsteren Knochenrittern unter dem Banner der Knochenmark. Wie Rondras Blitzstrahl fuhren wir grimmig unter die Feinde und keiner entkam! Weitere Scharmützel folgten, und weniger vom Geist der Herrin ergriffene Kämpfer hätte sicher der Mut verlassen angesichts der Schrecken der Untotenlande, doch im Morgengrauen erreichten wir die Stadt auf dem Molchenberg. Welch erschreckender Anblick! Aus dem ehemals schmucken Städtchen war ein schwarzgrülicher Pfuhl geworden, die Oberstadt eine Wunde im fauligen Fleisch, wo Rondras



Donnersturm den Grundstein unseres heutigen Werkes gelegt, das Omegatherion vernichtet hatte. Der Feind war mittlerweile alarniert, die Mauern besetzt, ein Sappeurstrupp versuchte verzweifelt, die schwimmende Radrom-Brücke aus der Rohalszeit zu kappen. Doch wir waren schneller und fegten sie hinweg.

Nun war aller stiller Grimm dahin, laut tönten Gebete und Schlachtrufe, Flüche und Choräle, als wir die enge Serpentinstraße im Westen Warunks hinaufdonnerten. Doch die Göttin war mit uns und Ihre Erhabenheit hatte den Angriff sorgfältig konzentriert: Pfeile und Bolzen der Drachengardisten und Knochensöldner, die von den Mauern auf uns niedergingen, wurden vielfach von dem Luftgeist fehlgeleitet und auch wenn hier und dort Geweihte getroffen aus dem Sattel gerissen wurden, bewies unser Zug Disziplin und Reitkunst, so dass wir den Engpass schnell überwinden konnten.

Die erste eilig aufgetürmte Barrikade über-rannten wir mitsamt den Kämpfern, das untere Zolltor öffnete sich von allein und spuckte uns wankende Untote entgegen, auch sie wurden unter unseren Hufen zerstampft, die Verteidiger einer dritten Bastion zogen sich lieber hinter die Stadtmauern zurück. Immer noch unter Beschuss ließen wir nun die beiden ehrenvollen Ritter durch unsere Reihen nach vorn, die die Posaunen von Perricum trugen, jene sakralen Artefakte, die die Mauern Nebachots zu Fall gebracht und die Ogermauer in der Dritten Dämonenschlacht versehrt hatten. Dann teilte sich unser Zug: Das Schwert der Schwerter selbst führte den Schlag gegen das Tor der Oberstadt, Sennenmeister Jaakon griff das Warunker Westtor an. Schon sahen wir Beschwörer auf

den Mauerkronen finstere Rituale vorbereiten, da erschallten – erst die eine, dann die andere – Rondras Posaunen! Welch ein Krachen und Bersten, als ächzend die Tore fielen, welch ein Kreischen und Klagen der Seelenschänder und Schwarzkünstler, als die göttlichen Klänge sie in Raserei und Wahnsinn trieben. Nun begann der Kampf – unser Kampf, keine Feldschlacht, sondern Rondras ureigenster Kampf der Gerechtigkeit, Menschen gegen Monstren. Unsere Gegner waren finstere Soldaten der gefallenen Drachengarde und Söldlinge unter kruden Bannern, Knochenmänner und schreckliche Dämonen dazwischen, doch es war eine hastig zusammengesammelte Verteidigung, in der Zahl eine Übermacht, im Geiste aber schwach und führungslos.

Ihre Erhabenheit Ayla und die weiteren drei Sennenmeister stellten sich mitten im leeren Torbogen auf, geschützt von den kämpfenden Geweihten, die die Verteidiger mit der Kraft der Überzeugung bedrängten. Laut klang ihr Gebet, es schien überall deutlich vernehmbar zu sein, als sie den Geronsegen sprach. Da grollte ein Donnern durch die Nacht und köstlich kühler Regen strömte auf uns hernieder und Freund und Feind hielten kurz inne, als wir alle die Gebote des ehrenhaften Kampfes wie ein Rauschen der Göttlichkeit in unseren Herzen aufflammten spürten: stärker als je zuvor für die einen, kaum gekannt und ehrfurcht-einflößend für die anderen. Die tapfersten unter den Feinden kämpften von nun an mit Anstand und Würde unter Rondras Geboten, nur die verderbtesten Paktierer und die Dämonen spotteten dem Segen und kämpften weiterhin voller Tücke, ganz vorn die Nirraven-Garde,

Verteidiger der Oberstadt. Doch inmitten eines heftigen Ansturms der Garde trug Sennenmeisterin Bibernell eine uralte Standarte auf und rief rituelle Worte im alten Tulamidya, worauf sich drei ätherische Löwinnen mit Gebrüll aus dem plötzlich aufflammenden Banner lösten und auf die Feinde stürzten. Da wankte die Moral auch der größten Frevler!

Zwei kurze, blutige Stunden tobte der Kampf und Mythrael kürtete viele tapfere Helden an diesem Morgen: die altherwürdigste vielleicht Ogara die Klinge, Hochgeweihte des Tempels des Heiligen Leomar von Perricum, die mit Thalionmels Schlachtgesang auf den Lippen einen wahnsinnigen Troll bezwang, bevor sie ihren schwarzfaulenden Wunden erlag. Am Ende jedoch stand noch die Mehrzahl der un-seren, als die Nirraven-Garde vernichtet und ein Dutzend Dämonen exorziert oder bezwungen waren, als die Reste der Söldner ihre Waffen gestreckt hatten und die finsternen Nekromantenräte tot oder geflohen waren. Noch einmal wurden wir der Macht des Feindes gewahr, als mit niederhöllischem Kreischen der Seelensammler selbst auf dem Rücken eines untoten Perldrachen über uns aufstieg, den schwarz gleißenden Kronensplitter seiner faulenden Herrin emporgereckt. Doch das Schwert der Schwerter ließ die Posaunen von Perricum noch einmal blasen und ihr Klang hallte weit über das Warunker Land als Zeichen dafür, dass das Licht in die Stadt zurückgekehrt war – keine Handbreit der Dunkelheit lassend. Da floh auch der Seelensammler auf den Schwingen des Drachen gen Norden und nun war auch dem letzten Warunker klar:

Rondra sei Dank, Warunk ist frei!

TZ

Abenteuerlicher Bote, Ingerimm 1052 BF

Die Zeit des Kampfes

Kriegszustand der Rondra-Kirche aufgehoben

QERRICUM. Nun, da der Kampf zu Warunk gefochten ist, kann der Bote auch von den vorangegangenen Ereignissen künden, wie es Chronisten vom Heiligen Orden zur Wahrung uns berichteten.

Von der Zusammenkunft

Anfang Peraine rief das erhabene Schwert der Schwerter Ayla von Schattengrund die Meister des Bundes zum Hohen Sennenrat nach Perricum, und fünf Oberhäupter der Sennen stellten sich ein.

Allein Nepolemo ya Torese aus dem Alten Reich blieb aus, und es waren schon Stimmen zu hören, der eigenwillige Bundmeis-

ter liege nun nach dem Abkommen seines Ardariten-Ordens mit der liebfeldischen Rahja-Kirche (siehe AB 137, Seite 1f.) – das als bewusster Affront gegen das Schwert der Schwerter gewertet werden darf –, im Streit mit Ihrer Erhabenheit.

Diese jedoch offenbarte vorerst nicht, was sie von jenen hochmütigen Worten hielt, mit denen das Bündnis von Belhanka besiegelt worden war.

Doch auch ohne den Arivoror Erzherzhercher fehlte es im Rat der Sennenmeister nicht an kritischen Stimmen gegenüber dem Schwert der Schwerter, die bald nichts Geringeres infrage stellten als den Weg, den die Kirche zukünftig nehmen sollte.

Noch gut im Gedächtnis war die Bestürzung angesichts der geringen Zahl von Geweihten, die an der Heiligen Zwölfgöttertjoste vor gut drei Jahren teilgenommen hatten (siehe AB 121, Seite 20f.). Ja, die Kirche der göttlichen Leuin hatte gelitten in den Jahren seit Borbarads Wiederkehr. Und je länger das Schwert der Schwerter Ressourcen für den Kampf gegen Schwarztoobrien eingefordert hatte, ohne dass dort sichtbare Erfolge gefeiert werden konnten, umso stärker hatte sich der Widerstand unter den Bundmeistern geregt, die hier nun abermals eine größere Beachtung der Bedürfnisse ihrer jeweiligen Sennen forderten – ohne dass sie al-lerdings mit Antworten aufwarten

konnten, wie der Kampf gegen Borbarads Erben zu gewinnen sei.

Die Sorgen, Vorwürfe und Forderungen der Meister des Bundes hörte die Erhabene aufmerksam an, doch entgegen ihrer Art machte sie keine Anstalten, den Kritikern eine flammende Entgegnung zuteil werden zu lassen. Stattdessen antwortete sie in den hitzigen Debatten stets ruhig, doch was die Erhabene den Bundmeistern zum Abschluss der mehrtätigen Beratungen schließlich mitteilte, sollte bis zum nächsten Tag geheim bleiben, denn vorher hatten alle Adjutanten und Chronisten den Raum verlassen müssen. Bekannt wurde nur, dass am kommenden Tag, dem 4. Peraine und damit Tag der Heiligen Thalionmel von Neetha, ein wichtiger Götinnendienst stattfinden sollte.

Von heiliger Zeremonie

Als die Geweihten an jenem Morgen den Tempel des Heiligen Leomar betraten, fanden sie dort das Schwert der Schwerter, die fünf Meister der Sennen und sechs weitere hochrangige Ritter der Göttin bereits mit rituellen Vorbereitungen beschäftigt, und eine ungreifbare Anspannung nahm von den Teilnehmern des Götinnendienstes Besitz. Dann eröffnete Ayla von Schattengrund, gewappnet mit der heiligen Dreifachen Wehr, dem Kriegsornat des Schwerts der Schwerter, die Zeremonie. Nachdem die Lobgesänge zu Ehren der Heiligen Thalionmel verklungen waren, sprach die Erhabene zu den Versammelten:

“Die Kirche der Leuin steht am Scheideweg. Ganz wie es Ihren Geboten geziemt, sind in den letzten Jahren Hunderte Ihrer Streiterinnen und Streiter im heldenhaften Kampf gefallen und in Ihre Hallen eingezogen. Wir alle haben frohen Herzens unser Leben in die Waagschale des Schicksals geworfen, das die Heldenzeit ist, um den Erben des Dämonenmeisters zu trotzen. Doch während der Feind an der Wehr zerschellt, die unsere Kirche den freien Landen ist, liegen unsere Tempel verwaist, zählen unsere Reihen Tag für Tag weniger Ritter und Knappinnen, Freunde und Gefährtinnen.

Als vor anderthalb Götterläufen der Donnersturm, Ihre heilige Waffe gegen die Letzte Kreatur, in Warunk sein Ziel fand und die Herrin Ihre Macht offenbarte, sandte sie damit auch ein Zeichen. Ich habe in den vergangenen Monden eine weite Reise unternommen, um an Ihren heiligen Stätten zu ergründen, was Ihr Wille ist. Dies ist der Ratschluss der Leuin, den sie in Ihrer göttlichen Gnade offenbarte: Die Zeit des Krieges ist vorbei!”

In diesem Moment traten die

fünf Bundmeister mit den Friedensbannern ihrer Sennen vor den Altar, die zur Ausrufung des Kriegszustandes vor mehr als einem Dutzend Jahren gegen die Kriegsflaggen ausgetauscht worden waren. Thorgrim Sohn des Tuwar, der Erzkanzler der Kirche, trat nun vor die Erhabene und löste den



Ihre Erhabenheit
Ayla von Schattengrund

Schild der Ardare von ihrer Schulter. Tempelvorsteherin Ogara die Klinge nahm ihr den Löwenhelm ab, und Heermeister Mythram Leuenschlag von Perricum, empfangend kniend das heilige Schwert Armalion aus Aylas Hand.

“Die heilige Dreifache Wehr ist nun von mir genommen. Ich stehe hier vor euch, Schwertschwestern und Schwertbrüder, unbewehrt und ungerüstet. Ich habe das Kriegsornat der Marschallin des Schwertbundes abgelegt.” Für einige Augenblicke

herrschte atemlose Stille, bis die Erhabene weitersprach, die Faust im Schwertgruß auf der Brust: “Um einen Krieg zu führen, braucht man ein Heer. Wir aber sind nicht mehr die Kirche, die wie zur Zeit der Rückkehr des Dämonenmeisters bannerweise Knappinnen und Ritter ins Feld führte. Wir sind heute eine Kirche aus wenigen, umso heldenhafteren Dienern der Göttin, die jeder für sich ihren Kampf kämpfen. Und für diesen Kampf bin ich wie ihr alle gewappnet mit dem Mut der Löwin und gerüstet mit dem unerschütterlichen Vertrauen auf den Beistand der Herrin! Die Zeit des Krieges ist vorbei – dies ist die Zeit des Kampfes!”

Nun führten auch die ersten Teilnehmer der Zeremonie im Schwertgruß die Faust zum Herzen: die Meister der Sennen allen voran energisch und entschlossen, andere zögerlich, noch nicht ganz begreifend, was sich soeben ereignete; alle folgten sie aber schließlich ihrer Marschallin, während diese mit donnernder Stimme die alten Worte zur Aufhebung des Kriegszustandes rief: “Niha-yat al'ghazwa, achmad'ayan ankhrellan!”

Vom Kampfe

Wie ein plötzlicher Sturmwind peitschte die göttliche Macht der heiligen Worte Haar und Gewänder der Anwesenden, wie ein blendender Blitzstrahl fuhren Schmerz und Ergriffenheit auf sie hernieder. Nach langer Stille sprach das Schwert der Schwerter weiter:

“Es war die Glaubenskraft von Streibern aus zwei Jahrtausenden, die in Warunk das Omegatherion vernichtete! Der Wille von Hunderten rondragefälliger Helden, der jeder für sich mit Kampfeswut und Siegeswillen gestritten hatte, bewundert für seine Kühnheit. Und dort, wo ihr geballter Glaube sein Ziel fand und einen uralten göttlichen Plan vollendete, dort werden wir als Nächstes kämpfen!

Wir werden auf Warunk ziehen und die Stadt ein für alle Mal den Klauen der Dämonenbündler entreißen. Wir werden ein Zeichen setzen, das vom ungebrochenen Mut der Diener der Leuin kündet. Die ruhmreichen Taten eines jeden von uns werden der Donnernden zur Ehre reichen.

Ich rufe euch zum Kampf, Brüder und Schwestern! Doch ich rufe und befehle euch nicht mehr als eure Marschallin: Ihr, die ihr mir nach Warunk folgt, tut dies, weil ihr euer Schicksal in meinem Heerzug seht. Ihr folgt mir, weil ihr daran glaubt, dass die Erben des Dämonenmeisters bezwungen werden müssen. Ihr folgt mir, weil dies die Heldenzeit ist. Ihr folgt mir, weil ihr an meiner Seite Heldentaten vollbringen wollt. Rondra will es!”

Schon in zwei Wochen sollten die Schiffe von Perricum gen Beilunk in See stechen, von wo aus man auf Warunk reiten wollte; die Erhabene hatte alle Planungen und Vorkehrungen für diesen Schwertzug bereits getroffen. Viele sollten dem Schwert der Schwerter folgen, doch hatte nun nach der

Aufhebung des Kriegszustandes jeder das Recht, eigene Wege zu gehen, wie etwa die Fürstergeweihte Aldare Donnerhall, die in der Vergangenheit stets gemahnt hatte, über der Bedrohung aus dem Osten die Gefahr durch die Schwarzpelze für ihre Nordsenne nicht zu vergessen, und die alsbald wieder

gen Donnerbach abreiste, um sich ihren dortigen Aufgaben zu widmen.

Über den Schwertzug der Erhabenen berichten wir in dieser Ausgabe ab Seite 1.

KP;

mit Dank an Katja Reinwald,
Mark Wachholz und Tyll Zybura

Aventurischer Bote, Boron 1052 BF

Innerer Feind

Großmeisterin des Ordens der Schwerter zu Gareth ermordet

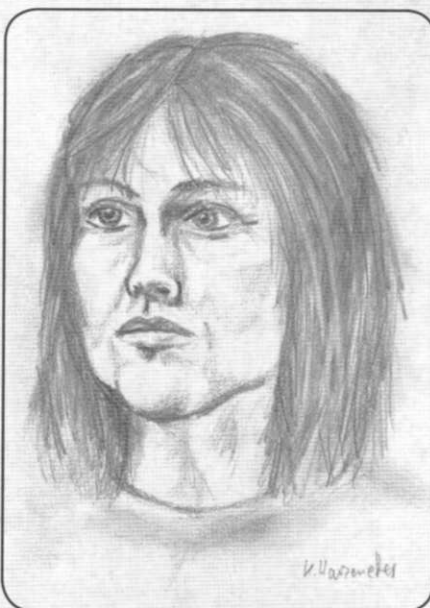
BÖCKELSDORF / WEIDEN. Die diesjährige Zusammenkunft der Ritter des Ordens der Schwerter zu Gareth auf der Feste Aarenstein im weidenschen Böckelsdorf war überschattet von einer grausigen Bluttat.

Gemeuchelt von ihrem Stellvertreter, Abtmarschall Anshag von Eichenbrück, fand Großmeisterin Cleo Barkah-Rhondara Eyvon den Opfertod. Ihr folgten zahlreiche Ordensbrüder und -schwestern, entweder an der Seite des verräterischen Abtmarschalls stehend oder ihrer Großmeisterin zu Hilfe eilend.

Bereits vor sechs Götterläufen blickte Großmeisterin Cleo Eyvon dem Tod ins Angesicht, als sie sich nach dem Urteil des Schwertes der Schwerter auf eine Bußqueste in die Schwarzen Lande begab (siehe *Aventurischer Bote* 103, Seite 22). Mit der Herrin Hilfe kehrte sie von ihrer Mission zurück und befand sich seither in einem Zustand steter Entrückung. In der Folgezeit erlebte der Orden eine von der Großmeisterin unter Mithilfe ihres Abtmarschalls vorangetriebene Reorganisation, die zu einer straffen und vereinfachten Struktur der Gemeinschaft führte.

An den Vortagen des diesjährigen Konventums brachte Abtmarschall von Eichenbrück gemeinsam mit einigen ihm treu ergebenen Ordensrittern neben der Großmeisterin selbst noch weitere hochgestellte Ordensgeschwister in seine Gewalt. Zur Schilderung der Vorgänge liegt dem Aventurischen Boten der Bericht eines Ordensangehörigen vor:

Kein Mensch kann ermessen, wie lange der Ordensmarschall schon an seinem Plan gearbeitet hat, doch die Bruchstücke, welche die Zeit zu



Ordensgroßmeisterin
Cleo Barkah-Rhondara Eyvon

Tage fördert, deuten darauf hin, dass seine Gedanken schon seit langem darum kreisten.

Ich weiß nicht, ob es jemals möglich sein wird, seine Ziele zur Gänze zu erfassen, doch es scheint, als habe er bereits vor Jahren Ordensmitglieder für seine Idee einer reinen, starken Gemeinschaft zu begeistern versucht. Abgestoßen von den Handlungen der Großmeisterin und ihrer Getreuen, die eine Verwässerung der reinen Lehre der Kirche zuließen, fasste er augenscheinlich den Plan, mittels der Opferung hochrangiger Träger göttlicher Kraft die Göttin darselbst darum zu erlösen, die 'Letzte Schlacht' heraufzubeschwören.

Zu diesem Zwecke scharte er Gesinnungsgenossen um sich und bildete einen Geheimbund.

Mit diesem gelang es ihm, die anwesenden hohen Geweihten in seine Gewalt zu bringen. Als wir hinter seine Machenschaften kamen, hatte er bereits das 'Weltenbrand'-Ritual an geheimem Orte eingeleitet.

In einem Gewaltritt konnten wir den Platz noch vor Beendigung des Rituals erreichen, doch kamen wir trotzdem zu spät. Anshag von Eichenbrück hatte Cleo Ptolemansuni bereits die Kehle durchtrennt und ihre Seele der Göttin anempfohlen. Dass er bei der Befreiung der Gefangenen starb, das Lied der heiligen Ardare auf den Lippen, einen Recken nach dem anderen wie Blätter zerreißen, kann den Schmerz der Zurückgebliebenen nicht lindern.

Seither ist unsere Seele vom bitteren Geschmack der Trauer getränkt. Das Herz dieser Trauer ist die Krypta des Tempels, wo die Toten auf ihren Liegen aus Granit einen Frieden gefunden haben, wie ihn nur die Götter schenken.

Feind liegt neben Freund, Abtmarschall neben Großmeisterin. Mögen die Götter über sie wachen und den Richtspruch sprechen, ich wage es nicht.

—Bericht des Ordensritters Ucur Rondrasil von Krähenklamm

In der von Großmeisterin Cleo als ihre Nachfolgerin designierten Geweihten Ariane von Beraniaburg hat der Orden zumindest vorerst ein neues, hoffnungsspendendes Oberhaupt gefunden. Die Salbung zur Großmeisterin verweigert die Geweihte jedoch, bis eine endgültige Prüfung des Vorfalles durch die Kirche der Rondra stattgefunden hat.

Armin Harzenetter &
Volker Weinsheimer

Greif und Adler

Der Adel des Reichs zieht gen Westen – Historisches Treffen im Windhag

GARETH / WINDHAG. Mit großer Spannung richtet sich der Blick in diesen Wochen in den Westen. Hier, auf der Pfalz Weissenstein in der Provinz Windhag, steht ein historisches Treffen bevor.

Ihre Kaiserliche Majestät Rohaja von Gareth empfängt Fürst Ralman von Firdayon-Bethana, Comto-Protector des Horasreiches. Dem 'Herzog des Westens', Cusimo Garlichgrötz, fällt die Ehre zu, die Zusammenkunft der beiden mächtigen Kronen auszurichten, denen er gleichermaßen durch den Lehenseid verbunden ist.

Nach dem Ende des Friedens von Weidleth mehren sich die Gerüchte, dass das Horasreich aufgrund vermeintlicher Vertragsbrüche Teile der in den letzten zwölf Jahren geleisteten Zahlungen zurückfordern will (der Bote berichtete in der letzten Ausgabe). Einige Adlige fürchten bereits, dass die Einbußen mit den Einnahmen der Kanzlei für Steuern und Zölle zu Elenvina ausgeglichen werden sollen. Die meisten sollen jedoch ihre Hoffnung in Herzog und Markgraf Cusimo setzen, der seit Jahren ein Garant für den Frieden zwischen den Kaiserreichen ist.

»Die Beziehungen zwischen den Kronen ist in den vergangenen zwölf Jahren so einvernehmlich gewesen wie nie zuvor in der Geschichte. Es gibt keinen Grund, dass sich daran etwas ändern wird.«

—Prinz Storko von Gareth

»Wir kommen als Freunde. Und wir haben vor, ebenso als Freunde wieder zu gehen.«

—Amaldo Ravendoza, Marschall des Adlerordens

Doch insbesondere die eigenwillige Rolle, in der sich das Königreich Almada in den letzten Jahren gefallen hat, wirft einen Schatten auf die brisante Zusammenkunft. Im Horasreich sollen bereits Karten bestehen, die eine Teilung der südlichen Provinz zwischen den Reichen vorsieht, und seit dem letzten Reichskongress steht die Frage im Raum, wie Ihre Kaiserliche Majestät mit ihrem königlichen Bruder zu verfahren gedenkt, der sich selbstherrlich und wider Praios' Wille zum Kaiser ausrief. Wer-

den am Yaquir die Waffen sprechen, wo sie nun im Westen zur Ruhe gekommen sind? Oder werden die Kaiserin und ihre Berater abermals einen Weg finden, kräftezehrendes Blutvergießen zu vermeiden?

»Haffax' Ultimatum hat uns vor Augen geführt, wie eilig es ist, die Krisen in Almada und Darpation alsbald zu beenden. Dafür ist jedes Mittel recht. Die Kaiserin kann keine weiteren Unruheherde gebrauchen, wenn sie sich der Entscheidungsschlacht stellt.«

—Markvogt Barnhelm von Rabenmund

»Einen Krieg am Yaquir können wir uns nicht leisten.«

—Reichskanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss

Aus Punin heißt es nur, Selindian Hal von Gareth wache in diesen Wochen die Nächte über an der Seite seines väterlichen Mentors, des Raben von Punin, der sich immer noch in dem mysteriösen Zustand des anhaltenden Schlafes befinden soll, der ihn vor Monden ereilte. Doch es soll sich eine Gesandtschaft unter Führung des Kanzlers Rafik von Taladur aufgemacht haben, um dem Kongress zu Weissenstein beizuwohnen. Schon kursieren erste Gerüchte über geheime Absprachen, und nicht wenige Stimmen am Kaiserhof hoffen, dass der Kanzler eine Botschaft des Friedens überbringt. Einige meinen gar zu wissen, dass die anreisenden Magnaten ihrem falschen Kaiser den Rücken kehren und der rechtmäßigen Kaiserin die Treue schwören wollen.

»Es heißt, Fürstin Sybia von Zorgan, die Arani- en in die Unabhängigkeit führte, sei Rafik von Taladur ein Vorbild. Allerdings hatte sie nicht nur mächtige Verbündete, sondern auch genug Atem, dem Greifenthron ein Vierteljahrhundert die Stirn zu bieten, bis die Souveränität letztlich anerkannt wurde. Es wird sich zeigen, ob man am Yaquir die gleichen Nerven besitzt.«

—Golambes von Gareth-Streitzig

»Ist es nicht offensichtlich? Der bleiche Knabe bekommt es mit der Angst zu tun, und jetzt kriecht er schnell zurück in den Schoß des Reiches!«

—Graf Hagobald Guntwin vom Großen Fluss

»Vom Thronfolger zum Letztgeborenen, dem die Gnade einer Provinzherrschaft widerfuhr: Hoffnungsträger des Reiches im Jahr des Feuers, doch wieder zurückgestoßen und abermals abgespeist – dieses Mal immerhin mit einer Königskrone. Schließlich Kaiser von fragwürdigen und vor allem eigenen Gnaden. Ich bezweifle, dass Selindian Hal von Gareth einfach loslassen wird von der Macht. Der Junge wird uns noch alle überraschen.«

—Signora Arela Weißblatt, Edle von Ragath

Michael Masberg
(mit Dank an Tina Hagner,
Heiko Brendel, DSR, MW)

Der Kreis schweigt

DUNIN. Nach wie vor dringen keine Nachrichten über den Zustand des Raben von Punin aus dem Zerbrochenen Rad, doch soll sich nun der Schweigende Kreis in der Kapitale am Yaquir zusammenfinden, der erst vor wenigen Jahren als Beratergremium des Raben gegründet wurde. So hat Aedin

zu Naris die Nckropole Sankta Boronia verlassen, um nach Punin zu reisen, und auch nach Borondria, der Großmeisterin der Golgariten, soll geschickt worden sein. Bereit im Zerbrochenen Rad weilen Josmabith saba Marbod, Ordenmeisterin der Noioniten, Zhulamin ai Fasar von den Marbiden sowie Ippolito Sferi, Vorsteher des Etilienbundes. Gerüchten zufolge wird der Schweigende Kreis die Leitung der Kirche übernehmen, bis sich der Zustand Seiner Erhabenheit gebessert hat. Es heißt aber auch, sie kommen zusammen, um über die Nachfolge zu beraten, während die Nachricht, Al'Anfas Patriarch Amir Honak habe einen Strauß Boronien gesandt, sicherlich nur ein übler Scherz ist.



Michael Masberg

Des Fürstkomturs letzte Schlacht wird kommen! Haffax wirft den Fehdehandschuh

GARETH / MENDENA. Erbebt in Rondra gefälligem Zorn, liebe Leser, empört euch in Praios gefälliger Gerechtigkeit, und preist die Zwölfgötter, welche Zukunft sie uns und dem Reich bringen werden! Helme Haffax, Usurpator des Throns von Maraskan und schwarzer Herrscher über das tobrische Mendena, fordert unsere Kaiserin!



Erst vor wenigen Tagen war der reisende Kaiserhof unter großem Jubel in Gareth eingetroffen und hatte in der Alten Residenz Einzug gehalten. Zur Mitte des Monats Perraine hielt die Kaiserin Hof im Herzen des Reiches und lud das Volk und die Bürger der Stadt vor dem Großen Hoftag im Windhag noch einmal zur Audienz, um Streitigkeiten, Klagen und Bitten vorzubringen und Rat und Urteil zu erhalten.

Am Nachmittag jedoch fanden sich im großen Thronsaal der Alten Residenz die Adligen und der Stadtrat von Gareth zusammen, um getrennt vom einfachen Volk mit Rohaja von Gareth und ihren Beratern dringliche Angelegenheiten zu besprechen. Schon zu Anfang aber mochte sich mancher gewundert haben, dass die junge Kaiserin in Rüstung und mit dem Reichsschwert Alveranstreu neben sich die Fürbitten entge-

gennahm, obwohl doch keine Kriegsbesprechungen zu erwarten waren. Doch schon vor dem Eintreffen Rohajas hatte der Saal gebrummt, Gerüchte hatten die Runde gemacht, dass heute etwas geschehen würde. Doch zunächst sollte sich dies nicht bestätigen.

Kurz vor Ende der Audienz aber, als die untergehende Praiosscheibe die Stadt in ein prächtiges, gleichsam aber auch unheimliches Zwielflicht tauchte, wurden plötzlich die großen Flügel des Tores zum Thronsaal aufgerissen, und ein kaiserlicher Bote trat herein, begleitet von zwei Gardisten der Panthergarde. Häuse reckten und Ohren spitzten sich, als der Bote mit bedrückter Miene vor dem Thron der Kaiserin niederfiel und ihr eine Pergamentrolle reichte. Der Erste Hofmagus Magister Melwyn nahm das Schreiben entgegen, und nachdem er lange Augenblicke daraufgestarrt und dabei leise Formeln gemurmelt hatte reichte er die geheimnisvolle Botschaft an Graf

Rondrigan Paligan von Perricum, der gemeinsam mit den anderen Ratgebern unterhalb des Throns Platz genommen hatte. Der Reichsgrößgeheimrat und enge Vertraute der Kaiserin öffnete behutsam die Schriftrolle und gab sie – noch ungelesen – hinauf zur Kaiserin. Lautlos las diese nun die Zeilen, keine Regung in ihrem Gesicht ließ die Neugierigen im Saal erahnen, was denn nun der Inhalt der überraschenden Nachricht sei. Aus Perricum sei der Reiter gekommen, meinten die einen plötzlich zu wissen. Das Siegel des Fürstkomturs zu Mendena hätten sie erspäht, berichteten jene, die weiter vorn standen.

Sodann verharnte Rohaja von Gareth einen Moment, so dass es kaum auszuhalten war, und blickte fest in den Saal. Dann ließ sie den beistehenden Markvogt Barnhelm von Rabenmund bitten, das Schreiben zu ver-

lesen. Dieser schritt vor die Empore und verkündete den Anwesenden, dass folgende Botschaft vor wenigen Tagen von der Seeadler von Beilunk in Perricum überbracht worden und war und unverzüglich den Kaiserhof erreicht hatte. Dem Aventurischen Boten liegt der vollständige Wortlaut vor:

Rohaja von Gareth, Kind auf dem Kaiserthron,

Höret meine Worte und wappnet Euch, denn ich fordere Euch im Namen der gekreuzten Schwerter zur Schlacht vor den Augen Rondras und Xarfais.

Ich trage eine undurchdringliche Rüstung, die jede Klinge fehlgehen lässt. Ich trage ein Schwert, das meine Feinde mit Sturmwind und Feuerswut, Dornenwänden und Treibsand schlägt. Ich trage Belhalhars Kronensplitter, der meine Heere zu unbezwingbarem Grimm und blutigen Siegen führt.

Ein Gott hat mich aufgerufen, ein Heerführer zu sein, wie Aventurien ihn noch nie gesehen hat. Als dieser Gott fiel wurde ich zum Herrscher über seine Heerscharen. Niemand steht nun mehr neben oder gar über mir. Ich habe vom Trunk der Unsterblichkeit gekostet. Doch



dieser Trunk ist schal, denn die Menschen, über die ich herrsche, folgen mir, weil ich stärker bin als sie, nicht weil ich ihre Herzen gewonnen habe.

Ich bin der Eroberer, der Borbarad hätte sein können, wenn er es gewollt hätte. Doch anders als Borbarad weiß ich, dass ich für Aventurien nicht das sein kann, was für mich noch erstrebenswert wäre. Ich weiß, dass meine Jahre bereits gezählt werden, von Göttern und Götzen gleichermaßen. Ich werde zur mir bestimmten Zeit gehen, aber ich werde es unter meinen Bedingungen tun.

Helme Haffax kann nicht in der Schlacht besiegt werden, doch nur eine Schlacht kann das Ende von Helme Haffax sein. Mein Reich braucht noch fünf Jahre. Dann sind wir bereit, jedes andere Reich zu unterwerfen. Diese Jahre schenke ich Euch: Bringt mir diese meine Schlacht, wenn die Zeit gekommen ist und Ihr es wagt. Wenn Ihr zaudert oder versagt, dann werden meine Legionen Reich um Reich unterwerfen, bis Aventurien unter dem Banner der gekreuzten Schwerter geeint ist. Geeint, aber geknechtet.

Fürstkomtur Helme Haffax

Der Markvogt verstummte und ließ die Schriftrolle sinken. Schwer wie Blei drückte die Stille. Niemand rührte sich. Rohaja aber musterte die Zuhörer mit kaiserlicher Miene. Verunsicherte Gesichter blickten ihr entgegen. Trotz sprach aus der einen, Unglaube und Furcht aus dem anderen. Bald war ein beklemmendes Gemurmel zu hören, man wandte sich an den Nebenmann, um eine Antwort auf diese unheimliche Botschaft zu erhalten, doch dann suchten die Augen der Anwesenden immer wieder die Kaiserin auf der Empore.

Diese aber erhob sich nun, zog das beiliegende Alveranstreub blank und sprach – nachdem erwartungsvolles Schweigen eingetreten war – mit kämpferischer Stimme in den Saal:

“Helme Haffax, Tyrann, Verdammter, Verräter am Reich, an den Göttern und deiner selbst. Wir werden bereit sein. Das

Reich wird bereit sein. In fünf Jahren, morgen oder gleich heute, du wirst dein gerechtes Ende finden! Deine letzte Schlacht, du wirst nicht auf sie warten müssen! Dies schwören Wir,



Rohaja von Gareth, Kaiserin des Neuen Reiches von Praios Gnaden, bei den heiligen und unteilbaren Zwölfen!

Sendet Reiter aus, diese Unsere Botschaft in alle Lande zu bringen, nach Mendena und Yol-Ghurmak, nach Peraineifurten und Havena, nach Trallop und Punin. Lasst überall wissen, dass das Reich fest und unerschrocken steht.“

Jubel brandete auf, die angespannten und erschrockenen Gesichter der Versammelten lösten sich unter den Worten der Kaiserin. Ihre Miene blieb fest, ebenso die ihrer engen Vertrauten um den Thron. Gut hatte Rohaja von Gareth daran getan, die hoffärtigen Worte des Verräters zu parieren und statt dessen selbst das Heft des Schwertes in die Hand zu nehmen.

In diesem Sinne ist nun ein jeder gefordert, der Kaiserin Antwort in alle Lande und darüber hinaus zu tragen. Reckt das Kinn hervor, ballt die Faust und werft die Brust heraus – Haffax, das Reich wird nicht weichen!

*TZ/MW,
mit Dank an Michelle Schwefel*

Ein Kommentar von Melisande Melders, Hofberichterstatterin am Kaiserlichen Hof

Wie soll man sich diesen Wortlaut erklären, welchen Sinn hat diese Herausforderung? Ist es geifernder Wahnsinn, eine hinterhältige Finte, gar eine ehrliche Warnung? Eine Fälschung ist es nicht, das ist gewiss. Welche Frechheit, welcher Hochmut – eine Schlacht auf Jahre hinaus nicht nur anzukündigen, sondern einzufordern, wie ein Duell, eine Plänkelei. Man müsste lauthals lachen über solche Dreistigkeit und Prahlerei.

Und doch: Die bittere Erfahrung lässt uns das Lachen im Halse stecken bleiben und macht uns nachdenklich, denn wir kennen den Autor dieser Zeilen ja nur zu gut.

Erinnern wir uns: Helme Haffax war einst ein treuer Diener Kaiser Retos, Kaiser Hals und Reichsbehüter Brins, in deren Dienst er sich viel Ehre und Ruhm als Hauptmann, Marschall und schließlich Erzmarshall in Maraskan, gegen die Oger und die Orken verdiente. ‘Kriegsherr’ wurde er von seinen Leuten schon genannt, bevor Kaiser Reto ihn zum Schwertmeister des jungen Hal machte, denn niemand verstand es so wie Haffax, Schlachten zu planen und Heere zu führen. Doch ach! Just in der Stunde, in der das Reich seinen stolzen Kriegsherrn am dringendsten brauchte, übte Haffax schändlichen Verrat und eroberte für den Dämonenmeister Borbarad Maraskan und Tobrien.

Verletzter Stolz habe ihn auf die dunkle Seite getrieben, hieß es, die Verlockungen einer zweiten Jugend, hieß es, die Suche nach der perfekten Schlacht ohne Einschränkungen bei der Wahl der Mittel, hieß es.

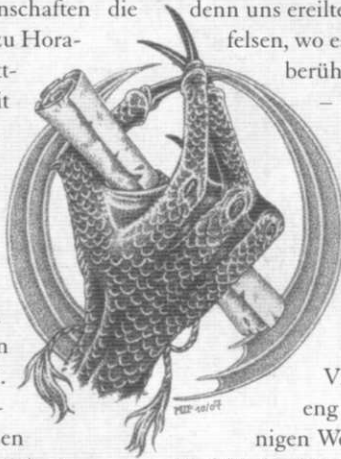
Wir wissen’s nicht, doch spricht aus dem Brief des Fürstkomturs wohl die Bitterkeit eines Mannes, dem durch seinen Verrat viel Macht, aber kein Lebensglück beschert ward: Welchen Sinn hat die Schlacht für den größten Heerführer unserer Zeit, wenn er keinen würdigen Opponenten hat? Und nun hat er unser gebeuteltes Reich ausgewählt, letzter Prüfstein seiner Kriegskunst zu werden, seinem Leben einen letzten Sinn zu verleihen: Haffax will alles oder nichts, so muss man seinen Brief doch wohl verstehen.

Verzweiflung kann einen da fast erfassen, angesichts der desolaten Lage, in der sich unser Reich nach dem Jahr des Feuers und der Spaltung sieht. Doch nein: Trotz und Stolz sollen unsere Herzen erfüllen, denn auch wenn fünf Jahre wenig erscheinen mögen – die Götter kämpfen immer noch an unserer Seite, wir haben ihr Vertrauen nicht verspielt (wie Haffax es tat). Wir sind treu und deshalb stark!

Vom Zwist der Hohen Drachen

Mysteriöser Überfall auf Observatorium · Shafir hat sich erhoben

Seit der Kränzung des Horas suchen viele Gemeinschaften die Nähe seines Hofes zu Horasia, um im Lichte seiner göttlichen Abstammung Weisheit und Erkenntnis zu erlangen. Oder um, wie böse Zungen verbreiten, ihren Einfluss auf den jungen Kaiser auszuüben. Gedenk seiner Abstammung scheint es nicht verwunderlich, dass auch Kulte der Hohen Drachen in seinem Umfeld zu finden sind. Neben dem Heiligen Drachenorden zu Thegûn, dessen Schutzpatron Naclador ist, berichtet man von einem neuen Rondra-Orden, der Famerlor verehrt und auf seinen schwarzen Schilden einen kupferbewehrten Drachen mit Löwenhaupt trägt. Doch niemand weiß zu sagen, ob sich diese Ritterschaft des Roten Drachen dem Schutz des Horas verschrieben hat oder unter ihrem Zeichen religiöse Eiferer und Kriegstreiber versammelt.



Letzteres scheint sich nun zu bestätigen, denn uns ereilte ein Bericht aus den Goldfelsen, wo es zu einem Überfall auf das berühmte Observatorium kam – feige ausgeübt von eben jenem Ritterbund! Doch was verbirgt sich hinter diesem Angriff? Die Sternwarte, zu deren Förderern die ehrwürdigen Familien Galfard, dil Cordori, Geremoni und Olivari zählen, ist dem Vinsalter Hesinde-Tempel eng verbunden. Erst vor wenigen Wochen kam es in Kuslik im Vorfeld des Prüfungsfestes zu Übergriffen auf Geweihte der Hesinde und Mitglieder der Draconiter (der *Aventurische Bote* 135 berichtete). Besteht zwischen diesen Taten gar ein Zusammenhang? Die neue Ritterschaft hat sich offen der Herrin Rondra Hohem Gemahl Famerlor verschrieben. Tragen sie gar einen Zwist der Hohen Drachen aus, der bisher verborgen geblieben ist? Wird es

zu weiteren Übergriffen auf die Kirche der Allweisen kommen? Und was bedeuten diese Taten für die Sicherheit des Horas?

Aus dem Wilden Süden erreichen uns derweil ganz andere Nachrichten. Nahe der Kabash-Pforte soll es wiederholt zu dreisten und brutalen Überfällen durch novadische Krieger gekommen sein, die sich so nah wie seit Jahren nicht mehr an die Pforte herangewagt haben, über die Shafir der Prächtigkeit wacht.

Reisende und Bauern schwören gar, den goldschimmernden Leib des mächtigen Drachen am Himmel gesehen zu haben. Sind es die räuberischen Sandfresser, die ihn aus seinem Hort getrieben haben? Oder kann er nicht mehr länger dulden, dass die Kirche der Hesinde, der er sich in der Vergangenheit wiederholt verbunden gezeigt hat, neuen Untaten ausgesetzt ist?

Fest steht: Ohne Grund wird der mächtige Drache sich nicht erheben.

Beleno Uhric

(Michael Masberg,

mit Dank an FWB und Franz Janson)

Aventurischer Bote, Peraine 1052 BF

Der goldene Glanz des Nordens

Nur wenig war aus den letzten Jahren aus Glyndhaven zu vernennen – und noch weniger hatten diesen Umstand bemerkt, denn das 500-Einwohner-Dorf an den eisigen Ufern der Bernsteinbucht lag selbst unter den bildungsbewussten Bürgern noch nie im Fokus des Interesses.

Doch nun erreichte unlängst eine Nachricht aus dem fernen Norden Gareth und die Stadt des Lichts. Ein Pilger, der vor über einem Jahr auf der Quanionsqueste nach Glyndhaven aufgebrochen war, brachte Nachricht von Quenia Goldwige vom Berg, der Hochgeweihten des Klosters Auridalur, von dem aus der Orden der Hüter den Norden beobachtet.

Die Hochgeweihte und Klostervorsteherin ruft in ihrer Botschaft einen jeden praiosgefälligen Recken auf, in die eisigen Weiten zu reisen, um sich auf die Spur des Heiligen

Lichts zu begeben. Denn in den letzten Monaten häuften sich die Funde von Bernstein an der nach dem Juwel des Götterfürsten benannten Bucht, auf denen fremdartige und noch nicht entschlüsselte Zeichen zu sehen sind. Obwohl die Hüter und einige gelehrte Pilger mit Hochdruck an der Ergründung der offensichtlich gottesandten Fundstücke arbeiten, zeigte sich bald, dass der Schlüssel hierzu noch fehlt.

Darum hat sich die Hohe Hüterin nun entschlossen, Glücksritter in den Norden zu rufen, um weitere gezeichnete Bernsteine zu suchen und nach Auridalur zu bringen. "Praios schickt uns Zeichen, doch noch ist es zu düster um zu sehen. Kommt in das Land seines Bruders Firun, auf dass das Licht eurer Herzen das göttliche Rätsel erhellen möge."

Die ersten Pilger haben sich bereits im Schutze tapferer Recken, einiger Geweihter

und mit dem Segen des Lichtboten selbst auf den Weg gemacht, denn Gerüchte sprechen davon, dass auch Schergen dunklerer Mächte auf der Suche nach den heiligen Bernsteinen sind, um ein Wiedererstehen des Heiligen Lichts zu verhindern. Möge Praios geben, dass bald alle Stücke dieses Rätsels gefunden sind und zu den Hütern in Auridalur gelangen!

Vielleicht liegt die Lösung der Quanionsqueste im hohen Norden, wo das Licht des Götterfürsten nur schwach scheint. Einzig die Zeit und der Mut der Pilger werden Ergebnisse bringen – in Glyndhaven ebenso wie auf Balträa, Jilaskan, in der Khom oder im Herzen des Reiches. Überall suchen götterfürchtige Menschen, gleich ob Laien oder Geweihte, nach Spuren des Lichts. Begleitet werden sie dabei von den besten Wünschen der Botenredaktion.

UL