

Aventurischer Bote



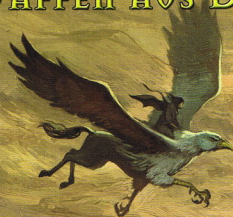
AVSGABE 141 ❖ APRIL / Mai / Juni 2010 ❖ 3,50 €

PROJEKTVORSTELLUNG:

DSA-FILM "LEVENKLINGE"

SPIELHILFE:

WAFFEN AUS DUNKLEN ZEITEN



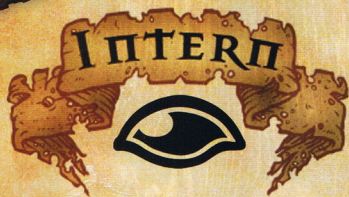
INNERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

KÄISERLICHE HOCHZEIT ZU RYNN

PRODUKTVORSTELLUNG:

DAS RONDRA-VADEMECUM





Hallo liebe Leser!

Es ist mal wieder soweit: eine neue Ausgabe des **Aventurischen Boten** ist erschienen. Wieder einmal haben wir Interessantes und Spannendes, sowie aventurisches und irdisches Les- und Spielbares zusammengetragen und hoffen, dass es euch ebenso gut gefällt wie uns.

Auch in dieser Ausgabe gibt es wieder Neues zu entdecken. Zum einen wird es euch schon aufgefallen sein, dass der Bote diesmal einen dreimonatigen Zeitraum abdeckt. Das hat natürlich keinerlei Auswirkungen auf eure Abonnements, sondern dient nur verlagsinternen und kosmetischen Zwecken. Der Bote erscheint dann nicht am Ende des angegebenen Zeitraums, sondern in der Mitte.

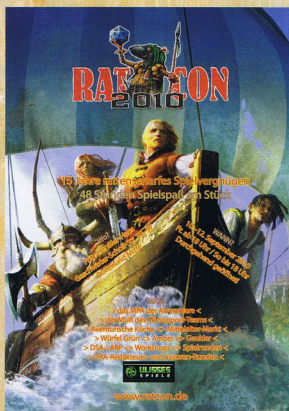
Was gibt es noch Neues zum Thema? Oh ja, wir haben mit dieser Ausgabe eine neue Kolumne eingeführt, die euch von Ausgabe zu Ausgabe darüber informieren soll, wo in nächster Zeit eine Convention oder Messe stattfindet, auf der man auf das offizielle DSA treffen kann. Das bezieht sich auf alle Veranstaltungen, an denen entweder Alveraniere, Myraniere oder Leute vom Ullisses-Team teilnehmen, mit denen man dann eine Runde DSA spielen kann oder in deren Workshops man Neuigkeiten aus Aventurien erfährt oder einfach mal übers Lieblingsspiel plaudern kann. In diesem Rahmen werden wir euch dann später auch die einzelnen Promotion-Teams näher vorstellen, kleine Artikel über vergangene und Vorschauen auf kommende Cons veröffentlichen. Momentan ist es auch angedacht, auch wichtige Verlagsmitarbeiter und DSA-Redakteure vorzustellen, aber das muss erst alles noch genau abgestimmt werden. Lasst euch überraschen.

Wenn alles glatt gelaufen ist und es keine Probleme mit der Versandabteilung oder dem Drucker gab, sollte dieser Ausgabe für alle **Neuabonnenten** das T-Abenteuer **Die Sonnenscherbe** beiliegen. Wir werden dann künftig einmal jährlich exklusiv allen Abonnenten ein neues Exemplar der begehrten T-Abenteuer zusenden.

So, das war es für heute. Nun noch viel Spaß beim schmökern.

Für die Redaktion

Uli Kneiphof



Spielhilfe: Die Rückkehr des Roten Marschalls	3
Spielhilfe: Waffen der Dunklen Zeiten	5
Spielhilfe: Private Lehrmeister aus dem Horasreich	8
Hintergrund: Magische Forschung	10
Szenario: Unter Verdacht	12
Projektvorstellung: DSA-Film "Leuenklinge"	18
Myranor: Die Seelenlöser	20
Beliebte Talente: "Von Wortgefechten und rhetorischen Kontroversen"	22
Produktvorstellung: Das Rondra-Vademecum	26
Unterwegs in Aventurien und darüber hinaus	28
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	29
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Travia/Boron/Hesinde1032 BF	Beilage



DIE RÜCKKEHR DES ROTEN MARSCHALLS

EINE SPIELHILFE IM RAHMEN DER DRACHENSCHROPIK
VON MICHAEL MASBERG UND DANIEL SIMON RICHTER

MIT DANIAK AN VOLKER WEINZHEIMER UND MARCUS DIRK

„Schlagartig wurde es totenstill. Es schien, als würden es selbst die Bäume nicht mehr wagen, mit ihren Blättern zu rascheln. Die Welt hielt den Atem an. Dann erklang das Rauschen mächtiger Schwingen. Ein Schatten fiel über das Tal, in dem wir uns ängstlich unter eine umgestürzte Linde gekauert hatten. Und schlagartig war es wieder vorbei, wie ein Spuk bei Tageslicht. Die Tiere krochen zitternd aus den Verstecken hervor, hoben erneut ihre Stimmen – und wir taten es ihnen nach.“
—der Abenteurer Taronia über eine Reise im Finsterkamm, Frühling 1033 BF

Seit Anfang 1032 BF erreichen wieder Berichte und Erzählungen von Drachensichtungen und sogar übergriffen im Finsterkamm die Höfe der anrainenden Provinzherren und -adligen.

Doch die Berichte über die Art des Drachen gehen weit auseinander (siehe auch **Aventurischer Bote** 135). Mal sprechen die Überlebenden von einem übergroßen Horndrachen, mal von einem entstellten Kaiserdrachen. Allein ein Name geistert wie ein unheilvoller Schatten durch die Erzählungen: Feracinator.

VOM FALL UND DEM WIEDERERHEBEN EINES DRACHEN

Feracinator, ein um 5000 v.BF geschlüpfter Kaiserdrache, war der letzte Rote Marschall Pyrdacors. Nach seiner Niederlage in der Tollfeste Traschmalgor in den Trollzacken, bei der sein Sohn Baskanor fiel, floh er geschwächt in den Finsterkamm (Abenteuerband **Drachenerbe**, Seite 111). Er wurde zu einer immensen Bedrohung für die dortigen Angroschim, bis er nach einem gut 150 Jahre währenden Krieg um 2150 v.BF von der Zwergenprinzessin Argloscha Tochter der Angrescha gestellt und unter großen Opfern getötet werden konnte. Sein Karfunkel konnte jedoch nicht zerschlagen werden: Da man ihn als verflucht ansah, wurde er unter den Bann der Heiligen Esse und der Elemente gestellt und den Geoden zur Wacht übergeben.

1012 BF erweckte der verräterische Eisgeode Muragolöh Eidbrecher, ein Verbündeter des finsternen Zwergenkönigs Bonderik (**Angroschs Kinder** 120), den Karfunkel, um ihn unter seine Kontrolle zu bringen und seine Kräfte gegen Hochkönig Garbalon (**Angroschs Kinder** 113) zu nutzen. Doch er unterschätzte

Feracinars Macht und wurde selbst zum Sklaven. Feracinator trieb Muragolöh dazu, das Blutritual, das den Drachengeist wach hielt, stetig zu wiederholen. Das Treiben konnte erst im Boron 1028 BF durch einige Abenteurer unterbunden werden (Alveraniars-Szenario **Odem der Kälte**). Feracinator gelang es jedoch, einen Horndrachen unter seine Kontrolle zu zwingen, der den Karfunkel verschlang und mit ihm fliehen konnte. So kehrte der Rote Marschall nach über drei Jahrtausenden finsterner Drachenträume ins Leben zurück und formte in den folgenden Jahren langsam den Körper des niederen Drachen um.

Im Herbst 1032 BF versuchte er eines seiner alten Artefakte wiederzuerlangen, das in den Besitz der Finsterzwerge gelangt war. Erneut konnte er aufgehalten werden, doch dieses Mal reichte der Mut einiger Helden allein nicht aus: Es bedurfte auch eines einmaligen Bündnisses der beiden Zwergenvölker im Finsterkamm (Alveraniars-Szenario **Odem der Flammen**), dem Drachen diese Niederlage zuzufügen. Feracinator verlor bei dem heftigen Kampf seine rechte Vorderklaue und entkam nur knapp. Seitdem wütet er voller Zorn im Finsterkamm und trägt Schrecken und Angst bis in die angrenzenden Baronien Weidens und Greifenfurts.

FERACINOR, DER WIEDERAUFERSTANDENE ROTE MARSCHALL

Erscheinung: Der ursprüngliche Leib des hundertjährigen Horndrachen hat sich mittlerweile zu einem drachischen Wesen gewandelt, wie man es bisher noch nicht gesehen hat. Der Körper ist auf eine Länge von 16 Schritt angewachsen und die Flügel spannen sich nun zu einer Weite von 18 Schritt. Die einst dunkelgrauen Schuppen glänzen silbern und über dem Maul prangt wie ein Rammsporn ein todbringendes Horn. Doch das Schrecklichste sind die rotgoldenen Augen, die Zeiten gesehen haben, an die sich sonst kaum ein Wesen erinnert. Da ihm die rechte Vorderklaue fehlt, hinkt der Drache am Boden.

Charakter: Feracinator in eine für den sterblichen Geist kaum fassbare Bedrohung. Er ist nicht nur ein Zeitgenosse Pyrdacors, sondern wurde von diesem persönlich ausgesucht, die Heerschaaren



Zze Thas anzuführen. Als er im Finsterkamm fiel, war er bereits über 2.800 Jahre alt – und damit tausend Jahre älter als heutige mächtige Drachen wie Apep der Ewiges oder Shafir der Prächige, er war gar Jahrhunderte älter als der mächtige Ysolphur. Mit der Erinnerung an eine Zeit, die allenfalls noch Schirr'Zach mit ihm teilt, wurde er nun in ein fremdes Zeitalter wiedergeboren. Sobald er sich mit der Gegenwart vertraut gemacht und seine Herrschaft im Finsterkamm gefestigt, gilt sein ganzes Bestreben der Erneuerung der Drachenherrschaft.

Geboren: um 5000 v.BF

Schuppenfarbe: silbergrau

Länge: 16 Schritt

Hort: Nimmerkuppe (im südlichen Finsterkamm)

Kurzcharakteristik: zorniger und mächtvoller Drache in einer fremden Zeit; einst Marschall Pyrdacors, wiedergeboren im mutierten Leib eines Hornsdrachen

Herausragende Eigenschaften: Feuerodem, Flugfähigkeit, Gedenksprache, Immunität gegen Feuer, Telekinese; Jähzorn 14, Verwundbarkeit (Eis)

Zauberkenntnisse: vollendet in Herrschaft und Verständigung, meisterlich in Form und Schaden, kompetent in Hellsicht und Elementar (Erz und Humus nur durchschnittlich)

Besonderheiten: leibhaftige Erinnerungen an Pyrdacor und Zze Tha, deren Fall und Untergang für ihn nur wenige Jahrzehnte zurückliegen

Feracinator im Kampf

MU 25 KL 19 KO 40 KK 40 LeP 160

AuP 110 AsP 175 MR 32 / 18 RS 9* GS 3 / 20

INI 12+1W6

Biss: AT 15 PA 14 TP 4W6+3 DK HNS

Halschwenker: AT 10 PA – TP 1W6+2 DK NS

Prankenhieb: AT 9 PA 6 TP 2W6+8 DK HN

Trampeln: AT 6 PA – TP 4W6 DK H

Horn: AT 8 PA 9 TP 4W6+6** DK S

Flammenstrahl: AT 14 PA – TP 4W6+14 DK 49 Schritt

(alle 2 KR)

Besondere Kampfreigen: 2 (unterschiedliche) Angriffsaktionen pro Kampfrunde, sehr großer Gegner (nur Ausweichen), Feuerodem (2 SP/KR auf 10 Schritt, 1 SP/KR auf 15 Schritt), Flugangriff (Prankenhieb), Flugangriff / Umklammern (5), Flugangriff / Trampeln (Prankenhieb) (13) / Umklammern (11); Feracinator drückt seinen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Trampeln, Gezielter Angriff (Beißen) / Verbeißen, Gezielter Angriff (Flugangriff) / Hornangriff, Gezielter Angriff (Prankenhieb) / Niederwerfen (9) / Umklammern (11); Feracinator drückt seinen niedergeworfenen Gegner mit der Klaue zu Boden), Niederwerfen (Prankenhieb aus dem Flug heraus; 13), Niederwerfen (Halschwenker; 2), Niederwerfen (Schwanzschlag; 8), Niederwerfen (Prankenhieb; 9)

*) Rücken des Drachen; an Flügeln (RS 5), Bauch (RS 7), unterem Halsansatz (RS 4) und Hals (RS 5) liegt der Rüstungsschutz teilweise deutlich niedriger.

Kampftaktik: Für gewöhnlich versucht Feracinator, sein Opfer zu (zer-)beißen, doch wenn die Situation es anbietet, kann er auch auf andere Art angreifen. Zudem hat er gelernt, mit seinem Horn aus dem Flug heraus Rammangriffe durchzuführen, was er gerne zur Eröffnung einsetzt, um danach auf zwei oder mehr Gegner zu landen, ehe er sich mit Fremdes und Zähnen den anderen zuwendet.

Feracinator im Spiel

Einige Anregungen, was geschieht, wenn sich ein großer Drache plötzlich in einem (wenn auch karg) besiedelten Gebiet niederlässt und dort sein Revier behauptet, finden Sie im Abenteuer **Der Wurm vom Windhag** in der Anthologie **Drachenedem**. Ein paar der dort gesammelten Szenarien, vor allem *Drachenofer* und *Drachenfeuer*, können Sie leicht an die Gegebenheiten im Finsterkamm anpassen.



Seit Feracinars Auftauchen versuchen die Herrscher und Kirchen der betroffenen Regionen, aber auch einige Gelehrte, mehr über die neue Bedrohung im Finsterkamm herauszufinden. Dabei greifen sie immer wieder auf die Hilfe tatkräftiger Helden zurück, die weder das schroffe Gebirge noch einen wütenden Drachen fürchten. Mögliche Auftraggeber sind Wulpurga von Löwenhaupt (Herzogin zu Weiden; **Schild des Reiches 145**), Tilldan Greifentreu von Nebelstein (Meister der Mark Greifenfurt; **Schild des Reiches 144**), Brin Lirondiyän von Rhodenstein (Abtmarschall des Ordens der Wahrung; **Schild des Reiches 148**) und Parinor Goldquell (Abt des Draconiter-Hortes zu Moosgrund). Da der Drache zudem den gerade wieder aufblühenden Handel mit dem Svellttal bedroht, können auch Personen wie Rowin Kolenbrander (Kaufmann in Trallop; **Schild des Reiches 150**), Theodora Ivera Wittgenstein (Stadtmagisterin Lowangens; **Reich des Roten Mondes 165**) oder gar der Schwarzpelz Atrazan Oggerschelle (als Auftraggeber für orkische Helden; **Reich des Roten Mondes 152**) an die Helden herantreten. Vielleicht ist es aber auch ihre eigene Neugier, die die Helden antreibt.

Um mehr über den Drachen zu erfahren, eignen sich vor allem Hochkönig Garbalon Sohn des Gerambaloch (**Angroschs Kinder 113**) und seine Tochter Arglescha Tochter der Angrarda (**Schild des Reiches 30**) als Ansprechpartner.

Feracinator entführt auch immer wieder (vor allem magisch begabte) Angehörige niederer Rassen, um in ihren Köpfen über die neue Zeit zu lernen, ehe er sie frisst. Es mag sein, dass eine Bekannte der Helden, wenn nicht gar ein Held selbst, entführt wurde und gerettet werden muss.

In den anderthalb Jahren von Feracinars Herrschaft blühen allerlei Riten auf. Manche dienen dazu, den Drachen zu besänftigen, andere dem Wohlwollen alter Götter, Natur- oder Schutzgeister. Es gibt auch Gemeinschaften, die den Drachen verehren, und einige menschliche wie orkische Ausgestoßene versuchen sich, in den Dienst dieses mächtigen Wesens zu stellen.

Und natürlich gibt es mutige Ritter, die ausziehen, das Untier zu



erschlagen. So ruft etwa Ende 1032 BF Graf Emmeran von Löwenhaupt (**Schild des Reiches 147**) zur Drachenhaut, die jedoch nicht zuletzt wegen eines schrecklichen Erdrstoches scheidet und bei der ein Großteil der beteiligten Ritter und Waffenknechte ihr Leben lassen.

Die konkreten Geschehnisse während Feracinors Schreckensherrschaft werden offiziell nicht festgelegt, so dass Sie den Drachen in dieser Zeit frei verwenden können. Feracinor kann ein atmosphärisches Element für Abenteuer im Finsterkamm sein – dann reicht es, die Helden auf Spuren seines Wirkens stoßen zu lassen, etwa Kadaver gerissener Tiere oder niedergebrannte Dörfer. Er kann eine Begegnung auf der Reise sein, ohne dass es zur Konfrontation kommt, oder nur der Aufhänger für eigenständige Abenteuer. Oder er wird zum Gegenstand einer langfristigen Kampagne, in deren Finale die Helden schließlich in seinem Hort eindringen

müssen, um dort eine Person zu retten oder ein Artefakt zu bergen. Letztlich haben Sie bei der Ausgestaltung freie Hand, allerdings überlebt Feracinor (wobei er allerdings eine deutliche Narbe zurückbehalten kann).

Ein Blick auf Fatas' Seiten

Feracinor wütet von Anfang 1032 BF bis zum Spätherbst 1034 BF im Finsterkamm. Dann verlässt er urplötzlich und ohne ersichtlichen Grund das Gebirge Richtung Süden und kehrt nicht wieder dorthin zurück.

Weitere Geheimnisse des Drachen und sein Schicksal sind Gegenstand der Abenteuerkampagne **Die Drachenchronik**. Die Folgen seines Wütens sowie die Suche nach seinem aufgegebenen Hort auf der Nimmerkuppe können Aufhänger für weitere Szenarien im Finsterkamm sein.

STAHL AUS YMRAS SEITEN: WAFFEN DER DUNKLEN ZEITEN

VON GERO EBLING UND ELIAS MOUSSA

Mit Dank an Uli Lindner und Tahir Shaikh

„Gar unmensliche Dinge soll mancher Heroe und Schurke in den düsteren Jahren nach Fran-Horas' Ende vollbracht haben. Ihre Namen werden ehrfürchtig in Legenden geflüstert und auch die Namen ihrer berühmten Waffen kennt fast jedes Kind. Den wahren Kern dieser Sagen zu finden ist aber unsere Aufgabe, denn kaum etwas davon kann stimmen, wenn man die uns bekannten Gesetze der Natur anwendet – außer die wahre Macht lag nicht in den Menschen, sondern in den Waffen, bei denen es sich dann um mächtige Artefakte handeln muss.“
—Rohalion Sarostes, horasischer Historiker, im Gespräch mit einem Kollegen, 1019 BF

Nachdem im **AB 139** typische Gefahren der Dunklen Zeiten (564–162 v.BF) vorgestellt wurden, widmet sich dieser Artikel als Vorschau auf die für Sommer dieses Jahres geplante Spielhilfe **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** besonderen Waffen.

Die hier vorgestellten Waffen werden separat im Kontext der Dunklen Zeiten und für das heutige Aventurien beschrieben, so dass sie in Kampagnen beider Epochen verwendet werden können.

TÄRNUV'SHIN, DER HEILIGE RABENSCHNABEL

Aussehen: Der kunstvoll geschmiedete Rabenschabel besteht aus purem Endurium. Das Kopfenende ist einem grimmig dreinblickenden Raben nachempfunden, in den Augenhöhlen ruhen geschliffene Karneole. Hauchdünne silberne Zeichen des Ur-Tulamidyä überziehen die Waffe.

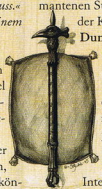
Ursprung: Zwei Jahrzehnte schmiedete *Sahil al'Rāad* sein Meisterwerk, ehe er Tärnuv'shin (ur-tul.: 'Kralle des Raben') um 550 v. BF zum ersten Mal in den Kampf gegen Untote führte.

Wo er das Endurium für seine Arbeit auftrieb, berichtet keine Chronik, Haimamudum erzählen allerdings von Helden, die es ihm aus dem fernen Ribukan oder dem verfluchten Marustan überbracht haben sollen. Nach dem Tod des Meisterschmieds aus dem Diamantenen Sultanat wechselte die Waffe häufig den Träger, forderte der Kampf gegen den Untod doch einen hohen Blutzoll.

Dunkle Zeiten: Der Ruf der Waffe wächst während der Dunklen Zeiten stetig an – nicht zuletzt dank seiner Träger, die im Kampf gegen die Untotenplage alle Hände voll zu tun haben. Ihnen obliegt es, den Bünd der *Streiter der heulenden Finsternis* zu zerschlagen und zu verhindern, dass *Nāsūtils Zirkel*, eine elitäre bosparanische Nekromantengemeinschaft, die Waffe in die Hände bekommt und zerstört. Sowohl die Neme-kathäer als auch die Boron-Kirche haben ein großes

Interesse, die Waffe für ihre Zwecke einzuspannen, und es wird gemunkelt, der Wudu-Prophet *Nemeka* habe sogar einige Tapastuul, Seelenfresser, in den Norden entsandt, um den Rabenschabel zu erringen und sich die Seele seines Trägers einzuverleiben. Da Tärnuv'shin im brodelnden Zwist der Glaubensgemeinschaften der Todesgötter eine zentrale Rolle spielt, teilen auch seine Träger dieses Schicksal.

Heute: Spätestens um 800 BF verschwindet die Waffe in den Tiefen der Katakomben des Puniner Boron-Tempels. Seit 1026 BF ist die



Waffe das oberste Insignum des Golgariten-Ordens und wird von Großmeisterin *Boronndria* geführt. Über die Historie der Waffe sind nur noch einzelne Legendenfragmente bekannt. Die Waffe kann als einzige Ausnahme in diesem Artikel nicht von aktuellen Helden geführt werden, dafür kann sich ein Abenteuer im Auftrage der Golgariten mit der Vergangenheit der Waffe und den nicht mehr entzifferbaren Abschnitten der Inschrift auf dem Hammerkopf beschäftigen. Welche Geheimnisse mögen dort noch ruhen und sind sie vielleicht der Schlüssel für noch größere in Tárnur'shin schlummernde Kräfte?

Besonderheiten: Der Rabenschnabel war nicht immer *heilig*. Die permanent gebundenen Göttlichen Kräfte (bzw. in späteren Zeiten Liturgien) wurden von den einzelnen Trägern im Laufe der Jahrhunderte erweitert und verändert (die unten aufgeführten Wirkungen sind nur eine Auswahl und können gerade während der Dunklen Zeiten stark variieren).

Um die Kräfte zu nutzen, kann der Rabenschnabel ein Maximum von 30 KaP speichern. Solange sich der Träger an die drei Gebote der Wahrung der Totenruhe, des Kampfs wider die Untoten und des Schutzes der Lebenden hält, regeneriert die Waffe W6 KaP pro Woche. Auch wenn die Boron-Kirche das Artefakt heute als von ihrem Gott gesandt betrachtet, bleibt zu bemerken, dass die alten Tulamiden Boron gar nicht kannten, sondern viel eher Umm Ghulshach und manch anderen Totengott verehrten. Von wem die ursprüngliche Weihe der Waffe stammt, ist also fraglich.

Werte (Talent Hiebaffen)

TP 1W+8* TP/KK 10/4 Gewicht 90 Länge 110
 BF unzerbrechlich INI +2 WM +1/+1 DK N

Gespeicherte Göttliche Kräfte (Dunkle Zeiten): Göttlichen Willen erzwingen (Totenruhe), Göttlichen Schutz erleben (Untod), Göttliches Prinzip stärken (Ruhe), Göttliche Essenz kanalisieren (Dunkelheit)

Gespeicherte Liturgien (Neuzeit): HAUCH BORONS, NEMEKATHS GEISTERBLICK, UMM GHULSHACHS KRALLE (alttulamidische Variante des BANNFLUCHS DES HEILIGEN KHALID), VISARS BEISTAND (alttulamidische Variante des SEGENS DER HEILIGEN VELVENYA)

Besonderheiten: Tárnur'shin ist *heilig* (auf ihm liegt in beiden Zeilen die Wirkung einer Objektweihe VI. Grades) und wirkt *verletzend* gegen Untote und Dämonen aus der Domäne Thargunithos (Trefferpunkte werden verdoppelt)
 *) +2 TP vom Pferderücken aus gegen Fußkämpfer

SHUKRAA, EIN ELEMER SPEER

Aussehen: Auf einem eiserverstärkten Holzschaft stecken drei unregelmäßig angeordnete, gezackte und blutbefleckte Spitzen, dem ehsischen *Achfawar (Arsenal 93)* nachempfunden. Der Griff ist mit Ehsenleder umwickelt, farbige Wimpel und an Schnüren aufgezogene Perlen schmücken die Waffe. Mindoriumlern geben Auskunft über den Namen des Speers.

Ursprung: *Shukraa* (Mehrzahl *Shukraanim*) werden die Speere der *Elemar Kataphrakten* genannt, jener schwer gepanzerten Reiter, die

zum Schrecken ihrer Feinde auf Reitehsen und Chimären in die Schlacht ziehen. In ihm verbindet sich ehsische Schmiedkunst und die im Diamantenen Sultanat verbreitete *Palta*, eine Lanze aus Kirschholz.

Dunkle Zeiten: Zu Beginn der Dunklen Zeiten sind Shukraanim im Diamantenen Sultanat noch relativ weit verbreitet, mit dem Aufstieg Elems wird ihr Tragen jedoch immer mehr zum alleinigen Privileg der Kataphrakten und das Geheimnis ihrer Herstellung eifersüchtig gehütet.

Einige besondere Exemplare, wie etwa *Fluch der Witwu* oder *So'ys'ssars Gabe*, sind bald über die Grenzen des Großsultanats hinaus bekannt, und ihre Träger gelten als gefürchtete und kaltblütige Krieger. Einige bosparanische Honoratioren zahlen gutes Gold, um an eine solche exotische Waffe zu gelangen, und findige Schmiede versuchen, weitere Spitzen und Zacken hinzuzufügen, um die Waffe noch tödlicher zu gestalten (was jedoch meistens misslingt).

Es heißt, in jedem Shukraa haue ein Blutgeist, der früher oder später erwache und den Speer mit Eigenleben erfülle.

Heute: Vielleicht ein halbes Dutzend Speere mag Satinavs Hörnern getrotzt haben und heute noch in den Selemir Sümpfen und den Dschungeln Südaventuriens aufgefunden werden. Die fremdartige Waffe mag den Helden Ärger von Seiten skrupelloser Forscher oder alten tulamidischen Familien einbringen, die in dem Speer ein altes Familienrelikt zu erkennen glauben. Einige Waldmenschentämme kennen die Waffe vielleicht noch aus ihren Tayas und können den Helden helfen, einen erwachten Blutgeist in die Schranken zu weisen – oder aber sie fürchten die Helden als Erben der Feinde aus ihren Überlieferungen.

Besonderheiten: Wenn der Speer hoher Astralenergie ausgesetzt wird – etwa bei der Verzauberung des Stückes –, kann es tatsächlich geschehen, dass die Mindoriumlern von einem niederen Dämon besessen werden (SRD 17).

Werte (Talent Speere)

TP 1W+6* TP/KK 13/4 Gewicht 100 Länge 220
 BF 2 INI 0 WM -1/-2 DK S

Besondere Kampfregein:

*) als Wurfspeer (Talent *Wurfspeer*): TP 1W+5
 Reichweiten 5/10/15/25/40 TP+ (+3/+2/+1/0/0)

Vom Rücken eines Reittiers aus eingesetzt kann der Shukraa mit dem Talent *Langenreiten* genutzt werden und richtet dann 1W+8 TP an.

SALSAVIL, DAS BOSPARANISCHE MAGIERSCHWERT

Aussehen: Salsavil ist ein Kurzschwert mit gerader Eisenklinge. Den handlichen Griff schützt eine Parierscheibe, an seinem Ende befindet sich eine Öse. Die Parierscheibe zeigt den Namen des Schwerts in Bosparno. Wer Salsavil im Dunkeln zückt, sieht eine immerwährende schimmernde Aura um das Schwert leuchten.

Ursprung: Die Zauberklinge Salsavil gehörte ursprünglich der bosparanischen Magierin *Giltu Aurifex*, die auf der Suche nach



verschütteten Grolmen-Geheimnissen und verborgenen Kulte in den Dunklen Zeiten die Gewölbe und Kavernen unter der Kaiserstadt Bosparan durchstreifte. Auf den Streifzügen benötigte sie eine Waffe, die in beengten Verhältnissen von Vorteil war. So ließ sie wenige Jahre vor ihrem Verschwinden das Kurzschwert von einem begabten Schmied der Hauptstadt anfertigen und von einem teuren Auftragsmagier verzaubern. Es entstand eine Waffe, mit der Gilia den Gefahren der Tiefen zu trotzen dachte. Wirken ihrer Zauber nicht oder wollte sie ihre astralen Kräfte schonen, erschlug sie Riesenspinnen mit wenigen Hieben und erstach garstiges Grolmenpack, sobald es ihr zu nahe kam. Nach Gilias Verschwinden kann die Waffe auch in andere Hände gelangen – oder ein Held ihrer Runde ersetzt Gilia gar völlig.

Dunkle Zeiten und heute: Seit Fran-Horas' Tod (564 v.BF), den Grolmenkriegen (500 v.BF) und der heutigen Renascencia zieht es kühne Abenteurer in den Untergrund (Alt-)Bosparans. Salsavil verblieb vielleicht dort und kann Ziel eines Abenteurers sein, in dem die Helden die Umstände um Gilias Verschwinden aufdecken möchten. Interesse daran hätten Bosparanbegeisterte wie Starun Lorianio oder die Familie Gilindor, die Gilia als Ahnin ansieht. Womöglich hat Salsavil bereits einen neuen Träger, den es erst zu finden und zu überwinden gilt – oder Gilia ist als Untote in der Unterwelt ihrer einstigen Heimat gefangen und muss erst erlöst werden.

Besonderheiten: Der Träger weiß intuitiv stets, in welcher Richtung das *Centrum Aventuricum* liegt, ein Ort, an dem man die Katakomben von Vinsalt betreten kann und der früher die Mitte Bosparans darstellte. Das bewerkstelligt ein applizierter OCLUS ASTRALIS.

Seit der Verzauberung Salsavils leuchtet die Klinge nicht nur ungewollt, was unter Tage noch hilfreich ist, sondern es fühlen sich auch Riesenspinnen der näheren Umgebung von ihr angezogen. Ob dies Absicht oder Versehen des Verzauberers war, ist unbekannt.

Werte (Talente Dolch, Schwert oder Säbel)

TP 1W+2 TP/KK 11/4 Gewicht 40 Länge 50
BF 0 INI +1 WM 0/-1 DK HN

Besondere Kampfregelein:

Mit Salsavil sind keine *Befreiungsschläge* und keine Angriffe zum *Niederwerfen* möglich. Der TP-Bonus vom Pferderücken gilt nicht.

Die Verzauberung der Klinge mit der *Namenssiggilen*-Variante des ZAUBERKLINGE bewirkt, dass sie Grolmen, Insekten und Spinnen doppelten Schaden zufügt.

SCORPIO, DER STICH DER LEGION

Aussehen: Die Waffe besitzt einen widerstandsfähigen Holzschaft von einem halben Schritt Länge, von dessen Ende an einer kurzen Kette sechs rhombusförmigen Klingen lose herabhängen. Drei sind von schwarzer, drei von roter Färbung. Jede Klinge trägt eine Gravur: *Disciplina, optemperatio, iactura, XII, Scorpio* und schließlich einen stilisierten Stachel. Der Bosparano-Kundige übersetzt dies mit *Disziplin, Opfermut und Gehorsam*, während die Zahl 12 gewiss für die Zwölfgötter steht und Scorpio der Name der Waffe ist.

Ursprung: Scorpio ist ein *Skorpionstachel*, wie er heute noch in Myranor gebräuchlich ist und wie er mit den Güldenländern nach Aventurien gelangte. Scorpio ist dem Legionengott Shinxir und dem Legionszeichen, dem Skorpion, der für den unaufhaltsamen Tod steht, geweiht.

Dunkle Zeiten: Einst besaß *Setane*, eine Shinxir-Priesterin der *Legio XII Omlatia*, die geweihte Waffe. Nach ihrem Tod wird Scorpio im *Schrein der Geheimnisse* in Omlatia aufbewahrt um bei Bedarf von wagemutigen Recken in die Schlacht geführt zu werden. Nach einem großen Gefecht verliert sich die Spur der Waffe schließlich im Lauf der Geschichte.

Heute: Gefunden werden kann Scorpio bei einem Kuriositätenhändler in Punin, der berichtet, ihn einem Händler aus Omlad abgekauft zu haben. Woher der ihn habe, kann er nicht sagen. Die Weihe der Waffe kann für Erstaunen sorgen, wenn sie entdeckt wird, da Shinxir in heutiger Zeit praktisch unbekannt ist.

Besonderheiten: Regeltechnisch ist Scorpio eine Shinxir geweihte Waffe. Sein Träger zeigt im Kampf Gefühlskälte und Besonnenheit. Er neigt zu waghalsig scheinenden Aktionen, die jedoch stets der Gemeinschaft oder dem großen Ganzen nutzen. Scorpio verleiht ihm, so er sich shinxirgefällig verhält und Opfermut, Gehorsam und Disziplin zeigt, die Sonderfertigkeiten *Formation*, womit er zusammen mit anderen Schildträgern Formationsparaden

vollführen kann, und *Kampfgespür*, solange er die Waffe führt. Die Führung von Kämpfern in der Schlacht fällt dem Träger leichter (*Kriegkunst*-Proben um 5 erleichtert), er zeigt sich zudem unerschrockener (Erleichterung von 1 auf MU-Proben im Kampf).

Werte (Talent Kettenwaffen)

TP 1W+4 TP/KK 15/1 Gewicht 120 Länge 110
BF 2 INI -1 WM -1/-3 DK N

Besondere Kampfregelein:

Scorpio ignoriert den PA-Bonus, den Schilde bieten. Einen Hieb Scorpions können Dolche oder Fehthaffen nicht parieren, mit anderen Waffen ist die Parade um 2 Punkte erschwert. Scorpio droht bereits bei einem AT- oder PA-Wurf von 19 oder 20 außer Kontrolle zu geraten (Putzer-Gefahr); der Kontrollwurf ist um 2 Punkte erschwert.



PRIVATE LEHRMEISTER IM HORASREICH

EINE SPIELHILFE VON FRANK W. BARTELS

БЕЛНАПКА: LUMINOFFS & MORCALINOS KULINARISCHE KÖSTLICHKEITEN

Besonders gelehrte Merkmale: Objekt, Elementar Eis
Ausrichtung: der Grauen Gilde angehörendes Lohnmagier-Ehepaar

Größe: zwei bis drei Schüler in unterschiedlichen Ausbildungsstadien

Beziehungen: ansehnlich (Freundschaft geht durch den Magen)

Ressourcen: hinlänglich (gut verdienende Spezialisten)

Gildensiegel: wird an der *Akademie der Geistreisen* zu Belhanka erworben, deren Studienmöglichkeiten Adepten (gegen Gebühr) nach ihrem Abschluss nutzen dürfen

Die Suche nach kulinarischen Genüssen trieb den Bornländer Woltan Luminoff (*993, schwarze Haare, gewirbelter Schnauzbar, stämmig, stimmungswaltig, freigiebig), einen Absolventen der Halle des Quecksilbers zu Festum, schon früh auf Reisen. Bei einem Aufenthalt in Belhanka verliebte er sich nicht nur in die einheimische Küche, sondern auch in eine Adeptin der Akademie der Geistreisen: Tsadane Morcalino (*999, lange braune Haare, schielt leicht, füllig, rotwangig, fröhlich), die spätgeborene Tochter des berühmten Zuckerbäckers Gatomo Morcalino. Der alte Meister übergab sein Geschäft dem jungen Paar 1025 BF als Hochzeitsgeschenk, und binnen weniger Jahre wurde *Luminoff & Morcalino* zu einem Begriff für erlesene Kochkunst.

Für die Tafeln der Oberschicht erschaffen die beiden Magier aus Konditorwaren, Eis und Früchten Kunstwerke, an denen sich neben dem Gaumen auch das Auge erfreut: Schlösser, mythologische Figuren und phantastische Kreaturen entstehen durch handwerkliches Geschick und Zauberformeln.

Eine Spezialität des Hauses ist halbfrorenes Zuckerwerk, das durch Vereisung an Süße gewinnt. Doch nicht nur Nachspeisen, sondern auch komplette Speisefolgen von der Suppe bis zur Käseplatte werden von Luminoff & Morcalino angerichtet, manchmal fällt den Eheleuten auch die gesamte Festgestaltung zu – ein lukratives Geschäft. Gerade im Rahja-Mond kommen sie den Aufträgen kaum hinterher, und auch die Lehrlinge und Küchenhelfer arbeiten bis spät in die Nacht. Dementsprechend praxisnah und zeitaufwändig ist die Ausbildung – für bloße Theorie oder Interessen abseits des Küchengewerbes bleibt kaum Zeit.

Wer genügend Leidenschaft, Geschick und Fleiß aufbringt, um die Ausbildung abzuschließen, darf jedoch auf eine gute Stellung hoffen. So gilt es bereits als ausgemacht, dass der heutige Altschüler *Atrici-an Kipphoff* (*1013, rothaarig, schlank, Vater ist unbekannt) dereinst die Nachfolge seiner Mutter Dhana als Herrin über alle Küchen und Keller des Horashofs antreten wird – gewiss ein wertvoller Kontakt oder einflussreicher Konkurrent für seine Mitschüler. Allen Absolventen legt Maestro Luminoff ans Herz, zunächst durch Studienreisen die Aromen dieser Welt kennen zu lernen und neben Erfahrung Inspiration für eigene Kreationen zu sammeln.



Luminoff & Morcalino im Spiel: Neben Sabotageakten von Konkurrenten kann insbesondere die ständige Suche Luminoffs nach neuen Rezepten und Zauberformeln als Abenteueraufhänger dienen: Der Meister bietet Höchstpreise für eine Thesis des seltenen TRANSFORMATIO, der elfischen ZAUBERNAHRUNG oder der druidischen SUMUS ELIXIERE, die er auf kulinarische Anwendungen hin zu verfeinern hofft.

Schülerin von Luminoff & Morcalino (27 GP)

Voraussetzungen: MU +2, KL 12, IN 12, CH 12, FF 12

Modifikationen: MR +2, +11 AsP (aus Vollzauberer, -1 AsP für Bindung des Stabes), SO 6-11

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Neugier 7, Eitelkeit 5, Verbindungen mit einer Gesamt-SO von 18

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Herausragender Geruchssinn, Resistenz gegen Einnahmegifte, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zeitgefühl / Arroganz, Behäbig, Feind, Fettleibig, Krankhafte Reinlichkeit, Prinzipientreue, Schulden

Ungeeignete Nachteile: Angst vor Menschenmengen, Eingeschränkter Geruchssinn, Krankheitsanfällig, Raumangst, Übler Geruch, Unfrei, Vorurteile, Widerwärtiges Aussehen

Kampf: Stäbe +1, Dolche +3

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +4, Zechen +3

Gesellschaft: Etikette +3, Lehren +2, Menschenkenntnis +2

Natur: –

Wissen: Geographie +2, Geschichtswissen +2, Götter und Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Rechnen +4, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +2, Schätzen +1, Sternkunde +1, Tierkunde +3

Sprachen: Lehrsprache Horathi (Garethi), Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Sprachen kennen (Bosparano) +5, Lesen/Schreiben [Imperiale Zeichen] +3, Sprachen kennen (Aureliani) +3, Sprachen kennen (Isdira) +2

Handwerk: Alchimie +2, Hauswirtschaft +5, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Kochen +7, Malen/Zeichnen +3, Schnaps brennen oder Winzer +2

Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie 3, Große Meditation, Merkmalskenntnis Objekt, Bindung des Stabes, Talentspezialisierung Kochen (nach Wahl), Zauberkontrolle

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Merkmalskenntnis Elementar(Eis), Meisterliche Zauberkontrolle I, Meisterliche Zauberkontrolle II, Regeneration I

Hauszauber: Abvenenum +7, Aeolitus +5, Caldofrigo +6, Delicioso +7, Klarum Purum +5, Motoricus +5, Unitatio +5

Zauberfertigkeiten: Adlerauge +2, Anals +1, Animatio +3, Balsam +2, Claudibus +3, Corpofrigo +2, Flim Flam +2, Manifesto +5, Metamorpho Gletscherform (elisch) +4, Nihilogravo +2, Odem +3, Sapefacta +4, Unberührt +5

Weitere, von Luminoff & Morcalino gelehrt Sprüche: alle Sprüche der Verbreitung Mag6, außerdem Adamantium, Attributo, Obiectofixo, Silentium, Somnigravis, Visibili, Weiches erstarre und Weihrauchwolke

Kleidung und Ausrüstung: sehr kurzer Zauberstab, prachtvoll verzierte Festtagsrobe, robustes Wams, Kniebundhose, Strümpfe und Schuhe, Kochschürze, Umhängetasche, Rezeptbuch, Schreibzeug, Dolch, Arbeitsmesser, einfaches Essbesteck und Geschirr für zwei Personen, Trinkflasche, Weinschlauch, Brotbeutel

Besonderer Besitz: Außergewöhnlich hochwertige Kochutensilien (Probenerleichterung -7) mit Emaille-Kochgeschirr und großem Gewürzsoriment oder Reitpferd mit Zaumzeug, Sattel und geräumigen Satteltaschen

SILAS: SEPTIMO SARGENTILLIANS

SPIEGELWELTEN

Besonders gelehrt Merkmale: Objekt, Illusion, Umwelt

Ausrichtung: der Weißen Gilde nahestehender Lehrmeister, dessen Schüler sich zu seinem Leidwesen oft dem Okkultismus zuwenden

Größe: selten mehr als ein Schüler

Beziehungen: hinlänglich (zufriedene Kunden im Patriziat und Magierkreisen)

Ressourcen: hinlänglich (äußerst sparsam)

Gildensiegel: kann an der *Akademie von Licht und Dunkelheit* zu Nostria erworben werden, doch gehen nur wenige Absolventen Sargentillians diesen Weg

Der Nostrier Septimo von Selkotten (*977, schulterlange graue Haare, hager, Brille, verbissener Forscher, geizig) nahm bei seinem Abschluss an der Akademie von Licht und Dunkelheit den Namen Sargentillian an und zog aus, die Geheimnisse der Glaskunst und Kristallschleiferei zu erforschen. Sein Streben nach persönlichem Reichtum brachte ihn bei manchen Kollegen der Weißen Gilde ebenso in Verfall wie ein mehrronatiger Aufenthalt an der Schule der variablen Form zu Mirham. Dennoch befolgt er bis heute streng die Regeln des *Codex Albyricus* und entrichtet anstandsgemäß seinen (nicht unerheblichen) Mitgliedsbeitrag an den Bund des Weißen Pentagramms. 1009 BF ließ er sich in Silas nieder, einer Stadt, die für ihre Juweliere, Spiegelmacher und Glashütten berühmt ist.

Sein Laden im Stadtteil Simimada erhält Aufträge aus ganz Aventurien für die Herstellung von Glasarbeiten, die ohne Zauberwerk kaum oder gar nicht möglich wären: Große Glasfenster, gebogene

Spiegel, gehärtete Scheiben und Pokale sowie vor allem Kristallkugeln aus Sargentillian-Glas (einer geheimen Rezeptur des Meisters), deren Güte nur von Dschinnenwerk übertraffen wird. Eine berühmte Arbeit der Werkstätte ist die Spiegelinstallation in der Vinsalter Oper, über die ein Theatermagier ungesehen die Szenen in atmosphärisches Licht tauchen kann.

Gegenüber seinen Kunden, unter denen sich Erzmagier und Fürsten befinden, gibt sich Sargentillian höflich und beflissen. Seinen Knechten und Schülern ist er jedoch ein strenger Meister, der jede unnötige Ausgabe verabscheut, durch große Unachtsamkeit ruiniertes Arbeitsmaterial gadenlos vom Dienstlohn abzieht und bei Aufsässigkeit die Rute schwingt. Was der geizige Meister mit seinem ganzen Geld zu tun gedenkt, ist Gegenstand von Spekulationen in den Tavernen der Stadt, denn von einer Geliebten oder etwaigen Kindern Sargentillians weiß man nichts.

Die meisten Lehrlinge sind irgendwann froh, ihrem Meister zu entkommen – mit oder ohne Abschluss. Sargentillian eignet sich damit auch als ehemaliger Lehrmeister eines Scharlatans, der die Ausbildung abgebrochen hat (und den Sie auf Basis der *Scharlatanischen Seherin* erschaffen können) – sollte der flüchtige Geselle jedoch die Geheimnisse der Glaskunst verstanden haben und verbreiten, wird der Meister ihn unerbittlich verfolgen (*Nachtel Gesucht I oder II*). Die dualistische Philosophie Sargentillians teilt kaum ein Abgänger, manchen dient sie jedoch mit den magischen Fertigkeiten als Grundlage für eine Karriere als Okkultist und Seher in den Kreisen der oberen Zehntausend, anstatt im lohnmagischen Handwerk dem Meister nachzufolgen.

Septimo Sargentillian im Spiel: Der Silaser Meister kann ebenso gut Opfer von Einbruch oder Spionage sein wie Auftraggeber für Expeditionen in die ehsische Vorvorgangheit des Horasereiches, um legendäre Kristallartefakte oder Kugelzauber aufzuspüren.

Schüler des Septimo Sargentillian (23 GP)

Voraussetzungen: MU 11, KL 13, IN 11, CH 12, FF 13, KO 11

Modifikationen: MR+2, +10 AsP (aus Vollzauberer, -2 AsP für Bindung des Stabes und der Kugel), SO 5-9

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Hitzeresistenz / Neugier 5 sowie entweder Goldgier 5 oder Geiz 10

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Ausdauernd, Ausdauernder Zauberer, Meisterhandwerk (Glaskunst, Alchimie), Prophezeien / Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig, Schulden, Verpöchtungen (Meister Sargentillian)

Ungewöhnliche Nachteile: Angst vor Feuer, Hitzeempfindlichkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Tollpatsch, Unfrei

Kampf: Stäbe +1, Dolche +1

Körper: Selbstbeherrschung +2, Sinnesschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: -

Wissen: Geschichtswissen +3, Gesteinskunde +2, Götter und Kulte +2, Magiekunde +4, Mechanik +1, Pflanzenkunde +1, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen und Legenden +2, Schätzen +2, Sternkunde +4

Sprachen: Lehrsprache Bosparano, Sprachen kennen (Horathi) +1, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +6, Lesen/Schreiben [Nanduria] +5

Handwerk: Alchimie +4, Glaskunst +6, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +5, Steinschneider +2
Sonderfertigkeiten: Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie 5, Große Meditation, Merkmalskenntnis Objekt, Bindung des Stabes, Bindung der Kugel, Brennglas und Prisma
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Regeneration I, Warnendes Leuchten, Zauberzeichen
Hauszauber: Adamantium +6, Hartes Schmelze +7, Objecto-fixo +5, Flim Flam +7, Dunkelheit +5, Objecto Obscuro +5, Reflectumago +7
Zauberfertigkeiten: Anlys +3, Aureolus +6, Auris Nasus +4, Balsam +3, Blitz +3, Caldofrigo +5, Ignifaxius +2, Illusion

auflösen +4, Motoricus +4, Objekt entzaubern +4, Odem +5, Penetrizzel +3, Reversalis +2
Weitere, von Sargentillian gelehrt Sprüche: Mit Hilfe seiner Bibliothek kann Sargentillian alle Sprüche der Verbreitung Mag5 vermitteln 4mit Ausnahme von Invocatio maior, Invocatio minor und Salander), zudem Arcanovi, Desintegratus, Nebelwand und Nihilgravo – diese jedoch nur gegen zusätzliche Gefälligkeiten.
Kleidung und Ausrüstung: wie Standardmagier, dazu eine bereits gebundene Kristallkugel aus Sargentillian-Glas (kann bis zu fünf Zauber tragen)
Besonderer Besitz: natürlich gewachsene Kugel aus Bergkristall (kann bis zu sieben Zauber tragen)

MAGISCHE FORSCHUNG IN AVENTURIEN - EIN ÜBERBLICK

Auch wenn der Bericht des Instituts der Arkanen Analysen (siehe Seite 6 im inneraventurischen Teil) ein etwas überzeichnetes Bild wiedergibt, um größere inneraventurische Aufmerksamkeit auf das 'Problem' zu lenken, stimmt der Kern der Beobachtungen doch mit der Realität überein: nur an einigen wenigen Akademien wird die Forschung sehr ernst genommen und mit großem Eifer verfolgt. Dies mag schon mit dem Selbstverständnis der Akademien zusammenhängen, denn viele verstehen sich als Ausbildungsorte für Magier, nicht aber als tatsächliche Forschungsinstitutionen.

Neben dieser Frage der Einstellung sind darüber hinaus auch die Kosten größerer Forschungsprojekte ein Grund für gerade kleinere Akademien, keine eigenen Anstrengungen zu unternehmen. In dieser Hinsicht hatte die Gründung des Instituts der Arkanen Analysen sogar einen kleinen negativen Effekt, denn manche Schule beruft sich darauf, dass Forschung ja gar nicht mehr in ihr Aufgabengebiet falle. Daher gibt es etliche Schulen, an denen neben den kleineren Privatprojekten der Magister (die es praktisch überall gibt) keine größeren Projekte verfolgt werden.

Dies ist vor allem nach den bahnbrechenden Entdeckungen während der Borbarad-Kriege für viele Magier höchst enttäuschend. Denn der Krieg hat viele Projekte enorm beschleunigt und manche Erkenntnisse geliefert, die Hoffnung für die Zukunft machten. Doch nun, wo keine große Bedrohung mehr die ganze Welt bedroht, ist der Druck von Außen nicht mehr groß genug für viele Magier.

Kleinere Ergebnisse

Neben den größeren Forschungsprojekten beschäftigen sich natürlich fast alle Akademien bereits seit Jahren mit ihren Hauszaubern und anderen gelehnten Sprüchen – und gerade hier sind Ergebnisse zu erwarten. Daher gilt: In Absprache mit dem Spielleiter können bei der Generierung leicht veränderte Versionen der Standardsprüche anstatt derselben oder als zusätzliche Zauberfertigkeiten gewählt werden. Die Änderungen am Zauber ergeben sich aus den Angaben zur **Zauberwerkstatt** in **WdZ 38ff**. Dabei sind nur solche Modifikationen zulässig, die unter Spontane Modifikationen und Varianten bei der Zauberbeschreibung genannt sind. Natürlich können diese Thesen mit Zustimmung des Spielleiters auch im späteren Heldenleben erlernt werden.

Dies ist auch ein Grund dafür, warum nicht alle paar Monate wieder große Entdeckungen Schlagzeilen machen, die für eine Revolution in

der Gildenmagie sorgen. Sicher, würden alle personellen Ressourcen der Akademien nur auf die Forschung ausgerichtet sein, würden manche Geheimnisse der arkanen Wissenschaft bald entschlüsselt werden können. Doch ist dies eine Utopie der Magier des Kusliker Instituts, der Geldmangel, Selbstverständnis und auch Einstellung vieler Magier entgegen stehen.

Forschende Akademien

Trotzdem gibt es einige Akademien, die sich die Forschung auf die Fahne geschrieben haben und dabei auch kontinuierlich Erfolge erzielen. Ihnen ist meist gemein, dass hinter ihnen wohlhabende Förderer stehen oder sie auf erkleckliche eigene Mittel zugreifen können. Daneben sind es vor allem brillante Einzelpersonen (wie Robak von Punin, Methessa ya Comari oder Hilbert von Puspereiken), die ihre Projekte vorantreiben und auch auf eigene Faust Unternehmungen ausrüsten.

◆ **Punin:** Die Akademie der Hohen Magie wird nicht zu Unrecht als die Krone der arkanen Forschung betrachtet. Hier gibt es gleich mehrere Magister, die sich fast ausschließlich größeren Projekten widmen und nur wenig mit der alltäglichen Ausbildung der Scholaren zu tun haben. Eines der größten aktuellen Projekte der Puniner ist die Merkmalsforschung, die bereits große Erfolge auf dem Feld der Antimagie hervorgebracht hat.

◆ **Kuslik:** Das Institut der Arkanen Analysen ist derzeit vornehmlich mit der Erforschung der Relikte von Fremmelshof beschäftigt, man hofft dabei untergegangene Zaubersprüche der Rohalzeit extrahieren oder gar vergessene Wege der Zauberei der alten und noch vereinten Magiergilde entdecken zu können.

◆ **Methumis:** Die Schule der Hellsicht engagiert sich gerade in neuerer Zeit sehr stark bei Ausgrabungen jeglicher Art. Man wandelt auf den Spuren der im ganzen Horasreich verbreiteten Renascencia und möchte vor allem Relikte der alten Bosparaner finden und somit vielleicht auch ihre alte Magie entschlüsseln. Doch auch die ehischen Relikte des Sikramtals waren bereits mehrfach Ziel von Expeditionen.

◆ **Festum:** Seit der Emeritierung der alten Spektabilität Rakorium Muntagonus widmet man sich in der Handelskapitale am Born nur noch selten kostspieligen Expeditionen. Stattdessen forscht man hier als Benennung auf alte Wurzeln verstärkt an magischen Grundlagen. So können zwar selten handfeste Erfolge erzielt werden, die Bemühungen bilden aber Grundlage für weitergehende Forschungen etwa in Khunchorn oder Al'Antia.

◆ Daneben sind noch Olport (Runenmagie und hjaldingsche Erbe), Perricum (Bessenseinheiten, geistige Verwirrung und Austreibungen), Brabak (Südmeerseln und echsische Relikte) und die Al'Chami zu Fasar (Magieresistenz) zu nennen, aber auch einzelne Projekte an weniger stark forschenden Akademien, wie etwa zu Sikaryan-Verlust in Donnerbach oder zur Ork-Verwandlung zwecks geschickter Infiltration an der Akademie der Verformungen zu Lowangen.

Die Helden und die Forschung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, wie sich die Helden in Forschungsprojekte der Magierakademien einbinden lassen. Geradezu klassisch ist die Begleitung einer Expedition oder einer Forschungs-

reise. Häufig werben die Magier Eskorten an, wenn es in gefährliche Regionen geht. Aber auch bei (vermeintlich) harmlosen Reisen sind die oft weltfremden Magister auf Hilfe bei der Durchführung der beswerlichen Reise angewiesen.

Die seltenen handfesten Forschungsergebnisse werden von den Akademien oftmals eifersüchtig gehütet, daher greifen skrupellose Collegae schonmal zu eher phexischen Methoden des Erkenntnisgewinns. Die Helden könnten daher beauftragt werden, ein gestohlenen Forschungsergebnis zurückzuholen oder gar selbst in eine Akademie einbrechen um Unterlagen über eine bahnbrechende Neuerung zu besorgen.

UL

FÜR HOLDES MINNEPFAND HÖFISCHES LEBEN IN DEN NORDMARKEN

Drohnd stampfen die Hufe der Schlachtrösser das Grün des Turnierplatzes, bunt leuchten Schabracken, Wappentücher und Fahnen. Federbüsche wippen keck auf sorgsam polierten Helmen, schwer gerüstet stellen sich die Kämpfer auf Tjoste. Unter einem Baldachin hat sich die höfische Gesellschaft auf einer Empore versammelt. Viele junge Gesichter sieht man darunter; aufgeregt verfolgen sie das Spektakel.

Bevor es in die Schranken geht, verhält ein junger Recke sein schraubendes Ross vor der darpatischen Prinzessin, die den Ehrenplatz inne hat, und senkt artig die Lanze. Schon mancher hat heute bereits um die Gunst der Holden ersucht – vergeblich. Doch dieser hat just Rittern von Erlengrund in den Staub gesandt, die kühne Waffentat hat ihm frischen Mut geschenkt. Und tatsächlich scheint sein Sieg sie zu beeindruckern. Wenn es nicht doch vielmehr sein unbekümmertes, jugenhaftes Lachen war.

Huldvoll erhebt sich die Maid und löst einen rot-goldenen Seidenschal von ihrem Hals. Ihre blauen Augen mustern unverwandt den stolzen Gallan. "Tragt dies als Zeichen meiner Gunst, edler Herr", sagt sie mit ernster Stimme, "und möge die göttliche Leuin mit Euch sein."

Mit erleichtertem Lachen nimmt er das zarte Tuch entgegen, haucht einen leisen Kuss darauf, bevor er sich das Minnepfand unter den Harnisch steckt, dorthin, wo sein Herz verborgen liegt. "Mein Herz und meine Ehre für Euch, holde Rose", entgegnet er feierlich, dann gibt er seinem Ross die Sporen, bereit und beflügelt, sich seinem nächsten Gegner zu stellen.

In den letzten Jahren ist der nordmärkische Herzogshof zu Burg Eilenuid-über-den-Wässern zu einem Hort von Ritterlichkeit und Minne erblüht. Unter dem strengen Regiment von Turniermarschall Voltan von Wichtenfels misst man sich nicht nur im Kampf, sondern auch in den anderen ritterlichen Tugenden: der Jagd, dem höfischen Tanz und der Dichtkunst. So gilt Erengrinna von Quakenbrück, eine Vertraute Prinz Hagrobalds, als ebenso versierte Kämpferin wie Reimeschmiedin. Die Nordmärkerin versteht sich nicht nur auf das Dichten anrührender Liebesgedichte: Ihre derben Hirtenehre treiben selbst gestandenen Recken die Schamersröte in die Wangen, und ihre Sportverve, die sie aus dem Stegreif dichtet, sind gefürchtet.

Ein Ritter und eine Prinzessin

Es mag überraschen, solch leichtzerziges Treiben auf der grimmen Feste anzutreffen. Doch haben ritterliche Spiele und höfische Minne eine lange Tradition am nordmärkischen Hof, wengleich diese seit dem viel zu frühen Tod der Herzogin 1011 BF eingeschlimmert waren.

Es ist Prinz Hagrobald vom Großen Fluss (Am Großen Fluss 182 E), dem Freund des ritterlichen Turniers, zu verdanken, dass diese Gebräuche zu neuer Blüte fanden. Ursprünglich wollte er nur seiner Lust am Tjost frönen und sich die junge Schutzbefohlene seines Vaters, Swantje von Rabenmund, gewogen machen, indem er seine Freunde auch in der Minnekunst herausforderte. Denn nicht nur die Prinzessin fand Gefallen an dem Treiben

Swantje von Rabenmund

Die Kronprinzessin Darpatiens (Schild des Reiches 162 E) kam als Knappin des Herzogs an den Nordmärker Hof. Nach dem Tod ihrer Tante, Fürstin Irmegeud von Darpatien (siehe Rückkehr des Kaisers), verwehrt der Herzog sich dem Wunsch ihrer Eltern, sie vor ihrem Ritterschlag aus seinen Diensten zu entlassen, damit sie ihren Anspruch auf Darpatien erheben konnte.

Die Ansichten, warum Jast Gorsam vom Großen Fluss dies getan hat, gehen auseinander. In den Nordmarken gängige Auffassung ist, er habe das ihm anvertraute Mädchen vor den Wirren des Kriegs um die darpatische Krone schützen wollen. Andere glauben hingegen, dass er Swantje als Faustpfand behielt, um aus der Erbin erst eine willfährige Parteigängerin des Hauses vom Großen Fluss zu machen, eine zukünftige Verbündete für seine weiteren Ambitionen im Reich.

Unbestreitbar ist, dass der Herzog augenblicklich ihr Schicksal bestimmt. Denn weder ihr Vater Ucurian von Rabenmund, der als Abtrünniger Selindian Hal Treue geschworen hat (siehe Schild des Reiches 158), noch ihre Mutter, eine wenig einflussreiche Greifenfurter Baronin, verfügen über die Macht, ihre Tochter aus seinem Einflussbereich zu lösen. Bestenfalls die Kaiserin könnte eingreifen, doch gibt es dafür keinen Anlass.

Heute wie zu Beginn steht die darpatische Prinzessin im Zentrum der Aufmerksamkeit. Siebzehn Sommer zählt die Jungfer nun und verspricht, zu einer anmutigen jungen Frau und wackeren Kämpferin zu erblühen. Dank Hagrobalds glücklichem Einfall scheint es ihr leichter zu fallen, sich ihrem Schicksal zu stellen. Heute bewundern die Höflinge ihrer Mut, mit dem sie sich gegen ihr Schicksal stemmt, und ihre Verwehler streiten für sie unter dem Zeichen der roten Rose auf goldenem Grund.

Je näher die Stunde kommt, da Swantje von Rabenmund ihr Erbe als

Kronprinzessin von Darpatrien anzutreten hofft, desto größer wird die Schar der Verehrer, die sich um sie tummeln. Die wenigsten dürfen darauf hoffen, das Gehör der Jungfer zu erlangen, geschweige denn das Wohlwollen ihres Vormünder. Doch drängt es die meisten ohnedies nicht erstlich nach der Hand der Adligen. Ein Minnepfad, ein Tanz oder gar ein geraubter Kuss ist alles, worauf sie hoffen, Kondra und Rahja zu Ehren.

VON DEN TURNIERGÄNGERN

Unter den Reckinnen und Recken sind viele nachgeborene Sprösslinge edler Häuser, deren Eltern ihnen zwar eine ritterliche Ausbildung mit auf den Weg geben konnten, selten aber mehr. Aus nah und fern kommen sie auf die herzogliche Feste, um die Gastung des Herzogs zu genießen oder sich für ein ritterliches Abenteuer zu verdingen. Etliche

hoffen gar darauf, auf Dauer in Dienst genommen zu werden. Gerade Edlinge aus der Wildermark und dem Tobrischen lockt der nordmärkische Hof. Ihrer Heimat und des Erbes beraubt, brennt in ihnen der Wunsch, das Lehen ihrer Ahnen zurückzuerobern. Allein zu schwach, um gegen die mannigfachen Gefahren und Widersacher zu bestehen, hegen sie die Hoffnung, dass sie im Aufgebot des Reiches eines Tages in den Kampf ziehen werden, um ihre Eide zu erfüllen. Nicht wenige hoffen darauf, unter dem Banner der darpatriischen Prinzessin an ihrer Seite nicht allzu fernem Tages der Heimat Recht und Gerechtigkeit zurückzubringen oder sich eines eigenen Lehens als würdig zu erweisen.

Michelle Schwefel

Mit Dank an Björn Berghausen, Tina Hagner,
Ragnar Schwefel und Mark Wachholz

UNTER VERDACHT

Ein ABENTEUERSZENARIO FÜR 3 BIS 5 HELDEN MITTLERER ERFAHRUNG VON CHRISTIAN JEB

MIT DANK AN DIE TESTSPIELER KATJA UND MARK ANTON GIFFELS, MARKUS WITSCH SOWIE STEFAN BOLDT DER "ROLLENSPIELFREUNDE GOLDENER ATKER BAD PEVENAHR" SOWIE AN BJÖRN BERGHAUSEN.

Das Abenteuerszenario lässt Ihre Helden auf einen unvermuteten Widersacher treffen, der versucht, wider die Helden zu intrigieren und diese – erfolgreich – zu diskreditieren. Um wen es sich bei diesem Ränkeschmied handelt, können Sie am besten für Ihre Heldengruppe selbst festlegen. Sicherlich finden sich Anknüpfungspunkte in vorausgegangenen Abenteuern. So gibt es stets Hinterbliebene und Freunde, die die Denunziation oder gar Ermordung eines ehemaligen Antagonisten der Helden betrauern. Aber auch finanzielle oder machtpolitische Verwerfungen ziehen oft weite Kreise, die vielleicht nicht nur die damaligen Hauptfiguren negativ berühren.

Im weiteren Verlauf nennen wir diesen unbekannteren Widersacher *Bosper Hafermeel*, der gemeinhin als ungescholtener Bürger in einer garetischen Kleinstadt lebt. In Wahrheit ist er aber ein geweihter Anhänger des Namenlosen, so dass für ihn das Betreiben perfider Ränke eine heilige Handlung darstellt.

Der schmale Grat

Die nachfolgenden Ereignisse sind so konzipiert, dass sie sich leicht an ein beliebiges Abenteuer Ihrer Heldengruppe anknüpfen lassen. Als Vorschlag sei auf das Szenario *Der schmale Grat* (*Aventurischer Bote* 127) verwiesen. Damals war es dem Inquisitionsrat Praibour von Zankenblatt gelungen, mit Hilfe einiger im Geheimen operierender Agenten einen Kult des Namenlosen aufzudecken und deren Rädelführer festzunehmen. Doch entgegen der offiziellen Mutmaßung wurde seinerzeit nicht alle Mitglieder verhaftet. *Bosper Hafermeel* blieb unerkannt, da er sich just während der Ereignisse auf Reisen befand. Voller Groll sinn er seitdem auf Rache an den Ermittlern, bei denen es sich um keine Geringere als Ihre Helden handelt! Sollten Sie sich für diese Vorgeschichte entscheiden, sind Ihre Helden und deren Heldentaten in Syrenholt bereits bestens

bekannt, so dass Sie den Abschnitt *Von Heldentaten und namenlosen Ränken* entsprechend kürzen können. Die Gefährten werden dann durch eine von Bosper gefälschte Einladung (s.u.) zu einem Festbankett geladen, bei dem ihre ruhmreiche Tat gefeiert werden soll.

Grundsätzlich sind alle Heldentypen geeignet, die sich ohne Aufsehen zu erregen in zivilisierten Regionen des zentralen Kaiserreiches aufhalten können. Hochgestellte Personen wie Geweihte oder Adlige bergen mit ihrem gefestigten Leumund das Problem, dass sie nur bedingt durch eine Intrige in Misskredit gezogen werden können.

Als Örtlichkeit bietet sich eine beliebige garetische Kleinstadt an. In dem nachfolgenden Text wurde in Anlehnung an *Der schmale Grat* das kleine Städtchen Syrenholt in der garetischen Grafschaft Reichsforst als Handlungsort gewählt. Ob Ihre Helden diesen Ort zufällig auf einer ihrer Reisen betreten oder ganz bewusst die anstehenden Feierlichkeiten aufsuchen, können Sie an den Metaplot Ihrer Heldengruppe anpassen. Die Helden sollten hier zumindest eine Nacht Quartier beziehen, um so in den Strudel der Ereignisse hineingezogen zu werden. Unter www.gartien.de finden Sie weitere Informationen und eine Übersicht über die Stadt Syrenholt.

FEIERTAGE IN SYRENHOLT –

DIE SAKKT-EBOREUS-SCHÜTZENTAGE VOM 21. – 23. RAHJA
Die folgenden Tage sind geprägt durch das jährliche Fest zu Ehren des Heiligen Eboreus, der als regionaler Patron der Firun-Kirche über das städtische Schützenwesen wacht. Dies stellt das Motto der Rahmenhandlung dar (siehe auch *Patrizier und Diebesbanden*, im Folgenden *Patrizier*, auf Seite 26). Damit ist es auf einfache Art und Weise möglich, dem Abenteuerschauplatz Stadt ein unverwechselbares Lokalkolorit zu geben, der die Szenen nachhaltig

prägt. Die hiesige Schützenbruderschaft wurde gegründet als Folge der Verheerungen während des Orkensturms 1012 BF (**Aventurischer Bote** 42), unter dem Syrenholt als Aufmarschertappe der Orks besonders stark zu leiden hatte.

Die dreitägigen Feierlichkeiten werden eröffnet mit einem Umzug durch die festlich geschmückte Stadt. In diesem ziehen die einzelnen Schützen in ihren Zunftkleidungen stolz einher und demonstrieren so unter dem Jubel der Einwohner und unter den Augen des Barons von Zankenblatt, des nominellen Herrn der Stadt, ihre Wehrhaftigkeit. Begleitet werden sie von unzähligen Wimpelträgern und Fahnen-schwenkern, die ihre großen Flaggen im Takt der mitziehenden Musikanten schwingen. Am Abend versammeln sich traditionell die Vertreter der einflussreichsten Familien, Zünfte und Räte zu einem Festbankett im hiesigen Ratskeller.

Am zweiten Tag beginnen die eigentlichen Schützenwettkämpfe, an denen jeder teilnehmen kann, der Bogen oder Armbrust besitzt und das Startgeld von drei Heller einzusetzen gewillt ist. Die Wettkämpfe werden auf dem Marktplatz ausgetragen und zeichnen sich durch ein Ausschheidungssystem aus, das am dritten Tag in einer finalen Runde den jährlichen Schützenkönig kürt. Da zeitgleich Markttag ange-setzt sind, reihen sich beiderseits der Hauptstraße Buden und Stände aneinander und überall herrscht dichtes Gedränge und turbulente Festagsstimmung.

VON HELDENTÄTEN UND PAMPELOSEN RÄNKEN

Bereits zu Beginn des Szenarios ergibt sich für Ihre Helden die Gele-genheit, rühmlich aufzufallen: Während des Festumzuges wird ein kleines Mädchen von der ausgelassenen Zuschauermenge nach vorne gestoßen und gerät zwischen die Hufe eines Zuggespanns. Nun gilt es, in diesem Tumult ein Durchgehen der Pferde zu ver-hindern und das verletzte Kind mit kundiger Hand vor dem sicheren Tode zu bewahren – was den Helden sicherlich gelingen sollte. Die begeisterten Zuschauer lassen die Retter hochleben, so dass deren Name bald in aller Munde ist. So erfährt auch Bosper Hafer-meel von der Anwesenheit der Gefährten, in denen er die Urheber seines erlittenen Ungemachs erkennt. Endlich sieht er die Stunde seiner Rache nahen:

Bosper beabsichtigt, die – allseits gefeierten – Helden als gewalt-berete Hasardeure zu diffamie-ren. Dazu versucht er, einem von ihnen einen brutalen Mord anzuhängen. Um für eine aus-reichende Beweislast zu sorgen, inszeniert er ein Tatmotiv und sorgt für ein fehlendes Alibi. Die Tat selbst führt er zudem unter Zeugen aus, deren Aussagen über jeden Zweifel erhaben sind. Als Vorbereitung auf diese Inszenie-rung verfasst er in seiner Eigen-

schaft als Schreiber der Stadt – aber ohne das Wissen der Stad-tobernen – nebenstehende Einladung, die er durch einen Boten überbringen lässt:

21. RÄHJA – EIN EREIGNISREICHER ABEND

Das Bankett, zu dem sich der gesamte Stadtrat nebst Advokaten und Gehilfen versammelt, findet traditionell im Ratskeller statt. Das für die meisten Anwesenden überraschende Eintreffen der Helden wird mit lauten Jubelrufen begrüßt; fast jeder hier hat von

ihren Großtaten gehört. Neben salbungsvollen Ansprachen und Lobeshymnen auf die Helden werden im Laufe des Abends reichlich gutes Essen und erlesene Getränke ge-reicht. Edliche Räte versuchen sich im Lichte der Ehrengäste zu sonnen. Inszenieren Sie einen ausgelassenen Abend, in dem auch gesetzte Ratsherren zu derben Späßen aufgele-gt sind. Während des Abends hat Bosper, der als Stadtschreiber der Feier beiwohnt, ge-nügend Gelegenheiten, die Eigenarten der Helden zu studieren, um diese in den kommenden Tagen gekonnt zu imitieren. Er ver-sucht sich zudem mit den Helden anzufreunden, um so möglichst genau über deren Pläne und Befindlichkeiten informiert zu sein. Sollten sich Ihre Helden zu diesem Zeitpunkt bei einem der Rats-herren für die Einladung bedanken, wird jener – obwohl völlig un-wissend – souverän reagieren und sich keine Blöße geben. Erst in den kommenden Tagen werden sich die Ratsherren über das The-ma unterhalten und erkennen, dass diese Einladung von einem Unbekannten veranlasst worden sein muss, was sie den Helden dann bei entsprechender Nachfrage auch mitteilen werden. Dies-ten entscheidenden Hinweis auf einen unbekanntem Drahtzieher sollten Ihre Helden erst am dritten Tage erhalten, etwa in Form einer abfälligen Bemerkung, dass man sich doch wundere, wer die Helden, die sich Mörder und Tempelschänder entpuppt hätten, zu einem offiziellen Festbankett geladen habe – eine offizielle Ein-ladung durch den Stadtrat habe es ja wohl nie gegeben!

DAS TATMOTIV

Im Laufe des Abends beobachtet Bosper seine Widersacher, also Ihre Helden, sehr genau. Er sucht sich schließlich jenen unter den Helden aus, der ein aufbrausendes

Temperament mit einem Hang zur rahjagefälligen Leichtigkeit vereint. Als Mordopfer hat sich Bosper für das einflussreiche Rats-mitglied Ugdalf van Hooven ent-schieden – nicht zuletzt aufgrund dessen Vorliebe für Hundekämpfe, bei denen Ratten abgeschlachtet werden (s.u.).

Just während eines ausgelassenen Gespräches zwischen besagtem Helden und einigen Ratsherren erzeugt Bosper Hafermeel bei dem dabeistehenden Ugdalf eine



Worte [Namen der Helden]!

In Anbetracht der herausragenden Tat und Eures unzweifelhaften Rahmes erlaubt sich der Rat der Stadt Syrenholt eine ex-klusivie Einladung zum Eröffnungsbankett der diesjährigen Schüt-zenlage auszusprechen!

Der Rat der Stadt Syrenholt

[kleines Amtssiegel]

Halluzination, die ihn glauben lässt, dass einer der Helden ihn zu bestehen versuche. Der aufbrausende Patrizier stellt den mutmaßlichen Dieb unverzüglich und grobschlächtig zur Rede. Der in Strömen geflossene Wein tut sein Übriges, so dass schnell eine handgreifliche Auseinandersetzung droht, die jedoch durch die anwesenden Honoratioren verhindert wird. Die öffentliche Brüstkerung des Helden bleibt derweil allen Gästen in Erinnerung.

DAS FEHLENDE ALIBI

Im späteren Verlauf des Abends verlässt Bosper für eine kurze Weile die Gesellschaft und instruiert seine Komplizin *Yezabella Zulhamidez*.

Anmerkung:

Es wird im Folgenden davon ausgegangen, dass sich Bosper für einen männlichen Helden entschieden hat, den er als Täter brandmarken möchte. Sollten die Kriterien für die Auswahl in Ihrer Heldengruppe jedoch eher auf eine Heldin zutreffen, so können Sie einen *Yusevo Zulhamidez* als Meisterperson ins Feld führen.

Yezabella soll im Verlauf des Abends mit kessen Sprüchen und aufreizenden Avancen das Interesse des Helden wecken und diesen schließlich dazu überreden, den Rest der Nacht mit ihr in vielversprechender Zweisamkeit zu verbringen. Sollte sich der auserkorene Held widerspenstig zeigen, so jubelt Yezabella ihm einen selbst gebrauten Trank unter, der ihn für ihre Zwecke gefügiger macht.

Der Abend verläuft nun für Ihre Spieler in unterschiedlichen Bahnen. Während sich die Helden je nach Lust und Laune vergnügen, können Sie die intimen Erlebnisse des auserwählten Helden mit Yezabella mit dessen Spieler in einem separaten Raum alleine durchspielen.

GEH' IN RAHJAS PAMEN!

Yezabella lockt ihren Freier in die Auen der lieblichen Syrre, eines kleinen Bachs nördlich der Stadt. Dort verbringen sie, inmitten eines sommerlichen Hains, einige wohlige und kurzweilige Stunden, die Sie als Meister nach eigenem Gusto ausschmücken können. Vor dem Morgengrauen bricht Yezabella das Stelldichein ab und drängt auf den Heimweg. In der Stadt angekommen verabschiedet sie sich mit glühenden Wangen und entschwindet in eine der Gassen. Klammheimlich verlässt sie abermals die Stadt und begibt sich erneut in die Syr-

renauen, wo sie auf Bosper treffen soll, um ihren ausgehandelten Lohn zu erhalten.

DIE MORDTAT

Bosper lauert indes noch während des Stelldicheins seinem Opfer Ugdalf van Hooven in einer dunklen Gasse auf. Dieser befindet sich in Begleitung seiner beiden Amtskollegen *Linnert Paraffel* und *Adran Zumbel*. Dank des Zaubers IMPERSONA erscheint Bosper den drei Patriziern in Gestalt des fingierten Täters. Mit raschem Schritt nähert sich Bosper seinem Opfer und macht es mit gezielten Stichen nieder. Dabei verhöhnt er den tödlich Getroffenen und zeigt offene Genugtuung für die Bluttat, die er unbehelligt den Tatort und die beiden bestürzten Ratsmitglieder zurücklässt.

Inwieweit bereits in dieser Nacht die umgehend informierten Büttel das Quartier des beschuldigten Helden durchsuchen, etwaige Ausrüstung und Habseligkeiten konfiszieren und vermehrt Patrouillen veranlassen, sollten Sie an Ihre Heldengruppe anpassen. Beachten Sie dabei, dass sich die hiesigen Büttel nur äußerst selten mit einem Kapitalverbrechen konfrontiert sehen und daher entsprechende Erfahrung und Routine in der Vorgehensweise fehlen.

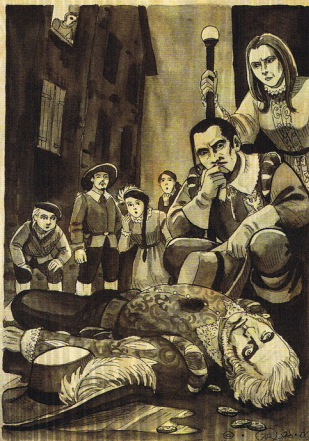
BESEITIGUNG DER MITWISSER

Am frühen Morgen des 22. Rahja trifft sich Bosper wie geplant mit Yezabella in den nebligen Auen der Syrre. Anstelle einer Entlohnung sticht er sie allerdings kaltblütig nieder und lässt den leblosen Körper in den nahen Bach gleiten. Bospers Tat bleibt jedoch nicht unbemerkt, da sich *Aloonso*, Yezabellas jüngerer Bruder, im Dickicht auf der Suche nach Enteneiern herumtreibt. Bestürzt informiert er seine Familie, die außerhalb der Stadt lagert.

Der Leichnam wird im Laufe des Tages gefunden und in Ermangelung eines örtlichen Borontempels in das hiesige Traviakloster gebracht. Dort wird er aufgebahrt, bis ein Borongeweiber der umliegenden Orte die Beisetzung vollziehen kann. Die Nachricht von einem weiteren Mord verbreitet sich unter den Bürgern mit Windeseile und schnell schreibt man auch diese Tat dem bereits gesuchten Helden zu, zumal dieser den Abend gemeinsam mit der Ermordeten zugebracht hatte.

ERKUNDIGUNGEN DER HELDEN

Die Helden werden sicherlich den folgenden Tag für eigenständige Nachforschungen nutzen. Sofern der beschuldigte Held nicht bereits durch die Büttel festgenommen



wurde, ist zu bedenken, dass er aufgrund seiner Bekanntheit leicht durch Passanten überführt werden kann. Glücklicherweise halten sich während der Feierlichkeiten viele Fremde in der Stadt auf, was eine entsprechende Maskerade erheblich erleichtert (Anregungen für das Ausspielen von Einzelszenen bei einer aufgeteilten Heldengruppe entnehmen Sie bitte **Patrizier 27**).

Die Helden werden vermutlich mehr über die Opfer und mögliche Motive erfahren wollen. Orientieren Sie sich dazu an den entsprechenden Personenbeschreibungen (s.u.). Ergänzen Sie diese nach eigenem Gutdünken um weitere Verflechtungen. Bedenken Sie dabei, dass sich gerade in einer kleinen Stadt alle Bürger untereinander kennen und es besonders viele Verpflichtungen und Abhängigkeiten gibt. Konfrontieren Sie die Helden bei Ihren Nachforschungen mit vielen haltlosen Gerüchten, dreisten Mutmaßungen und wissbegierigen Gegenfragen. Wie kooperativ die Befragten schließlich sind, hängt in nicht unerheblichem Maße von der Reputation der Helden ab.

INDIZIEN UND ZEUGEN

Als unmittelbar beteiligte Personen werden das Ratsmitglied Linnet Paraffel und der Stadtvogt Adran Zumbel bezeugen, dass sie in dem beschuldigten Helden zweifelsfrei den Mörder Ugdalf van Hoofens erkannt zu haben. Sie schildern den Tathergang in allen Einzelheiten. Ihre Aussage als gutsituierte Ratsmitglieder hat bei einer anstehenden Verhandlung entsprechend großes Gewicht. Eine magische Beeinflussung kann bei ihnen freilich nicht nachgewiesen werden. Bedenken Sie, dass der Grundsatz "Im Zweifel für den Angeklagten" der hiesigen Rechtsprechung fremd ist und sehr viel eher ein guter Ruf oder ein tadelloser Leumund über den Ausgang einer Gerichtsverhandlung entscheidet. Waren die Helden zu Beginn des Abenteuers noch die umjubelten Retter, so kehrt schlägt diese Bewunderung im Verlauf der Handlung schnell ins Gegenteil um, und man spricht nur noch von den Vagabunden und Hasardeuren. Auch das Vorrecht, die Leichname selber in Augenschein nehmen zu können, kann ihnen je nach Ansehen durch den Magistrat verwehrt werden.

Der junge Alonso kann zwar den wahren Mörder seiner Schwester Yezabella beschreiben (so ist ihm aufgefallen, dass dessen Augen "unterschiedlich glotzten"), genießt aber als Vagabund keine Bürgerrechte in Syrenholt. Ohne diese Rechte – bzw. einen bürgerlichen Bürgen – sind seine Aussagen vor Gericht wertlos; schlimmstenfalls droht ihm sogar der Pranger für verleumderische Aussagen (vgl. **Patrizier 17**).

Obwohl es grundsätzlich möglich ist, eines der Stadttore nachts zu passieren, erregt dies, da es nur selten geschieht, das besondere Augenmerk der Torwachen. Diese kann daher auf Nachfrage aussagen, wer wann und mit wem die Stadt verlassen bzw. betreten hat. So kann zumindest ein Teil der Tatnacht rekonstruiert werden. Eine entsprechende Auskunft kann den verdächtigen Helden bezüglich des zweiten Mordes etwas entlasten, da er in jener Nacht die Stadt gemeinsam mit Yezabella wieder betreten hat. Jene indes passierte das nördliche Tor kurz darauf erneut in Richtung Syrenauen. Unter den weiteren Passanten, die in den frühen Mor-

genstunden die Stadt verließen, haben die Torwachen auch Bosper Hafermel erkannt.

Die Einstichöffnungen bei beiden Mordopfern zeigen einen dreikantigen Rand mit einer Eindringtiefe von nur einem Spann. Das lässt in beiden Fällen auf einen Borndorn als Tatwaffe schließen. Dieser vergleichsweise seltene Dolch wird vor allem von reisenden Vaganten und lichteuchem Gesindel verwendet, was Bosper perfide ausnutzt, um verräterische Spuren zu hinterlassen. Im Laufe des Tages versucht er diese Waffe unbemerkt in der Unterkunft der Helden zu deponieren und diese Information anonym an die Büttel weiterzuleiten.

DIE MEUTE HETZT DIE BEUTE

Falls etwas Bewegung Ihrer Gruppe oder der Handlung gut täte, können Sie überraschend einen Trupp Schläger auftauchen lassen, der im Auftrag von **Morena Pecker** den Helden eine Lektion erteilen und den verdächtigen Helden zur Strecke bringen soll.

22. RAHJA – EIN FREVLERISCHER BRANDBANSCHLAG

Um noch weitere Gefährten zu diskreditieren lässt Bosper keine Zeit verstreichen und verübt bereits am Abend des 22. Rahja erneut in der Maske eines Helden eine weitere Gewalttat. Da deren Ruf durch die begangenen Morde bereits gelitten hat, erspart sich Bosper eine dezidierte Vorbereitung: Zur Mitternacht wirft er eine brennende Öllaterne durch eines der Fenster des Traviaklosters. Dabei trägt er wieder einen dunklen Kapuzenmantel, der nur die Kleidung, nicht aber das Gesicht verhüllt, so dass nächtliche Passanten leicht das mittels IMPERSONA vorgetäuschte Aussehen eines Helden wiedererkennen können. Dabei wählt Bosper jedoch nicht den als Mörder verunglimpften Helden aus, sondern bewusst einen seiner Kameraden, um den Leumund der ganzen Gruppe vollends zu zerstören.

23. RAHJA – DIE HEERSCHAREN DES RATTENKINDES

Sofern Ihre Helden den Urheber der Schandtaten noch nicht überführt haben, setzt Bosper am dritten Tag seine namenlosen Kräfte ein: Er ruft die Heerscharen des Rattenkindes herbei, die sich in Gestalt dutzender Rattenhorden versammeln, und befiehlt diesen, in die Unterkunft der Helden einzudringen, um dort über Mensch und Tier herzufallen. Die anwesenden Helden werden dabei explizit verschont, was deren Reputation vollends zerstören sollte. Dieses unheilige Phänomen überschattet die Feierlichkeiten und versetzt die Bürger der kleinen Stadt in hysterische Aufruhr; schnell werden Flüche wider die namenlosen Herumtreiber laut. Reichlich Wein- und Biergenuss tun ihr Übriges, um handgreifliche Übergriffe auf die Helden zu forcieren.

RECHERCHE UND SCHLUSSFOLGERUNGEN

Aufgrund der besonderen Ereignisse sollte den Helden schließlich klar werden, dass sie es mit einer Intrige zu tun haben, in deren Mittelpunkt sie selbst stehen. Einige wichtige Informationen, wie die Aussagen der Torwachen und den genauen Tathergang, können die Helden bereits zu Anfang erhalten. Nachforschungen über Yezabella Zulhamidez führen die Helden in das Lager der Gaukler.

außerhalb der Stadt, wo sie Alonso begegnen können. Die vorsichtige Familie Zulhamidez gibt jedoch ihr Wissen nur an vertrauenswürdige Helden weiter. Einer der wichtigsten Hinweise auf den möglichen Drahtzieher ist die gefälschte Einladung an die Helden. Die Helden können auf diese Ungereimtheit stoßen, indem sie, je nach Situation, bei einer Unterhaltung mit einem der Räte auf dieses Thema zu sprechen kommen oder von einem der Stadtoberen darauf angesprochen werden (s.o.). Entsprechende Nachforschungen (Zugriff auf das Stadtsiegel, Vergleich der Handschriften) deuten auf den Stadtschreiber Bosper Hafermeel hin, der jedoch alle Anschuldigungen bestreitet.

Der schmale Grat:

Sofern Sie Ihren Helden eine zusätzliche Hilfestellung gönnen wollen, können Sie ihnen mit dem Inquisitionsrat Praiour von Zankenblatt einen objektiven Ermittler zu Seite stellen. Dieser weist zur Zeit bei seinem Bruder, dem Baron zu Syrenholt, und berät diesen bei den anstehenden Untersuchungen. Praiour kann seinen ehemaligen Helfern bei verschiedenen Nachforschungen beistehen. Er wird nicht zuletzt aufgrund seiner guten Erfahrungen mit den Helden alle möglichen Indizien und Fährten unvoreingenommen sichten. Er bemüht sich sowohl der Pflicht nachzukommen, den beschuldigten Helden zu stellen, als auch die Aktivitäten und Untersuchung von dessen Kameraden zu unterstützen. Bei einer Gegenüberstellung kann Praiour sowohl beim beschuldigten Helden als auch bei Bosper die Liturgie SEELENPRÜFUNG vorschlagen, der Letzterer jedoch nicht zustimmt.

Der weitere Ablauf des Abenteuers ist als offene Handlung konzipiert (siehe **Patrizier** Seite 21f.). Das bedeutet, dass sich der Verlauf aus den Zielen und Charaktereigenschaften der Protagonisten entwickelt. In diesem Sinne ist es nicht zwingend erforderlich, die wahren Hintergründe aufzudecken. Alle Ausgänge sind denkbar, von einer offiziellen Gerichtsverhandlung gegen die Helden bis hin zu geheimer Selbstjustiz wider Bosper und anschließender Flucht der Helden. Lassen Sie sich als Meister durch die Ideen der Helden nicht abschrecken, sondern gehen Sie darauf ein. Dabei hilft es Ihnen, sich mit den Zielen, Wünschen und Zwängen der von Ihnen eingeführten Personen eingehend vertraut zu machen.

DER LOHN DER MÜHEN

Neben der Gewissheit, weiterhin einen unbescholtenen Leumund zu genießen, steht die Überführung eines Anhängers des Namenlosen im Raume, die durch die Stadtoberen entsprechend honoriert wird. Die Helden erhalten für ihre Erlebnisse **250 AP**, sowie spezielle Erfahrungen in *Menschenkenntnis* und *Rechtskunde* sowie, je nach Notwendigkeit im Spiel, *Sich verkleiden* und *Überreden* (Lügen).

DRAMATIS PERSONAE –

DIE BETEILIGTEN UND IHRE ZIELE

Beachten Sie stets, dass alle Personen ihre eigenen Ziele verfolgen und nicht nur statisch auf etwaige Aktionen der Helden reagieren. In diesem Sinne lebt eine Stadt auch im Hintergrund, abseits der

für die Helden dominanten Geschehnisse, weiter. Es bestehen Verflechtungen, die familiärer oder auch politischer Natur sein können. Aber auch Liebeleien, Liaisons, moralische oder berufliche Verpflichtungen und wirtschaftliche Konkurrenz können die Einwohner entzweien oder verbinden. Weitere Anregungen zum Spiel in einer Stadt entnehmen Sie bitte **Patrizier** ab Seite 11.

In einer Stadt dieser Größenordnung kennt man sich untereinander. Da zurzeit zumindest tagtäglich bis zu 300 Auswärtige die Stadt besuchen, erregen Fremde jedoch weitaus weniger Aufmerksamkeit als sonst. Die Helden indes sind aufgrund ihrer Taten namentlich bekannt. Sie stellen Berühmtheiten dar, deren öffentliches Verhalten stets beobachtet und hinter vorgehaltener Hand kommentiert wird. Ihre Heldentaten, aber auch Schurkereien sprechen sich schnell herum.

Viele Informationen über Lebensumstände, Sorgen und Wünsche der einzelnen Einwohner der Stadt können die Helden von den jeweiligen Nachbarn, Zunftbrüder oder Tratschweibern erfahren (vgl. zur spontanen Ausgestaltung weiterer Stadtbewohner die exemplarische Aufzählung in **Patrizier** 24).

BOSPER, HAFERMEEL (46 JAHRE)

In eingeweihten Kreisen auch *Aramchak* genannt, aufgeweckte Augen, unscheinbar, flink, Schreiber des Stadtrates, im Geheimen Trickbetrüger und Anhänger des Namenlosen.

In seiner Eigenschaft als Stadtschreiber ist es ihm möglich, ein offizielles Schreiben der Stadt zu verfassen und dieses mit dem Stadtsiegel zu versehen. Zudem stellt er als Sekretär des Stadtrates für die Helden den ersten Anlaufpunkt dar und kann so unverfänglich die Helden in Empfang nehmen und etwaige Anliegen der Helden an den Stadtrat zurückhalten oder verfälschen.

Bosper hat als Zeichen seiner Hingabe sein linkes Auge dem Dreizehnten Gott geopfert. Seitdem trägt er ein Glasauge, was einem unbedarften Beobachter jedoch nur mit einer gelungenen Probe auf *Sinneschärfe* +5 auffällt.

Werte: Rachsucht 8, Menschenkenntnis 14

Zauber: DUPLICATUS, HARMLOSE GESTALT, BLITZ DICH FIND, IMPERSONA, HELLSICHT TRÜBEN, HALLUZINATION; ZfW jeweils zwischen 8 und 14

Liturgien: HERBEIRUFUNG DER HEERSCHAREN DES RATTENKINDES

Bei einer Flucht nutzt Bosper den Zauber **HARMLOSE GESTALT**, mit dem er sich in einen verküppelten Kriegsveteran oder ein junges Mädchen verwandelt, um unbeachtet die Stadt zu verlassen.

UGDOLF VAN HOOVEN (52 JAHRE)

Beleibt, aufbrausend, starker Mundgeruch, raucht Pfeifenkraut, Ratsmitglied, Küfermeister, Vorsteher der Zunft der Schreiner, Küfer und Zimmerleute, steht im Verruf, geflohene Gesellen aus Tobrien unter dem zünftigen Tarif zu entlohnen. Er veranstaltet in unregelmäßigen Abständen Hundewettkämpfe, bei denen die Hunde in der Arena eine bestimmte Zahl an Ratten in möglichst kurzer Zeit tot beißen müssen.

VIŘDIA VAN HOOFEN (54 JAHRE)

Erblindet, grazile Figur, stellt sich naiver als sie ist, Ehefrau UgdalFs aus wohlhabendem Hause, musste nach der Hochzeit die Geschäftsführung an Ugdalf übergeben.

ADRAP VAN HOOFEN (31 JAHRE)

Schlank, rote Haare, erstes Kind UgdalFs, wohlklingende Stimme, ging als Spielmann nach Gareth, überwarf sich mit dem Vater, da er nicht das Handwerk erlernen wollte, besucht während der Festtage heimlich seine Mutter.

VLIPAI VAN HOOFEN (28 JAHRE)

Zweites Kind UgdalFs, ist vor einigen Monden an der blauen Keuche verstorben, vor verlobt mit dem Sohn von Morena Pecker und im fünften Monat schwanger, was jedoch nur Morena bekannt ist.

İNGRİMMA VAN HOOFEN (25 JAHRE)

Blinzelt ständig, tränende Augen, handwerklich ungeschickt, drittes Kind UgdalFs, hilft dem Vater bei Vertragsverhandlungen, liebgelbt mit Jost, was Ugdalf rigoros unterbindet.

İNGALF VAN HOOFEN

Als Säugling verstorben; es wird gemunkelt, dass Ugdalf aus Gram um den Verlust den Säugling nicht auf einem Boronanger beigezsetzt hat, sondern ihn in einem Sarg in einer kleinen Kammer im Haus aufbewahrt.

JÖST BÖTTCHER (18 JAHRE)

Schlank, aufgeweckt, rote Haare, stammt aus dem Garethischen Stadtteil Meilersgrund, mutmaßlicher Bastard UgdalFs, talentierter Jungeselle bei van Hoofen, hat Ambitionen auf den Meistertitel in Konkurrenz zu Goswin.

GOSWIN ZANDOR (28 JAHRE)

Mürrisch, großmäulig, Altgeselle bei van Hoofen, fertigt mittelmäßige Arbeit, hat Ambitionen auf den Meistertitel in Konkurrenz zu Jost.

QUEPIA KLEİBER (27 JAHRE)

Dürr, strähniqe Haare, gesenkter Blick, unfreiwillige Gespielin UgdalFs, arbeitet als Schankmagd im *Zwei Schwerter*, schuldet Ugdalf mehrere Dutzend Dukaten.

JADWİNA ALDENHUF (48 JAHRE)

Alte Jungfer, ergraute Haare, verhärmte Gesichtszüge, eigenbrötlerisch; Jugendliebe UgdalFs bevor dieser aus finanziellen Gründen die reiche Witwe Viridia van Hoofen ehelichte, was ihr das Herz brach, Kräutersammlerin, wohnt zurückgezogen außerhalb der Stadt.

MORENA PECKER (42 JAHRE)

Muskulös, kurz geschorene Haare, Wirtin des *Zwei Schwerter*, ehemalige Kampfgefährtin UgdalFs während des Orkensturms, bewundert Ugdalf für dessen pragmatisches Vorgehen, das ihr einst das Leben rettete. Sie wirbt Schläger an, die die Hintergründe um UgdalFs Tod herausfinden/sollen.

KUHLMANN GERSTENKORF (51 JAHRE)

Bierbauch, starker Schweißgeruch, speckige Glätze; Bierbrauer und Hauptabnehmer von UgdalFs Fässern, verhandelt schon lange erfolglos über Preisnachlässe, unterstützt Goswin bei dessen Absicht, die Meisterwerkstatt zu übernehmen.

FREDO ROSSKUPPE (48 JAHRE)

Einäugig, vernarbt, kriegsversehrt Flüchtling aus Warunk, Sprecher der Tobrier, steht kurz davor, höhere Löhne beim Stadtrat einzuklagen.

ADRAP ZUMBEL (49 JAHRE)

Stadtvozt, untersetzt, hohe Stirn, arrogant, unbestechlich, Brille aus Luringer Glas, vertritt den außerhalb residierenden Baron im Rat der Stadt, beschließt jeden Satz mit "... nicht wahr?"

LİNNERT PARAFFEL, UNBESTIMMTES ALTER (53 JAHRE)

Fahle Haut, Schöngest, eitel, Vorsteher der Gilde der Kerzenzieher und Betreiber des Badehauses, im Geheimen betreibt er einen verbotenen Handel mit Reliquien und heiligen Gebeinen, die Mitelsmänner aus Gareth schmuggeln.

FAMILIE ZULHAMİDEZ

Fahrende Gaukler und Akrobaten aus Almada; die Familia besteht aus den Eltern und vier Kindern, sowie zweier Tagelöhnern und einem Ates-Geweihen. Sie lagert südlich der Stadt und betritt diese nur, um ihre Kunststücke vorzuführen. Nach dem Mord an Yezabella versucht die Familia deren Leichnam zu stehlen, um ihr ein angemessenes Begräbnis abseits der Wege zu bereiten. Sie fürchtet, in offizielle Ermittlungen verstrickt zu werden und meidet daher die Obrigkeit. Während des Anschlags gegen das Travia-Kloster kann beobachtet werden, dass einige verummte Gestalten das Kloster heimlich verlassen. Bei diesen handelt es sich um Angehörige Yezabellas, die bei ihrem Versuch, den Leichnam Yezabellas zu entwenden, durch den Brandanschlag gestört werden.

YEZABELLA ZULHAMİDEZ (22 JAHRE)

Fahrende Gauklerin, Possenreißerin, rote lange Haare (gefärbt), Sommersprossen; Yezabella versteht es meisterlich, ihren Liebreiz einzusetzen, was sich Bosper für seine Zwecke zunutze macht. Sie spricht akzentfreies Garethi, so dass einzig ihr Name auf ihre almanische Herkunft schließen lässt.

ALONSO ZULHAMİDEZ (14 JAHRE)

Junger Vagant, Yezabellas jüngerer Bruder, neugierig und dreckig; mittelmäßiger Taschendieb, den seine Profession bereits seine linke Hand gekostet hat und der so sichtbar als Wiederholungstäter gebrandmarkt wurde, was seinem Leumund nicht besonders zuträglich ist.

LEUENKLINGE

EINE PROJEKTvorstellung von NICO MENDREK & PHÁIRE STRITTER

Diesen Sommer erscheint der vierte und letzte Teil der DSA-Filmreihe **Leuenklinge**. 'Erscheint' heißt in diesem Fall 'ist gratis im Internet zu sehen', denn **Leuenklinge** ist ein nicht kommerzielles Fanprojekt. Was ein zwanzigminütiger Kurzfilm hätte werden sollen, hat sich bis heute zu einem dreistündigen Mammutwerk mit circa 100 Beteiligten, vielen Fans und sicher genau so vielen Kritikern entwickelt.

»Dies ist das Schwert meines Vaters: Leuenklinge«

Die Idee für einen No-Budget-DSA-Fanfilm ist so alt wie das Projekt *Aventurien LARP*. Nachdem auf den ersten Conventions dieses Vereins für "offizielle Live-Rollenspiele in Aventurien" im Jahr 2003 deutlich wurde, wie viel Liebe die Spieler in ihre quellenge-rechten Gewandungen und Ausrüstungen steckten und eine Kamera ohnehin das Geschehen dokumentierte, kam es zu einem Deal mit Armalion-Redakteur *Christian Lonsing*.

Christian ist großer Freund der Fanfilmszene, und der Einfachheit halber – immerhin war Christian alleine für Armalion zuständig, während hinter dem PnP-Rollenspiel doch ein paar mehr Entscheidungsträger standen – sollte der Film dann auch "Armalion" heißen, um lizenztechnische Schwierigkeiten von vornherein auszuschließen. (Dass der Film am Ende doch anders hieß, war eine weitere Vorsichtsmaßnahme im Verlauf der späteren "Rechtever-schiebung").

Also wurde ein Drehbuch geschrieben, das zu diesem Namen passte: der Protagonist Lucius ist ein desillusionierter Söldner und Sohn eines Ronda-Geweihten, der im Kampf gegen Borbarad fiel.



Er findet zurück zur Göttin über den Umweg seiner Liebe zu einer Hexe, die er (sehr klassisch) vor dem Scheiterhaufen rettet, wofür er seinen minder sympathischen Soldherren verraten

muss. Das ganze sollte kurz und knackig sein und im Sommer 2006 auf Burg Lohra im Harz in einer kleinen Lücke zwischen 2 längeren DSA-LARPs gedreht werden. Live-Rollenspieler haben zwar Übung, was Darstellung angeht, sind aber eben keine ausgebildeten Schauspieler – deswegen wurden den Unglücklichen, die damals noch nicht wussten, auf was sie sich da eingelassen hatten, ihre Rollen auf den Leib geschrieben.

Der mit einer Heldenvisage gestrafte *Christian Pruetorius* sollte Lucius sein, Rollenspiel-Ikone *Chris Fano* wurde zur Hexe Celine und Intime-Choliker *Thomas Ernst* zum Antagonisten Waldemar von Sichelberg.

»Die in Yol Ghurmak hassen mich! Ich wollte nie Schwarzmagier werden!«

Circa eine Woche vor Drehbeginn hielt Autor *Nico Mendrek* die extreme Banalität der Geschichte nicht mehr aus und schrieb zwar das Script nicht komplett neu, erweiterte es aber um offene Enden und eine Rahmenhandlung für eine ganze Reihe von Kurzfilmen. Außerdem führte er die Figur des "glücklosen aber sympathischen Dämonenbeschwörers Asfaleel von Yol Ghurmak" ein. *Benny Welke* als geborener Antiheldendarsteller wurde also nur wenige Tage vor Drehstart in das Projekt hineingezerrt.

Somit liegt der Fokus in der endgültigen Fassung aller vier Filme (an der bis Ende 2009 gefeilt wurde) nicht mehr nur auf Lucius, sondern auch auf



Celines verborgenen und beunruhigenden Kräften, die sie in den Mittelpunkt von Galottas Interesse rücken lassen. Im Gegenzug werden auch Waldemars Motive, die ihn letztlich dazu bringen, Reich und Zwölfgötter zu verraten und vor allem das Schicksal Asfaleels, das mit dem all der anderen Figuren verbunden ist, herausgearbeitet. Der Borbaradianer entwickelte sich schnell zur zweiten Hauptfigur und vor allem zum Sympathieträger. Aus den Schwarzen Landen musste er recht überstürzt fliehen, was ihn allerdings nur in einen tobrischen Kerker brachte – und obwohl er im Grunde ein nettes Kerlchen ist, greift er nach jedem Strohalm, um sich irgendwie aus diesem Schlamassel zu befreien. Damit trägt er die Schuld daran, dass Galottas Häscher Celine nach Yol Ghurmak verschleppt wird, aber auch zu Lucius' widerwilligem Gefährten bei der folgenden Rettungsaktion.

»Prais ist ein stinkender Haufen Krakenmolchdreck!«

Jeder der vier Filme geht dabei näher auf einen der vier Protagonisten ein und beleuchtet in einem anfänglichen Rückblick seinen Hintergrund. Auch wenn die Geschichte bis zu ihrem Showdown in Galottas Palast immer dramatischer wird, ist den Machern klar, dass ein No-Budget-Film fast immer irgendwann trashig wirkt. Daher nehmen sich die Filme nie ganz ernst und zeigen dies mit vielen Gags und Zitaten. So versucht Asfaleel beispielsweise die Echtheit einer Praisogeweihten mit dem Satz "Zum Grusse! Ich bin Dämonenbeschwörer und Prais ist ein stinkender Haufen Krakenmolchdreck!" zu überprüfen.

Inzwischen gibt es auch Stunden an Material in Form von Making-ofs, Outtakes und sogar eine audiokommentierte Version der ersten beiden Filme online, die überdeutlich belegen, dass es beim Dre-

hen dieser Filme vor allem um den Spaß vor Ort ging. Dieser trug sicherlich dazu bei, ein von Hamburg bis München übers ganze Land verstreutes Team immer wieder in zügigen Burgen und an eiskalten Vulkanhängen zusammen zu führen – für einen Film, dessen Erfolg von vorne herein eher spezieller Natur sein konnte. Jeder glaube an das Projekt – oder zumindest an die anderen im Team, die mit der Zeit zu Freunden und Familie wurden. Auch zumal keiner der Beteiligten eine Schauspielkarriere angestrebt hatte und die meisten eigentlich ganz glücklich mit ihren Jobs als Physiker, Lehrer oder Mediziner sind. Halbwegs 'vom Fach' ist lediglich Autor/Regisseur Nico Mendrek, der nach mehreren Jahren als Videojournalist beim Privatsender Hamburg 1 nun als freier Kameramann arbeitet.

»Aventurien ist mein!«

Auch wenn die Filme so gut wie kein Budget haben (welches für Met und ein paar warme Betten für die Schauspieler drauf ging) und dafür alle Beteiligten immense Fahrtkosten angehäuft haben,



wurde doch einiges versucht, um das Ganze anscheinlich zu gestalten. Sei es durch die Verwendung hochwertiger TV-Kameras, die Liebe zum Detail in den selbst geschneiderten aventurischen Kostümen, das Überreden befreundeter Licht- oder Tontechniker (das klappte nicht bei jedem Dreh, was wiederum die schwankende technische Qualität erklärt), weite Fahrten für Landschaftsaufnahmen in den Alpen oder das Einbinden von Gaststars.

Neben Tom Finn, Patric Göts und Uli Lindner ist da vor allem Christopher Lee zu nennen, auch wenn Leuenklinge in seiner Filmografie wohl nicht auftaucht. Da Herr Lee sich des öfteren in Hamburg aufhält, gelang es Nico Mendrek, ihn während des Drehs zu der für den einen oder anderen als lustig geltenden TV-Show "Unterwegs in Hamburg" mit "Hausmeister Rudi" dazu zu nötigen, den Satz "Aventurien ist mein!" in die Kamera zu sprechen und sich somit als Borbarad zu verewigen. Es ist nicht ganz klar, ob Christopher Lee wirklich wusste, warum er das sagte, auch wenn es ihm erklärt wurde. Aber wahrscheinlich wäre es ihm auch relativ egal.

Unterstützung erhielt der Film mit der Zeit von weiteren DSA-Fans. Orkenspalter.de steuerte den finalen Namen und Webspacer bei – hier kann der Film auch herunter geladen werden. Ralf Kurtsiefer von Orkpack.de produzierte die Musik und auch mehrere Indie-Bands finden sich inzwischen auf dem Soundtrack.

»Braver Karakil! Gleich darfst du wieder zurück in die Niederhöllen!« Nachdem Mitte 2008 der erste Teil in einer originelleren Preview-Version samt Schwarzmagier und Borbarad online ging, gab es viele Reaktionen von Crew und DSA-Fans. Und die fielen sehr unterschiedlich aus. Einige liebten den Film, andere begegneten ihm mit offener Aggression. Fast alle waren sich aber einig, dass der Humor eine Stärke des Films sei und dass die 3D-Animationen Augenkrebs verursachen. Also wurde umgeschnitten. Der Karakil, auf dem Asfaelel anfangs reitet, wurde entfernt. Dafür wurde eine Verfolgungsjagd zu Pferd gedreht. Auch weitere CGI-Monster wurden durch schlechtere Effekte ersetzt, der Film um ein paar erklärende Szenen erweitert. Danach gab es weniger Kritik, auch wenn sich nun einige den Karakil zurück wünschten (die Originalszene ist als Outtake noch online).



In den Teilen 2 und 3 wurde dann auch von vornherein auf CGI im größeren Umfang verzichtet, dafür der Humor noch etwas weiter betont. Das Equipment wurde immer besser, ebenso das Know-how und auch das schauspielerische Talent reifte.

Inzwischen hat der Film so etwas wie eine eigenen kleine Fanbase, und zumindest Asfaelel-Darsteller Benny musste schon Autogramme geben und hat auch eine eigene Actionfigur im Regal stehen.

Wenn dieser Bote erscheint, hat das Team die Arbeit am vierten Teil so gut wie beendet und schaut mit Wehmut zurück auf vier Jahre geprägt von durchfilmten Nächten, endlosen Autofahrten, im Schwertkampf gebrochenen Fingern, vor Ort noch umgeschriebenen Dialogen, improvisierten Rohschnittvorführungen auf der Ratcon ... und jede Menge Spaß.

Wir hoffen, dass zumindest ein Funke davon auch auf den Zuschauer überspringt. Zu sehen gibt es die Filme auf unter www.nicomendrek.de und auf Youtube, im Downloadarchiv des Orkenspalters sowie auf der Ratcon. Und wenn Sie als Leser jetzt Interesse bekommen haben: Auch wenn Leuenklinge abgedreht ist, machen wir weiter und freuen uns über jede Unterstützung. Besonders über jemanden, der sich als CGI-Animator versuchen möchte. Vielleicht merkt man es: So jemand fehlt noch im Team.



DIE SEELENLÖSER

– EINE PERISTISCHE GEHEIMGESellschaft –

Neristu glauben gewöhnlich, in einem niemals endenden Zyklus der Wiedergeburt zu existieren, in dem sie der Vervollkommnung entgegenstreben. Zugleich aber wissen sie, dass sie als sterbliche, körperliche Wesen dieses hohe Ziel aber niemals ganz erreichen zu können.

Die Seelenlöser nun sind davon überzeugt, dass dieses stete Sammeln von Fähigkeiten und Kenntnissen zu einem weitaus düsteren Zweck dient, bei dem die Neristu nur ahnungslose Handlanger sind: Für sie ist Annereton, der über die Verstorbenen richtet und ihr erworbenes Wissen be- und verlorener Gott, der sich Unzulänglichkeiten der Welt zu- und verleiht und die Seelen erneut in die Wirren und Verwirrungen der Welt zurückstößt, damit sie neue Dinge für ihn lernen, ohne jemals freigelassen zu werden. Oftmals vergleichen die Seelenlöser dieses Schicksal damit, als Sklave an ein gewaltiges Mühlrad gekettet zu sein und immer wieder die gleichen qualvollen Schritte (Geburt, Aufwachsen, Altern, Sterben) gehen zu müssen. Doch in ihren Augen gibt es Hoffnung, wissen sie doch als einzige Neristu, wie man Seelen aus dieser Gefangenschaft erlöst.

GESCHICHTE

Die Seelenlöser wurden vor einem halben Jahrhundert von Domurnichu, einem ehemaligen Annereton-Priester begründet: Nach einer Missionsreise zu den primitiven, kannibalistischen Neristu von Antar-Myralaar erlitt er eine tiefe Glaubenskrise, zeitgleich mit einer heftigen fiebrigen Erkrankung. In bilderreichen Visionen sah Domurnichu das Schicksal seiner Rasse, die angekettert ans Weltenrad für den Unterdrücker Annereton fronen muss. Die einzige Erlösung besteht darin, dass Annereton der Seele nach dem Tode nicht habhaft wird, sondern sie den Kerker verlassen und auf ewig ins Reich des Ewigen Lichtes eingehen kann. Der Wissende kann sich durch bestimmte Riten und Taten darauf vorbereiten, so dass das erfolgreiche Entkommen sicher ist, wenn er seinem Leben auf die 'korrekte' Art und Weise ein Ende setzt. Diese Lehre wurde vom genesenen Domurnichu in den folgenden Jahren in Koromanthia verbreitet, wo sie nach kurzen Erfolgen schnell wieder an Bedeutung verlor – denn während die Neristu zwar unter allerlei Plagen zu leiden hatten, war die neue Lösung doch zu radikal und stellte alles auf den Kopf, was die Vierarmigen bis dahin geglaubt und gelebt hatten. Als der Verkünder Domurnichu schließlich den rituellen Freitod und damit nach eigener Meinung den Weg in die ewige Freiheit wählte, schien das Ende seiner Lehre besiegelt.

Tatsächlich verschwanden die Seelenlöser als offen auftretende Glaubensgemeinschaft, nur um als mörderischer Geheimbund

neugeboren zu werden: Domurnichu Erster Schüler, Khadurnu, predigte bald eine weitaus radikalere Vorgehensweise: Wenn die hochgebildeten Führer der Circle und Gemeinschaft der Neristu die Augen vor der Wahrheit verschlossen, bestand für diese Unwissenden immer noch die Möglichkeit, auf eine solche Weise getötet zu werden, dass auch sie erlöst wurden. Dies war die wahre Berufung der Gemeinschaft: Sie würden künftig entscheiden, wer so viel Wissen angesammelt hatte, dass er am ehesten verdiente, endlich erlöst zu werden und das Rad der Wiedergeburt hinter sich lassen zu dürfen. Diese Morde sind in den Augen der Seelenlöser keine Verbrechen und erst recht keine Bestrafung des Opfers, sondern fürsorgliche Akte der Nächstenliebe, um die besten und verdientesten Köpfe der ganzen Rasse zu erlösen.

SYMBOLIK

Die Seelenlöser verwenden seit Jahren keine gut erkennbaren Embleme an ihrer Kleidung mehr – zuvor war ihr wichtigstes Symbol das des Zerbrochenen Rades, aus offensichtlichen Gründen. Auch Schnitt und Färbung ihrer Kleidung ist ganz praktischen Erwägungen unterworfen. Es ist allerdings nicht unüblich, dass Attentäter der Gemeinde (wie viele andere Neristu mit Interesse an Feinmechanik auch) einen Satz metallene Zahnräder bei sich haben, mit dem Hauptzweck, eines davon zu zerbrechen und auf dem Leichnam des Opfers zurückzulassen, wenn ein Anschlag erfolgreich durchgeführt wurde.

ORGANISATION

Es ist für die Seelenlöser überlebenswichtig, nicht von gesetzestreuem Neristu unterwandert zu werden – daher setzen sie vor allem auf zweierlei:

- ◆ Die einzelnen Zellen sind klein und recht isoliert: Sie bestehen aus höchstens fünf Mitgliedern, von denen nur einer, der Anführer, den Kontakt zu genau einer anderen übergeordneten Zelle unterhält. Dadurch können enttarnte Mitglieder nur wenige andere Seelenlöser verraten: Selbst der oberste Anführer Khadurnu hat nur Kontakt zu seinen regionalen Stellvertretern in den Metropolen, die ihrerseits die Zellen in ihrer Region betreuen.

- ◆ Anwärter auf die Mitgliedschaft müssen sehr früh kompromittierende Taten begehen – etwa bei einem Attentat das Opfer festhalten, während der Begleiter es rituell tötet. So wird sichergestellt,



dass kein Neristu beiläufig den Seelenlösern beitreten und ihre Geheimnisse aushorchen kann, ohne sich selbst schuldig zu machen.

METHODEN

Zur rituellen Tötung gehört, dass das Opfer symbolisch von seiner Pflicht als Handwerker und Gelehrter befreit wird, indem man ihm alle vier Hände und die Zunge abtrennt und die Augen entfernt, ehe das Herz durchbohrt wird. Üblicherweise macht man es dem Befreiungskandidaten leichter, indem zuerst der Kopf abgeschlagen oder wenigstens die Kehle durchtrennt wird: Die Seelenlöser halten nichts davon, einem ihrer Ziele unnötig Angst oder Schmerz zuzufügen; oft setzen sie daher auch Schusswaffen ein, deren Bolzen mit einschläfernden oder lähmenden Giften präpariert sind.

Doch sie sind auch Pragmatiker, denn für sie ist die Erlösung eine so großartige Gabe, dass man über die Umstände des Todes hinwegsehen muss – schließlich schmeckt auch heilsame Medizin manchmal beim Einnehmen sehr unangenehm.

Es ist unverzichtbar, dass das Ritual des Todes korrekt und schnell ausgeführt wird, so darf bei vorrührender Enthauptung der Leichnam vor den übrigen Verstümmelungen nicht merklich abkühlen. Daher erschrecken sie auch vor ungezielten Mordanschlägen durch beispielsweise Brandstiftung zurück: Allgemein lehnen sie alles ab, was andere Neristu tötet, denn wenn diese dabei nicht selbstbefreit werden, bedeutet das nur eine Verlängerung ihrer Fron.

Das Töten von Nicht-Neristu verursacht den Seelenlösern kein schlechtes Gewissen: Zum einen sind sie von vornherein weniger wichtig, zum anderen geht das Schicksal derer Seelen die Seelenlöser nichts an – ob ein getöteter Leonir-Leibwächter zu Khorr geht oder nicht, hängt von ihm selbst und seinem Vorleben ab und ist den Seelenlösern völlig egal. (Das bedeutet jedoch nicht, dass sie die konkreten diesseitigen Probleme nicht sehen würden, die von den rachsüchtigen Verwandten und Freunden des Leonir ausgehen können).

MENTALITÄT DER MITGLIEDER

Fast alle Seelenlöser haben in ihrer Vergangenheit eine schwere Krise erlebt, die sie an der Weisheit Anneretons oder dem Sinn seiner Weltordnung zweifeln ließ: Der überraschende oder qualvolle Tod eines geliebten Miteristu mag dazu geführt haben, oder auch das Schicksal, als Einzelkind geboren zu sein und die Seele des Zwillinges durch einen Fehler der Götter verloren zu wissen. Als grüblerische Wesen voller Selbstzweifel und Weltschmerz haben sie in der Gemeinschaft der Seelenlöser einen Antwort auf alle Fragen gefunden.

Ein ertappter Seelenlöser läuft große Gefahr, im Kampf getötet oder hingerichtet zu werden, ohne dass sein Tod die nötige rituelle Form hätte – damit ist er selbst nicht erlöst, sondern ganz dem strengen Urteils Anneretons unterworfen, der im geringsten Fall das Wissen um die kosmische Wahrheit auslöschen wird. Daher geht jeder Meuchler ein gewaltiges Risiko für das eigene Seelenwohl ein, um einem anderen, verdienteren Miteristu zu helfen. Aus dieser Einstellung her ist auch verständlich, warum ein Attentäter selten am Ort der Tat bleibt, um dort bis zum Tod zu kämp-

fen; stattdessen wird er zügig fliehen, um sein Werk fortsetzen zu können oder wenigstens einen ungestörten Zufluchtsort für den rituellen Selbstmord zu finden.

SZENARIODEEEN

Jeder hochgebildete oder berühmte Neristu ist ein potenzielles Ziel für eine 'Befreiungsaktion' seitens der Seelenlöser, die ihn in seinem Blute liegend zurücklässt. Verständlicherweise betrachten alle anderen Neristu die Seelenlöser als massenmörderische Verrückte, die um jeden Preis ausgemerzt werden müssen – zu viele helle Köpfe sind ihnen bereits zum Opfer gefallen. Auf der einen Seite betrachten die Nesitu die Bekämpfung der Geheimgesellschaft als ihre ureigenste Aufgabe, die keiner anderen, etwa imperialen, Stelle überlassen wird, auf der anderen sind sie aber sehr dankbar und großzügig, wenn Angehörige anderer Völker den Seelenlösern schwere Schläge zufügen.

◆ Die Thulna'ii Inuchi hat sich im letzten Jahr einen Namen durch ihre Kunstfertigkeit im Anpassen von magobionischen Prothesen gemacht. Wenn ein anderer Nichtspielercharakter oder einer der Helden eine Gliedmaße verliert, ist die Nerista die weitaus beste Expertin, um einen gleichwertigen Ersatz anzupassen. Doch zugleich haben die Seelenlöser sie als ihr nächstes Ziel ausserkoren, dass es verdient hat, "vom Rad gelöst" zu werden.

◆ Auch bei Neristu gibt es Neid und Habgier: Der Handwerker Urmushu ist es leid, stets nur der Zweitbeste nach seinem Rivalen Arganichu zu sein. Also hat er Kontakt zu den Seelenlösern gesucht und gefunden und hebt nun schon solange die Leistungen des Rivalen hervor, bis dieser als Befreiungskandidat ausgewählt wurde.

Wenn die Helden von dem friedfertigen Arganichu nach dem ersten, erfolglosen Anschlag (bei dem bereits die untere rechte Hand einbilste) angeworben werden, ihn zu beschützen, müssen sie dafür unbedingt herausfinden, wer die Seelenlöser auf die Spur Arganichus gesetzt hat und die mit Insiderinformationen über dessen Umfeld versorgt.

◆ Ein imperialer Würdenträger in Valantia hegt den Verdacht, dass die örtliche Zelle der Seelenlöser das Werk des draydalischen Schädelgottes tun, zumal sie bei ihren Attentaten Dolche verwenden, in die Steinperlen aus dem draydalischen Xiphosgift eingearbeitet sind, das zwar den Körper verwüstet, seinen Opfer aber die Befreiung aus Anneretons Zyklus gewähren soll. Das macht auch ihn zum Ziel der Attentäter, doch zusätzliche Leibwächter muss er selbst anheuern, da der lokale Trodinar eine Bedrohung durch Neristu nicht ernst nimmt.

Xiphosgift (mineralisch)

Giftstufe: 13

Wirkung: Übelkeit mit Kopfschmerzen und Erbrechen (zwei regeltechnische Wunden an Kopf und Bauch), halbierte Regeneration / 1W6 SP, KL, KO und INI –4

Beginn: 1W6 Stunden

Dauer: bis zum Heilen der Wunden / 4W6 Stunden

HK / JR

VON WORTGEFECHETEN UND RHETORISCHEN KONTROVERSEN

TIPPS UND REGELVORSCHLÄGE FÜR DIE AUSGESTALTUNG VON KOMMUNIKATIVEN KONFLIKTEN
VON CHRISTIAN JEV

MIT DANK AN DIE MITGLIEDER DES ALVERAN-FORUMS SOWIE VHSALT.DE FÜR KRITIK UND ANREGUNGEN,
INSBESONDERE AN ULRICH LANG UND CHRIS GOSSE

Ob pflichtbewusster Archivar, unerbittlicher Türstcher oder arrogante Kaufherrin – in unzähligen Situationen des alltäglichen Heldenlebens ergeben sich Hindernisse und Konflikte, die es – zu meist ohne den Einsatz von Waffengewalt – zu überwinden gilt. Dann hilft oft nur das rechte Wort, das passende Auftreten oder ein charmantes Lächeln, um mit seinem Anliegen Erfolg zu haben.

Die vorliegende vertiefende Ausarbeitung ist ein optionaler Regelvorschlag für interessierte Spielrunden.

GESELLSCHAFTLICHE TALENTE – PUR ORIGINÄRES ROLLENSPIEL?

Obwohl insbesondere die gesellschaftlichen Talente für eine Darstellung am Spieltisch prädestiniert erscheinen, sollte man auch bei diesen zwischen Spielerkennungen und Charakterfertigkeiten unterscheiden. Ähnlich einer Kampfsituation, die ein Spieler klug oder ungeschickt planen kann, so hängt auch das Ergebnis eines Dialoges in erster Linie von den Ideen und dem Wagemut des Spielers ab und erst in der fiktiven Ausführung von den Spielwerten des Charakters. Grundsätzlich ist zu unterscheiden, WAS der jeweilige Spieler erreichen möchte und WIE der Charakter dies vorträgt. Die Idee und die Zielsetzung liegen beim jeweiligen Spieler selbst, während die Umsetzung – ob im Brustton der Überzeugung, mit durchdachten Argumenten und wohl platzierten Phrasen oder gestottert mit eröteten Ohren – durch den beprobten Talentwert des Charakters bestimmt wird.

AUFBRAUSENDE WORTGEFECHE UND STOISCHE ZWIESPRACHE – DIE AUSGESTALTUNG EINES GESPRÄCHES

Wie im Basisbuch 110 und in Wege des Schwerts 15 vorgestellt, kann man viele dieser Auseinandersetzungen mit einer vergleichenden Probe darstellen. Der Vorteil dieser Methode ist die vergleichsweise einfache und schnelle Umsetzung. Kommt es hingegen bei einer Kontroverse darauf an, wie lange der Dialog dauert bzw. ob Teilerfolge erzielt werden konnten, stößt dieses Verfahren an seine Grenzen. Die Auswertung der beiden Proben kennt nur die Unterscheidung zwischen Gelingen und Misslingen. Zwischenergebnisse können nicht objektiv interpretiert werden. Auch der zeitliche Verlauf mit all seinen Optionen auf zusätzliche Nebenhandlungen kann nur unzureichend wiedergegeben werden.

Um diese Aspekte regeltechnisch darstellen zu können, bietet es sich an, die verbale Auseinandersetzung auf mehrere Proben auszuweiten. Dadurch wird ein entscheidender Aspekt aufgegriffen: der zeitliche Verlauf eines Gesprächs! Der Dialog wird dynamischer, so dass unvorhergesehene Ereignisse eintreten können, die das Gespräch vorzeitig beenden oder auch beschleunigen können.

Sowohl Meister als auch Spieler sind freier in ihren Handlungen und damit auch in ihren rollenspielerischen Möglichkeiten.

DIE KUNST DER MANIPULATION – DIE AUSFÜHRLICHEN REGELN

Jede Art einer verbalen Beeinflussung wird im Folgenden vereinfachend als Monolog betrachtet, der mehrere Runden umfasst. Diese Runden bestehen aus einer Aktion des Redners und einer Reaktion des Zuhörers. Kommt es zu einer Debatte bzw. Diskussion mit Rede und Gegerede, so wird der sich dabei abzeichnende Dialog vereinfachend als zwei gleichzeitig verlaufende Monologe betrachtet, wobei die Beteiligten sowohl Redner als auch Zuhörer sind.

LÜGEN, BETÖREN ODER ÜBERZEUGEN – DIE AKTIONEN DES REDNERS

Das Ziel des Redners ist es, sein Gegenüber für ein bestimmtes Anliegen gewogen zu stimmen. Dazu kann er sich verschiedener Mittel und Wege bedienen. Neben den nahe liegenden Talenten wie *Überreden*, *Überzeugen* und *Betören* sind dabei in vielen Situationen weitergehende Fähigkeiten erforderlich. So ist es oft unabdingbar, über einschlägiges Hintergrundwissen zu verfügen, um einen Dialog zu meistern – seien es nun Kenntnisse in verschiedenen Handwerken und Wissenschaften, Einblicke in entsprechende Milieus oder die Fähigkeit, die Schwächen seines Gegenübers richtig einschätzen zu können. Fehlende Eloquenz indes kann ein Fachmann mit umfangreichem Fachwissen ausgleichen.

Regeltechnisch können Sie dies dadurch umsetzen, dass die Aktions-Proben auf ein *Metatalent* abgelegt werden müssen. Dieses setzt sich immer aus einem gesellschaftlichen Talent und einem passenden Wissens- oder Handwerkstalent zusammen, wobei der zu beprobende Talentwert aus dem Mittelwert der beiden Talentwerte bestimmt wird. Als Beispiele seien eine Debatte in Gelehrtenkreisen mit $\frac{1}{2} * (\text{Überzeugen} + \text{Wissenstalent})$, eine Betrügerei mit $\frac{1}{2} * (\text{Betören} + \text{Verkleiden})$ oder auch ein literarisches Werk mit $\frac{1}{2} * (\text{Schriftlicher Ausdruck} + \text{Wissenstalent})$ genannt.

Die Aktionen unterliegen während des gesamten Gesprächs festen Modifikatoren, die die allgemeinen Randbedingungen widerspiegeln. Sie können sich dabei an der nachfolgenden Tabelle 1 orientieren. Beachten Sie bitte, dass die eigentliche Schwierigkeit des Anliegens nicht in diese Modifikatoren einfließt, sondern erst bei der abschließenden Auswertung eine entscheidende Rolle spielt (s.u.).

OPTIONALE REGELERGÄNZUNG

TABELLE 1:

ALLGEMEINE PROBEAUFSCHLÄGE FÜR DIE AKTIONEN: Verhältnis der Gesprächsparteien zu einander

- ◆ Erzweidrsacher +12
- ◆ Wortführer ist Gegner kurz vor / während Kampfhandlungen +5/+10
- ◆ besonders schlechte Erfahrungen mit z.B. Rasse/Kultur/ Profession des Wortführers gemacht +4*
- ◆ Verständigungsprobleme wegen fehlender Sprachkenntnis oder Schwerhörigkeit +2 bis +7
- ◆ unterschiedlicher Sozialstatus +1/2 SO-Differenz*
- ◆ unterschiedliche Kultur z.B. eigene / ähnliche / fremde +0/ +2/ +4
- ◆ Vorurteile gegen Rasse / Kultur / Profession des Wortführers + Wert*

Grundeinstellung des Angesprochenen:

- ◆ Unterliegt Moralkodex / Prinzipien +12/ +10
- ◆ durch Magic fremdbestimmt +7+ZP*/2
- ◆ besondere Angst vor Bestrafung durch Dritte +4*
- ◆ benommen, berauscht, verwirrt +4*
- ◆ Fremden gegenüber distanziert +2*
- ◆ vom Grundsatz her sehr konservativ +2*
- ◆ vom Grundsatz her sehr pflichtbewusst +2*

Weitere Randbedingungen:

- ◆ Zeitdruck, d.h. Wortführer wählt nur 1/2 bzw. 1/4 Proben-dauer +2/ +4 (s.u.)
- ◆ Wichtigkeit des Anliegens / besondere Nervosität bis +4

Es ist ratsam, sich auf ein Gespräch klug vorzubereiten, um so z.B. mögliche Schwächen, Vorlieben oder Neigungen seines Gegenübers gezielt ausnutzen zu können – sei es durch passende Verkleidung, soziale Anpassungsfähigkeit, Bestechungsgelder, aufreizende Avancen etc. Entsprechende Hinweise gewinnt man mit vorbereitenden Proben auf *Menschenkenntnis*, *Etikette* usw. Auf diese Weise können insbesondere die mit einem * markierten Modifikatoren positiv beeinflusst werden.

MAGISCHE UND LITURGISCHE HILFSMITTEL ALS BONI AUF DEN TALENTWERT:

- ◆ Bannbaladin: +ZP* für alle Proben innerhalb der Zauberwirkungsdauer
- ◆ Meisterhandwerk: maximal wird der Talentwert für eine einzige (!) Probe verdoppelt
- ◆ Mondsilberzunge: +Lkw* für alle Proben innerhalb der Liturgiewirkungsdauer

MENSCHENKENNTNIS, STAATSKUNST ODER SELBSTBE- HERRSCHUNG – DIE REAKTIONEN DES ZUHÖRERS

Der Zuhörer wird sich, nachdem er sich die Aussage des Redners angehört hat, eine eigene Meinung bilden, wobei er sich je nach Hintergrund und Situation an seiner Menschenkenntnis oder seinem entsprechenden Wissen und seiner Erfahrung orientiert. Hierzu legt er eine Probe auf *Menschenkenntnis* bzw. ein passendes

Wissenstalent ab. Auch stoischer Trotz oder wagemutiger Widerstand kann durch eine Reaktionsprobe, in diesem Fall auf *Selbstbeherrschung*, abgebildet werden.

Ähnlich wie die Aktionen unterliegen die Reaktionen verschiedene Modifikatoren, die in der folgenden Tabelle 2 beispielhaft aufgelistet sind. Auch hierbei gilt, dass durch entsprechende Vorkerung seitens des Redners die mit einem * markierten Modifikatoren beeinflusst werden können.

TABELLE 2:

ALLGEMEINE PROBEAUFSCHLÄGE AUF DIE REAKTIONEN: Verhältnis der Gesprächsparteien zu einander:

- ◆ kennt Wortführer seit Längerem +2*
- ◆ ist mit Wortführer befreundet +4*
- ◆ Wortführer ist Respektsperson +4*
- ◆ besonders gute Erfahrungen mit z.B. Rasse/Kultur/ Profession des Wortführers gemacht +4*
- ◆ in Liebe verfallen +12*

Grundeinstellung des Angesprochenen:

- ◆ Nachteile z.B. Brünstigkeit, Autoritätsgläubig, Goldgier, Neugier, etc. + Wert*
- ◆ aufgeschlossen gegenüber allem Neuen +2*
- ◆ Vorliebe für Verbotenes / Phexgefälliges +2*
- ◆ leidet unter namenlosen Zweifel n +13

Weitere Randbedingungen:

- ◆ Erpressungsmittel (Informationen, Geisel, etc.) bis +10*

ROLTERNDE POLEMİK ODER SUBTILE MANIPULATIONEN – DER ABLAUF EINES GESPRÄCHS

Vor Beginn eines Gesprächs beschreibt der aktive Spieler sein Anliegen und seine Vorgehensweise. Anhand der Darstellung, Ideen und Ausschmückung entscheidet der Meister, wie nachvollziehbar oder abwegig das vorgetragene Begehren sind bzw. wie geschickt die gewählte Taktik ist. Diese Einschätzung belegt er mit einer Schwierigkeit, die einen Wert zwischen 1 (absolut banal) und 20 (übermenschlich schwierig) aufweisen sollte. Dieser Überzeugungs-Wert spiegelt die erforderliche Kooperationsbereitschaft wider, die es im Verlaufe eines Gesprächs zu erreichen gilt, um so den Zuhörer von seinem Anliegen zu überzeugen. Zur Bestimmung dieses Wertes können Sie sich an den Einstufungen der Tabelle 3 oder, je nach Situation, auch am Klugheits-, Intuitions- oder Mutwert des Zuhörers orientieren.

TABELLE 3 - DIE ERFORDERLICHE ÜBERZEUGUNG:

- ab 1 Das Anliegen wird man eventuell einem Fremden zugestehen / Glauben schenken. Gegebenenfalls schlägt man plausible Alternativen vor.
- ab 5 Das Anliegen wird man einem guten Bekannten zugestehen / Glauben schenken. Man wird versuchen, fast alle Anliegen zuvorkommend und freundlich zu erfüllen.

Man gewährt kleinere Zugeständnisse, ohne seine eigenen

- Ziele, Wünsche und Wertvorstellungen in Frage zu stellen.
- ab 10 Das Anliegen wird man einem guten Freund zugestehen oder Glauben schenken. Man wird versuchen, alle Anliegen im Rahmen seiner Möglichkeiten und seiner moralischen Wertvorstellung zu erfüllen.
- ab 15 Das Anliegen wird man einem persönlichen Mentor / Geliebten zugestehen / Glauben schenken. Man wird versuchen, alle Anliegen zu erfüllen und bricht dafür auch einfache Gesetze, Regeln und Normen. Man nimmt das geringe Risiko körperlicher und finanzieller Nachteile in Kauf.
- ab 20 Das Anliegen wird man einem heiligen Mann / einem leibhaftigen Alveraniar zugestehen / Glauben schenken. Man bricht Gelübde und moralische Wertvorstellungen. Zur Erfüllung des Anliegens nimmt man offensichtlichen seelischen, finanziellen oder körperlichen Schaden in Kauf.

Für die regeltechnische Umsetzung verläuft ein Gespräch vereinfacht in zwei Phasen:

Einer Initialphase und einer anschließenden Argumentationsphase.

Die Initialrunde – Der erste Eindruck

Die Anfangsrunde ist maßgeblich am Erfolg eines Gesprächs beteiligt. Dazu wird die Differenz der erwürfelten TaP* einer Aktion mit den TaP* einer Reaktion ermittelt, wobei die üblichen Regeln zur Bestimmung von TaP* gelten (siehe **DSA-Basisbuch 110ff** bzw. **WdS 15**). Diese TaP*-Differenz spiegelt die anfängliche Meinung des Zuhörers wider.

Anhand dieses Wertes kann bereits jetzt mittels Tabelle 3 dessen Verhalten abgeschätzt werden. Damit der Zuhörer indes nicht sein Interesse an einer Fortsetzung des Gesprächs verliert, muss der Wert mindestens die Hälfte des geforderten Überzeugungswertes betragen.

Die Argumentationsrunden – Das Für und Wider

Ofť reicht die in der Initialrunde forcierte Meinung nicht aus, um das Anliegen im vollen Umfang gewährt zu bekommen. Dann muss der Redner versuchen, in anschließenden Runden die subjektive Meinung weiter in seinem Sinne zu beeinflussen. Dies erfolgt regeltechnisch mit einem Talentwettbewerb über mehrere Runden, in denen jeweils die TaP*-Ergebnisse der Aktionen mit denen der Reaktionen verglichen werden. Je nachdem, wer dabei ein besseres Ergebnis erzielt, verändert sich die bereits erreichte Meinung pro Runde um +/–1. Sofern die TaP* aus der Aktion doppelt so hoch sind wie die der Reaktion, erhöht sich die subjektive Meinung in dieser Runde sogar um 2 Punkte. Die maximale Anzahl der Argumentationsrunden ist dabei auf den unmodifizierten TaW des Redners begrenzt, was die Fähigkeiten eines eloquenten Redners widerspiegelt.

Für die letztendliche Auswertung eines Gesprächs können Sie Runde für Runde anhand der subjektiven Meinung abschätzen, wie nah der Redner seinem Ziel gekommen ist, und vielleicht kleinere Zugeständnisse in Aussicht stellen – oder aber den abrupten Abbruch des Gesprächs feststellen. Im besten Falle ist der Zuhörer von dem Anliegen komplett überzeugt, was dann eintritt, wenn der vorgegebene Schwierigkeitswert erreicht ist.

Optional – Zeitdruck und verborgene Fallstricke

Da es im Verlauf eines längeren Gesprächs immer schwieriger wird, neue Argumente zu finden bzw. die Gefahr steigt, sich in einem immer dichter werdenden Labyrinth von verstrickten, können Sie die Aktionsproben zusätzlich zu den o.g. Modifikatoren jede Runde kumulativ um +1 erschweren.

Beispiel:

Die halbfelische Streunerin Mandara (Talentwert in Überreden 13) beabsichtigt ihren Freund Darian aus dem Kerker der Stadt Havenas zu befreien. Um Darian in ihre Pläne einzuweißen, bittet Mandara den wachhabenden Gardisten um Zutritt zu dem Gefangenen. Dieser hat jedoch die ausdrückliche Order, keinerlei Besuche zu gestatten. Da sowohl Mandara als auch der Wachmann in den Gassen Havenas aufgewachsen sind, findet Mandara recht schnell den passenden Ton (Differenz SO = 0, keine Vorurteile gegen Elfen, keine Fremdsprachenprobleme, d.h. keine Modifikatoren). Obwohl man sich grundsätzlich nicht unsympathisch ist, stößt Mandara auf Widerwille seitens des Gardisten, da der Wachmann zu Recht mit erheblichen Repressalien durch seinen Vorgesetzten zu rechnen hat (Probe +4). Zudem stellt sich der Wachmann als überdurchschnittlich pflichtbewusst dar (Probe +2). Der Meister schätzt das Anliegen Mandaras mit einer Schwierigkeit von 12 ein, was in etwa dem KL-Wert des Wachmanns entspricht. Zudem lässt er durchblicken, dass in weniger als 3 Minuten (60 KR) die Patrouille zurück erwartet wird. Damit Mandara nur eine Person überreden muss, stehen ihr somit höchstens 6 Proben in Überreden zur Verfügung (s.u.).

Mandara beginnt nun das Gespräch und wirft die erste Überreden-Probę, mit einem Gesamtwert von 4+2=6. Da sie bei der Probe glücklicherweise keine weiteren Talentpunkte verbraucht, erzielt sie 13–6=7 TaP.*

Mandara hat derweil mit einem aufmerksamen Blick erkannt, dass der Wachmann einem Zuverdienst unter der Hand nicht abgeneigt ist, was sie ihm mit einem viel versprechenden Zwinkern auch offeriert.

Da der Wachmann von eher schlechtem Gemüt ist (Menschenkenntnis 8), seine Goldgier geweckt ist (Goldgierwert 5, d. h. Probe +5) und zudem noch 2 Talentpunkte beim Würfeln verbraucht, erzielt er in der ersten Runde nur 8–5–2=1 TaP. Die Differenz ergibt somit einen Wert von 6, was genau ausreicht, damit der Gardist nicht das Interesse an der Unterhaltung verliert. Der Meister beschreibt ihn daher als wohlwollend, aber weiterhin skeptisch.*

In den nachfolgenden fünf Runden gelingt es Mandara, drei Proben für sich zu entscheiden, während der Gardist eine gewinnt. Dadurch steigt die subjektive Meinung des Gardistens auf nun insgesamt 6 + 3 – 1 = 8. Dieser Wert reicht zwar immer noch nicht aus, um zu Darian vorgehen zu werden. Der Wachmann ist jedoch derart beeindruckt, dass er schließlich einwilligt, wenigstens eine kleine Nachricht an den Häftling zu übermitteln, was Mandara dankend annimmt, wohl wissend, dass der Wachmann die in Isdria geschriebenen Zeilen nicht verstehen wird.

Die Gesprächsdauer

Bei allen Gesprächen spielt die zur Verfügung stehende Zeit eine nicht zu unterschätzende Rolle – sei es, dass man befürchten muss, gestört zu werden, sei es, dass eine vorgegebene Zeitspanne abläuft.

OPTIONALE REGELERGÄNZUNG

Sie sollten als Meister diesen zeitlichen Druck bewusst festlegen. Je nach verwendetem Talent sind unterschiedliche Zeitansätze zu beachten:

Eine Probe auf *Betören* dauert ca. 5 KR
Eine Probe auf *Überreden* dauert ca. 10 KR
Eine Probe auf *Überzeugen* dauert ca. 1 SR
Eine Probe auf *Heilkunde Seele* dauert ca. 5 SR

OPTIONAL – PACHHALTIGKEIT UND SPÄTE ERKENNTNIS

Neben dem Erreichen des eigentlichen Anliegens kann es auch von Interesse sein, wie lange die Wirkung einer Beeinflussung, einer Lüge oder einer Verführung nach Abschluss des Gesprächs anhält. Dabei spielt es eine nicht unerhebliche Rolle, wie gut das Gespräch verlaufen ist, d. h. wie viel höher die forcierte Meinung über die vorgegebene Schwierigkeit hinaus beträgt: Für jeden Punkt über der zu erreichenden Schwierigkeit verlängert sich die Wirkungsdauer um eine Zeiteinheit, wobei die Zeiteinheiten für *Überreden*, *Betören*, *Überzeugen* oder *Heilkunde Seele* 1 SR, 1 Tag, 1 Woche bzw. 1 Monat betragen. Ab einer durchgängigen Dauer von 6 Monaten ist die Auswirkung, also z.B. die geglaubte Lüge oder die eigentlich ungewollte Kooperation, als permanent anzusehen. Dabei ist es auch möglich, innerhalb der Wirkungsdauer mehrere Dialoge lose aneinander zu reihen.

Um nach dem Abklingen einer Beeinflussung zu erkennen, dass man manipuliert wurde, kann jede SR eine KL-Probe abgelegt werden, wobei maximal KL-Wert Versuche erlaubt sind. Eine gewirkte Liturgie Mondsilberzunge reduziert hierbei den KL-Wert (siehe *WdG* Seite 274).

BEISPIELHAFTER ANWENDUNGEN UND BESONDERE SPIELARTEN

Die Debatte

„Wollt Ihr nun Euren Augen glauben schenken, oder meinen Worten?“ Bei dieser Art des Dialogs versuchen zwei Parteien eine dritte zu beeinflussen. Die Monologe der Parteien werden gleichzeitig ausgeführt, wobei sich der Zuhörer für beide konträren Anliegen jeweils eine eigene Meinung bildet. Dabei können die Schwierigkeiten unterschiedlich hoch angenommen werden – je nachdem welche der beiden Parteien die besseren Ideen, Indizien oder Argumente vorlegen kann.

Ein Vergleich der beiden erzielten Meinungen entscheidet letztendlich über den Ausgang des Disputs. Dabei kann es auch zu einem Kompromiss kommen, falls auch die unterlegene Partei recht nahe an ihren Zielwert herangekommen ist.

Das Verspotten und Einschüchtern

„Sicht es doch ein: Eher gewinnt ein gemeiner Bauersmann das Kaiserturnier zu Gareth, als dass Ihr darauf hoffen könnt, die Vorrunde in dieser Turnee zu überstehen!“

Bei diesem Monolog kommt es zu einem Kräftemessen zwischen der Rhetorik des Redners und der Ausgeglichenheit des Zuhörers. Während Ersterer auf das Talent *Überreden* probt, stehen dem Zu-

hörer neben *Menschenkenntnis* noch das Talent *Selbstbeherrschung* zur Auswahl. Ein besonderes Augenmerk sollte auf den eventuell vorhandenen Nachteil *Jähzorn* gelegt werden, der hier im vollen Umfang als *Malus* auf die Reaktionsprobe anzusetzen ist.

Das Verhör

„Ich bitte Euch, Euer Gnaden, ich weiß nicht, wer in jener Nacht dem Dammhuber den roten Hahn auf's Dach gesetzt hat! Bei allen Zwölfen, so wahr mir Pratos helfe!“

Das Verhör ist eine weitere besondere Form eines Dialoges: Während der Verhörende versucht, den Verhörten davon zu überzeugen, ihm alle geforderten Informationen mitzuteilen, versucht Letzterer mit Ausflüchten und Lügen eben jenes zu vermeiden und seinem Peiniger weis zu machen, dass er keine adäquaten Auskünfte erteilen kann. Je nachdem, wer als Erster seine Überzeugung ändert, endet das Verhör mit der Preisgabe der geforderten Informationen – oder mit der trügerischen Gewissheit, alle Informationen erhalten zu haben.

Für den Verhörenden kann der Schwierigkeitswert zumeist mit dem Mut-Wert des Verhörten gleichgesetzt werden. Falls der Verhörte sich Hoffnung auf ein baldiges Ende seiner Misere machen kann, ist eine höhere Schwierigkeit denkbar. Auch entsprechende Liturgien können den Schwierigkeitswert anheben. Für die Schwierigkeit des Herausredens und Lügens kann man sich am höchsten KI-Wert aller Verhörenden orientieren.

Das Aufwiegeln

„Ruhe! Ruhe! Hörst mich an! All dies deutet darauf, dass jenes Geschöpf unzweifelhaft schuld an Eurer Misere ist! Jetzt ist die Zeit zum Handeln gekommen!“

Die Beeinflussung erstreckt sich nicht auf eine einzelne Person. Es soll hingegen eine bestimmte Gruppe für ein Anliegen gewogen gestimmt werden. Dabei sind gruppendynamische Besonderheiten zu beachten. Vereinfachend sollte man von einer weitestgehend homogenen Masse ausgehen und einen Mittelwert für das Verhältnis der Zuhörer zum Redner bestimmen. Zusätzlich können Sie noch folgende Modifikatoren berücksichtigen:

Probenaufschläge für die Aktionen:

- ◆ fehlende Lautstärke der Stimme: bis + 4
- ◆ Gruppengröße mehr als 2/ 5/ 10/ 20/ 40 verursacht +1/ +2/ +4/ +2/ +0

Der Schriftliche Ausdruck

„...unter Beachtung von Lemma 17 auf Folio 182 ergibt sich damit, dass es mitnichten rechts ist, einem illegitimen Bastard ein Allod zu übertragen, welches bereits durch die rechtmäßigen Nachkommen in Eigenverantwortung verpachtet wurde, wie unter Lemma 16a ausreichend dargelegt.“

Als besondere Spielart können Sie die vorgestellten Regeln auch auf viele niedergeschriebene Pamphlete und textliche Abhandlungen anwenden. Ein Schriftstück besitzt demnach sowohl einen TaW als auch einen festen TäP*-Wert. Damit versucht der Inhalt des Textes den Leser in seinem Sinne zu manipulieren, sei es als Machwerk gegen Adel und für Dämonkratie, als wissenschaftliche Thesenpapier oder als namenloses Werk das den unvorsichtigen Leser in die verbottenen und ambivalenten Geheimnisse der Niederhöllen einführt.

EWIG IST NUR DER KAMPF

ZUM STATUS QUO DER RONDRA-KIRCHE NACH DEM ENDE DES KRIEGSZUSTANDES

ANMERKUNG: Der Artikel enthält 2 Spoiler (zu **Donner** und **Sturm** und zu **Posaunenhall**)!

„Die Kirche Rondras hat in den letzten Jahren ohne Frage den höchsten Blutzoll aller zwölfgöttlichen Kirchen erbracht. Auch wenn die schwierigen Zeiten der innerkirchlichen Einigkeit zugesetzt haben, ist zu erkennen, dass der Schwertbund sich nicht geschlagen gibt, denn in den meisten Sennen werden derzeit bemerkenswert viele Novizen ausgebildet (...).“

— Reichsgrößheimrat Rondrigan Paligan, Praios 1032 BF, in einem Bericht zur Lage der Rondra-Kirche an Kaiserin Rohaja I.¹

Der Kriegszustand einte die Rondra-Kirche für ein gutes Dutzend Jahre und verband ihre Angehörigen auf einzigartige, spirituelle Weise miteinander. Die Kirche, sowie ein Großteil ihrer Ressourcen, waren in dieser Zeit ganz auf den Kampf gegen Borbarad und seine Erben ausgerichtet. Im Peraine 1032 BF (siehe **AB 138**, Seite 2f) beendete das Schwert der Schwerter den formellen Kriegszustand, um an seiner statt die „Zeit des Kampfes“ auszurufen und den Geweihten damit größere Freiheit in der Wahl der Kämpfe zu lassen, in denen sie ihr persönliches Schicksal erkennen. Damit reagierte die Matriarchin auf die veränderten Rahmenbedingungen, denn weder ist der Feind noch als geschlossene Einheit wahrnehmbar, wie im Jahre 1019 BF, noch ist es der Rondra-Kirche weiterhin möglich, ihre Priester in größeren Verbänden ins Feld zu führen. War mit Beginn des Borbarad-Krieges der Kriegszustand – und in seiner Folge der eingeschworene Schwertbund – das richtige Mittel, sich der Bedrohung zu stellen, so ist es nun seine Aufhebung. Sein Ende versetzt die Kirche in die Lage, den gegenwärtigen Herausforderungen flexibel zu begegnen, indem der einzelne Geweihte und seine individuellen Ziele gestärkt werden, wodurch die Handlungsfähigkeit des Bundes gewährleistet wird.

GEPRÜFT, DOCH UNGESCHLAGEN!

„Erwägt wohl, ob unsere Heiligen Hallen ohne Stimme bleiben dürfen, Erhabene. Denn wer, soll den Mut der Gläubigen im Kampf gegen die Dämonen und Frevler heben, ihre Herzen im Glauben entflammen, wenn die Unsrigen nur mehr kämpfen und nicht mehr lehren und predigen?“

— Ritterin der Göttin Heladis Kagorad von Drileuen beim Hohen Sennenrat, Peraine 1032 BF

Verwaiste Tempel, enorme Verluste in der Geweihtenschaft und vakante Posten prägen das Kirchenbild der letzten Jahre. Es fehlt der Kirche in vielen Regionen an Priestern, die gleichermaßen erfahren, wie kampfstark sind. Etliche Tempel sind mittlerweile jedoch wieder besetzt und bilden Novizen aus, um die Stimme der Donnernden künftig wieder vernehmbar in der Welt erschallen zu lassen. Allein, der ehemals starke, gewachsene und auf uralten Traditionen gründende Schwertbund

¹Das verwendete Zitat entstammt dem **Rondra-Vademecum**, das den Zustand des Schwertbundes nach Beendigung des Kriegszustandes abbildet und viele Anregungen für das Spiel eines Rondra-Geweihten enthält.

ist vielerorts vergangen. An seiner Stelle erhebt sich eine junge Kirche, die vielfach geprüft heranwächst und die Behäbigkeit vergangener Jahre weitgehend abgelegt hat. So ist es kein Wunder, dass die Mehrheit der Geweihten in den entbehrungs- und verlustreichen Jahren der jüngeren Vergangenheit sowie der Gegenwart eine bittere Notwendigkeit, aber auch eine Herausforderung erkennt, der sich der Schwertbund als gewachsen zeigen muss, will er sich Rondras als würdig erweisen. Dies ist die Heldenzeit, deren Zeichen Ayla von Schattengrund vor einem Dutzend Jahren erkannte. Sie folgte ihnen entschlossen und mit ihr die gesamte Kirche.



Die Zahl der Schwerter Rondras mag geschrumpft sein, dennoch finden sich in allen Sennen weiterhin herausragende Priester, die den Kult repräsentieren, lebendig halten und der nächsten Generation vermitteln. Allerorten vollbringen einzelne Geweihte Taten im Namen ihrer Göttin und tragen ihre Grundprinzipien unverzagt in die Welt. Das durch Rondras Willen herbeigeführte Ende des Omegatheries sowie die Rückeroberung Warunks durch den Schwertbund verkünden donnernd und weithin hörbar, dass die Göttin mit ihrer Kirche ist, die geprüft wird und

besteht.

VON DEN PRINZIPIEN DES BUNDES

„Krieg ist das notwendige Übel, mit dem die Ordnung wieder hergestellt werden soll. Doch es liegt keine Ehre darin und die Herrin ist nicht und war nie die Göttin des Krieges, sondern sie gebietet über Ehre, Kampf, Gewitter und Sturm. Sie wacht darüber, dass die Gebote des ehrenvollen Kampfes im Krieg nicht vergessen werden, darum entsetzt sie ihre Schwerter, um für die zwölfgöttliche Ordnung einzustehen und für den Frieden einzutreten.“

— aus dem Rondra-Vademecum, Wehrheim 1025 BF

Tugend- und ehrenhaft zu sein, jederzeit ohne Furcht und Tadel, das ist der Anspruch des Schwertbundes an seine Mitglieder. Auch angesichts eines Feindes, dem sich die Kirche in der letzten Dekade immer wieder entgegengeworfen hat, in der Regel ohne spektakuläre Erfolge zu erzielen, behält dieser Anspruch seine Gültigkeit, denn nur auf diese Weise werden die anstehenden Herausforderungen angemessen gewürdigt. Dennoch ist es nicht der Krieg, dem das Hauptaugenmerk der Rondrianer gilt, denn die Rondra-Kirche ist wieder ein stehendes Heer, noch kann sie an ihrer Strategie und Taktik gemessen werden. Ihre Prinzipien richten sich allein nach der angestrebten zwölfgöttlichen Ordnung und ihre Ansichten folgen dem Diktat ihrer Göttin. Strategie und Taktik sind Rondra-Geweihten nicht per se verboten, sie müssen jedoch stets den Gesetzen Rondras unterworfen und im Einklang damit angewendet werden.

Darüber hinaus werden sich zunehmend auch die übrigen Kirchen wieder der primären Berufung der Rondra-Kirche – den Schutz aller zwölfgöttlichen Kulte zu gewährleisten – bewusst. Der jüngst besiegelte Bund der Hütern des Kelches und Vorsteherin des Palastes Rahjas auf Deren mit dem Orden der Heiligen Ardare diente zwar vor allem der

Stärkung der jeweilige Macht der beteiligten Metropolen. Doch lenkte er im Nachgang allenthalben das Augenmerk auf die in den letzten Jahren überhand nehmende Tendenz Angehöriger anderer Kirchen, in ihrer Furcht selbst zum Schwert zu greifen. Vermehrt erkennen Vertreter anderer Kulte darin mangelndes Vertrauen in den Rondra-Kult sowie Ausdruck der schwindenden Unterstützung des Schwertbundes, der entgegen gewirkt werden muss. Erstmals seit langer Zeit wurde der Schutzanspruch der Rondra-Kirche wieder laut ausgesprochen und das Ende des Kriegszustandes ermöglicht es dem ihr zudem, dieser Pflicht erneut zu genügen. Heute noch mit vielen, vor allem personellen Abstrichen, doch gibt der allmähliche Zuwachs an aktiven Gläubigen Anlass zur Hoffnung, dass der Schwertbund künftig wieder erstarkt.

VON DER HANDLUNGSFÄHIGKEIT DES BUNDES

Bis hinauf in die Führungsebene sind Posten innerhalb der Kirche vakant. Mit dem Ende des Kriegszustandes wurde die Koordination der Kirche vom Heermeister genommen und fiel zurück auf die eigentliche Kirchenführung, das Schwert der Schwerter und die Roten Räte. Zugleich verändert sich damit die Hauptausrichtung der Kirche und der einzelne Priester erlangt die Verantwortung über sein Handeln und Streben zurück. Dies eröffnet die Möglichkeit zum Wiederaufbau. Personell bleibt die Kirche geschwächt, spirituell ist sie stark wie selten zuvor, denn Rondra hat innerhalb kürzester Zeit zweimal ihren Willen manifestiert und damit – so die überwiegende Deutung dieser Ereignisse – die Richtigkeit des eingeschlagenen Weges bestätigt. Wo es an Geweihten mangelt, sind es vielerorts kirchennahe Laien, die die Lücken füllen und die Handlungsfähigkeit der Kirche zumindest in Grundzügen aufrecht erhalten. Dennoch ist der Schwertbund geschwächt. Dies wiederum führt dazu, dass die Bedeutung des Einzelnen innerhalb des Schwertbundes wächst ebenso wie die jedes Gläubigen und damit auch die der Helden, die im Auftrag der Kirche manche Queste auf sich nehmen.

INNERER ZUSAMMENHALT

„Allen Bestrebungen zu mehr Eigenständigkeit zum Trotz ist der innere Zusammenhalt des Schwertbundes jedoch ungebrochen. Mögen hitzige Dispute und zornige Streitereien es zuweilen auch überbönen, die größte Stärke der Rondra-Kirche ist die Treue zueinander. Letztlich – so meine Einschätzung – würde sich keine der Sennen dem Befehl der Matriarchin widersetzen, denn die Erwählte Aylas von Schattengrund – selbst, wenn damit nach verbreiteter Ansicht keine allumfassende Unfehlbarkeit einhergeht – wird nicht angezweifelt.“

— Reichsgrößgeheimrat Rondrigan Puligan, Praios 1032 BE, in einem Bericht zur Lage der Rondra-Kirche an Kaiserin Rohaja I.

Die gefeierte Heldin Ayla von Schattengrund, die im Kampf gegen den Bethanier die Zeichen der Zeit schnell erkannte und deren mutiges, unorthodoxes Handeln ihr einen legendären Ruf innerhalb, aber auch außerhalb der Kirche einbrachte, verlor in der Folgezeit stetig an Beliebtheit. Zu sehr schien sie auf Tobrien fixiert, zu wenig auf die Sorgen und Nöte einzelner Sennen zu achten. Die Einigkeit des Bundes bröckelte. Eigensinnige Metropolen verweigerten sich unter Berufung auf zum Teil fadenscheinige Argumente, doch blieb dies ungeahndet, was der Erhabenen vor allem kirchenintern als Schwäche ausgelegt wurde. Der Unmut im Schwertbund wuchs, doch ehe er sich entladen konn-

te, wandelte ein leibhaftiger Heiliger, Leomar Drachenherz, auf Dere (siehe das Abenteuer Donner und Sturm) und unterwarf sich selbstverständlich der Berufung Aylas von Schattengrund als höchster Dienerin der Göttin auf Dere. Dies, sowie der Sieg in Warunk tilgten die Zweifel am eingeschlagenen Weg eben dieses Schwertes der Schwerter. Neben den konkreten Ereignissen, sorgt der überlieferte Lehrsatz, wonach diejenigen, die Rondra näher stehen den Willen der Göttin besser zu deuten wissen und darum in der Hierarchie der Kirche aufsteigen (siehe **Rondra-Vadmecc**, Seite 84f.), für die anhaltende Gefolgschaft. Kritik an ihren Methoden und Entscheidungen wird deshalb nicht verstummen, denn der Schwertbund ist eine streitbare Kirche, doch grundsätzlich steht er hinter seinem Oberhaupt.

WEITERE ENTWICKLUNGEN

„Ringt die Löwin mit der Finsternis, verlieren die Kätslein im Schatten den Weg.“

— Ritterin der Göttin Heladis Kagorad von Drileuen

Nach dem Ende des Kriegszustandes stehen die Sennen ohne Ausnahme vor altbekannten Problemen. Allerdings haben sie nun einen größeren Handlungsspielraum und auch eine größere Handlungskompetenz. Die Alte Senne steuert einen konfliktreichen Kurs, auf den Perricum früher oder später reagieren muss. Die Sennen des Nordens und des Bornlandes kooperieren verstärkt und widmen sich vornehmlich den Bedrohungen an ihren Grenzen. Im Süden nährt die Donnersturmsenne ihr Selbstverständnis als Wize des Glaubens: Ausbildung, wie auch der von hier ausgehende kircheninterne Austausch von Wissen und Erkenntnis, erblihen zusehends. Die Sennen der Mittellande und des Westens sind dagegen um Konsolidierung bemüht. Während der Meister des Bundes Jaakon von Türjeleff seinen Amtsitz von Gareth nach Warunk verlegt hat, um bei der Rückeroberung der Schwarzen Lande vor Ort zu sein (siehe Abenteuer **Posaunenhall**, Seite 15; das Abenteuer steht kostenlos zum Download bereit unter: http://www.dasschwarzeage.de/fileadmin/downloads/leiter_abenteuer/Posaunenhall.pdf), residiert zu Gareth seine neue berufene Stellvertreterin Heladis Kagorad von Drileuen. Ihr obliegt es, die verwaisten Tempel der Senne nach Möglichkeit neu zu besetzen, die Ausbildung der Novizen zu steuern und allzu laxen Praktiken, die im Gefolge des erneuerten Fehderechtes allenthalben beklagt werden, zu unterbinden. Gerade im Hinblick auf die hier zu erwartenden Widerstände wird kirchenintern verstärkt die Wiedereinsetzung eines Siegelmeisters (ein momentan vakantes Amt zur Pflege diplomatischer Beziehungen mit anderen Kirchen und weltlichen Herrschern) gefordert, damit die Kirche ihren Einfluss an den Herrscherhöfen wieder in gebotenen Maße ausüben kann. Unterdessen ist die Senne des Westens darum bemüht, das Vertrauen der Gläubigen zurückzuerlangen und die Wunden, die der Konflikt zwischen Albernica und den Nordmarken geschlagen hat, zu heilen. Das Schwert der Schwerter selbst wird zukünftig meist in Perricum residieren, in regelmäßigen Abständen aber die einzelnen Sennen bereisen, um die Einheit der Kirche zu stärken. Dies soll auch erreicht werden, indem der Hohe Sennenrat vermehrt und an wechselnden Orten tagt. Vor Ort – so kam man überein – erschließen sich die speziellen Probleme der Sennen nachdrücklicher, was wiederum die Einheit des Bundes fördert.

Katja Reinwald

Mit Dank an Katharina Pietsch und ncs

UNTERWEGS IN AVENTURIEN UND DARÜBER HINAUS

Das Schwarze Auge findet sich nicht nur in zahlreichen Printpublikationen, im Rahmen des Computerspiels **Drakensang** und auf vielen Online-Präsenzen wieder, sondern ist auch darüber hinaus auf einer ganzen Reihe von Veranstaltungen – sozusagen live und in Farbe – präsent. Dort stehen für den Verlag tätige Mitarbeiter für Fragen, Kritik oder auch Zuspruch allerlei Couleure gerne zur Verfügung, enthüllen einige der Geheimnisse Deres und machen so die Spielwelt des Schwarzen Auges auf eine einzigartige Weise erlebbar. Ganz zu schweigen davon natürlich, dass ihr so einige der Personen, die hinter dem Spiel stehen, auch mal persönlich erleben könnt.

Mit dieser neuen Kolumne wollen wir künftig unseren Lesern einen Überblick über die Con-Szene verschaffen und nebenbei sowohl genaue Termine und kurze Infos zu den jeweiligen Veranstaltungen veröffentlichen, als auch die einzelnen Promotionteams näher vorstellen. In diesem ersten Beitrag betrachten wir zunächst kurz die Conventions und Messen, die in diesem Jahr auf jeden Fall von dem einen oder anderen Ulisses-Mitarbeiter besucht werden oder auf der mit einem Ulisses-Verlagsstand zu rechnen ist. Später werden wir dann die jeweils aktuelle Veranstaltung näher beleuchten und vielleicht auch mal eine kurze Retrospektive über vergangene Termine abgeben. Lange Rede, kurze Sinn ... kommen wir zu den Fakten.


GRÖßERE VERANSTALTUNGEN IN DEUTSCHLAND

◆ RPC – ROLE PLAY CONVENTION – KÖLN


Die RPC ist eine Plattform für alle Facetten des Rollenspiels vom Tischrollenspiel über Tabletop, Live-Action-Roleplay (LARP), einem mittelalterlichen Markt und einem Lesercafé bis hin zu Computerrollenspiel und bietet über alle Medien hinweg Informationsmöglichkeiten und Erfahrungswelten. 2010 wurden außerdem zum ersten Mal die RPC Fantasy Awards verliehen, wobei mit **Wege des Meisters** die neueste DSA-Regelweiterung aus dem Hause Ulisses prämiert wurde. Wir freuen uns auch sehr über den Jury-Award für das Browsergame **Drakensang: Saat des Zorns** von Chromatrix, der für die Verbindung und Verzahnung von Online- zu Offline-Rollenspielen vergeben wurde. Nähere Infos unter: www.rpc-germany.de



◆ NORDCON – HAMBURG VOM 04. BIS 06. JUNI 2010

Die Nordcon ist die nord-lichste der großen Conventions und – nach eigener Aussage – unter den Fantasy-Spiele-Cons inzwischen das größte Event seiner Art in ganz Europa. Nähere Infos unter: www.nordcon.de

◆ HANNOVER SPIELT! – VOM 19. BIS 20. JUNI 2010

 Diese Convention verspricht ein Wochenende Spaß bei Spielrunden, Seminaren, Workshops und FreeForms! Nähere Infos unter: www.hspielt.de

◆ FEENCON – BAD GODESBERG VOM 24. BIS 25. JULI 2010

Ebenfalls ein Urgestein unter den Conventions mit zuletzt über 250 Spielrunden sowie Autorenlesungen, Workshops, Ständen von Händlern, Vereinen und Zeichnern sowie einem Mittelaltermarkt- und Spielbereich.



Nähere Infos unter: www.feencon.de

◆ RATCON – DORTMUND

10. BIS 12. SEPTEMBER 2010

Der 'Hauscon' von Ulisses-Spiele bietet im Spätsommer neben einem breiten Überblick über das Verlagsprogramm und insbesondere für DSA das Schmanckerl eines MultiParallelenAbenteuers sowie eine ganze Reihe von Vorträgen und Workshops rund um DSA, Myranor und Uthuria sowie ein umfangreiches Rahmenprogramm wie z.B. die Preisverleihung des Abenteuerwettbewerbs *Auf Aves Spuren*.

Nähere Infos unter: www.ratcon.de



◆ SPIEL – ESSEN VOM 21. BIS 24. OKTOBER 2010

Die 'Spiel' in Essen zeigt im Herbst einen Querschnitt durch die gesamte Spielszene. Verlage, Autoren, Hersteller und natürlich Spieler treffen sich hier einmal im Jahr, um Erfahrungen auszutauschen, sich über das Neueste zu informieren und ihre Produkte einer breiten Öffentlichkeit vorzustellen. Ähnlich wie bei der RPC liegt hier der Schwerpunkt auf der Information von DSA-Interessierten über das gesamte Programm und künftige Entwicklungen.

Nähere Infos unter: www.merz-verlag.com/spiel/



◆ DREIEICHCON – VOM 20. BIS 21. NOVEMBER 2010



Das ist der südlichste der großen Cons in Deutschland. Da Ulisses-Spiele sozusagen um die Ecke beheimatet ist, bietet sich hier zwischen etlichen Spielrunden und Workshops meist eine gute

Gelegenheit, etliche DSA-Macher kennenzulernen, ohne dass es so geschäftig wie auf den Messen zugeht. Außerdem wird hier jährlich der Gewinner des DSA-Spielhilfen-Wettbewerbs mit dem Simiapokal belohnt.

Nähere Infos unter: www.dreieichcon.de

Soweit zunächst der Überblick über die sieben größten Veranstaltungen im Jahr. Wenn die RPC in diesem Jahr auch schon gelaufen ist, so gehört sie dennoch zu den wichtigen Con-Terminen im Jahr und wurde deshalb hier genannt.

Ab der nächsten Ausgabe berichten wir gezielt über die bis dahin gelaufenen Cons und blicken kurz auf die jeweils unmittelbare aktuelle Veranstaltung.

Tilo Hörter & UK

DAS EINGELÖSTE VERSPRECHEN, SEITE 1

Ausführliche Informationen zu den aktuellen Entwicklungen in Almada finden Sie in der Spielhilfe **Das Erwachen des Stiers** in der letzten Ausgabe des **Aventurischen Boten**. Die überraschend vollzogene Hochzeit zwischen Selindian Hal von Gareth und Prinzessin Tulameth ist Teil davon.

Nach dem **Weißenstein**er Schluss, der Selindian ein Ultimatum setzt, um seine Ansprüche auf die Kaiserwürde fallen zu lassen, muss er das Bündnis mit dem Kalifat festigen. Als Schwiegersohn des Kalifen fühlt er einen mächtigen Verbündeten an seiner Seite, mit dem er seinen Feinden ernstzunehmend drohen kann. Als Gegenleistung erkennt der Kaiser die vor hundert Jahren durch Kalif Malkillah II. annektierten Lande zwischen Yaquir und Amhallassih-Kuppen (ausgenommen Omlad) als novadisches Gebiet an. Dies ist das Ende der Reconquista. Selindian lässt hart unter jenen Gefolgseuten durchgreifen, die dies nicht anerkennen wollen.

Darüber hinaus braucht Selindian einen Thronfolger, mit dem er seine Ansprüche weiter legitimieren will. In der Tat müsste ein Kind von ihm auch von Rohaja als Erbe anerkannt werden, so lange wie sie selbst (oder ihre Zwillingsschwester Yppolita) kein eheliches Kind hat.

In den folgenden Wochen sind allerlei Gelehrte, Magier, Geweihte, Alchimisten und Quacksalber Gast bei Hofe, um mit Wundermitteln, Fruchtbarkeitsriten und mitunter sehr okkulten Ratschlägen eine Empfängnis zu beschleunigen. Auch Helden können angeheuert werden, um etwa für die Fruchtbarkeit steigernde Alchymika entsprechende Zutaten zu beschaffen.

DIE LÖWIN VON LODENBACH, SEITE 5

Thargrin von Arpitz (*1004 BF, blonder Bürstenschmitt, kantiges Gesicht) ist in der Tat das jüngste Kind des 1010 BF ermordeten Oberst Heldar. Selbst ohne Erbe außer ihrem Namen, entschied sie sich nach einer erfolglosen Offizierskarriere, ihr Schicksal selbst in die Hand zu nehmen. Mit ihrem Gefolge, das sich vor allem aus unzufriedenen Spätgeborenen alteingesessener Weidener und darpatischer Adelsgeschlechter zusammensetzt, wurde Thargrin zu einem wichtigen Machtfaktor im Nordwesten der Wildermark – aber auch auf lange Sicht zu einer Bedrohung für Greifenfurt. Der Meister der Mark *Tilldan Greifentreu von Nebelstein* (Schild des Reiches 144) handelte pragmatisch und machte die potentielle Feindin zur

Verbündeten. Thargrin dankt es ihm mit ergebener Treue, zumal sie gutes Gold aus Greifenfurt erhält.

Thargrin ist keine erklärte Heldin, wie im Artikel beschrieben, aber auch keine klassische Schurkin. Die Wahrheit liegt dazwischen: Den ritterlichen Idealen verpflichtet, versucht sie ihr Glück zu machen. Sie wird in zukünftigen Publikationen zu der Region eine Rolle spielen und kann von Ihnen in Ihrer Spielrunde aufgebaut werden.

KOSCHER FÜRSTENERBE GERETTET, SEITE 7

Wer das Ereignis als Aufhänger zu einem Abenteuer in Angbar nehmen möchte: Die aktuellsten und ausführlichsten Hintergrundinformationen über die Reichsstadt findet man in der Spielhilfe **Patriot** und **Diebesbanden**.

Zeitleiste der Koscher Ereignisse:

11. Travia 1031 BF: Nach einem Aufruf der Großmutter von Erbprinz Anshod von Kosch, die sich um die Kinderlosigkeit ihres Enkels sorgt, kommen Dutzende von Untertanen um dem Prinzenpaar mit gutem Rat zu helfen.

12. Travia 1031 BF: In der folgenden Nacht wird das Koscher Erbprinzenpaar entführt.

Mitte Hesinde 1031 BF: Das Paar wird in den verschneiten Koscherbergen entdeckt und gerade noch vor dem Tod durch hungrige Ork gerettet.

4. Ronda 1032 BF: Prinz Erlan Waldemar Edelbrecht vom Eberstamm wird geboren.

Rondramond 1033 BF: Großes Turnier zum ersten Tstag des Prinzeins.

KAMPF UM MARASKAN, SEITE 7

Die Zukunft Maraskans wird von Ihren Helden in dem 2010 erscheinenden Abenteuerband **Der Lilienthron** entschieden. Im Mittelpunkt der Handlung wird die Heilige Stadt Boran stehen, doch wird sich das Schicksal der Insel nicht alleine dort entscheiden. Neben dem eigentlichen, frei zu gestaltenden Abenteuer finden Sie weiterführendes Spielmaterial als Anregung für eigene Szenarien. Der **Aventurische Bote** wird sich in seinen nächsten Ausgaben Maraskan nicht widmen und erst zu einem späteren Zeitpunkt dorthin zurückkehren.

CHRONOLOGIE DER IMPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN I41

Ronda 1032 BF: Der Hochherold des Schwertbundes verkündet die Verschiebung der Zwölfgöttertage.

Ende Praios 1033 BF: Gerüchte über eine blutige Schlacht um Jeragan.

6. Ronda 1033 BF: Selindian Hal von Gareth ehelicht in Punin Prinzessin Tulameth saba Malkillah.

Efferd 1033 BF: Der Streit zwischen dem nordmärkischen Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss und seinem Sohn, dem Reichskanzler Hartuwal vom Großen Fluss, verschärft sich und nimmt groteske Züge an. Beobachter ahnen, dass hinter Jasts scheinbar wahllosem Zorn ein tiefes Zerwürfnis mit seinem Sohn steht, dem der Herzog

vorwirft, dass er sich immer mehr auf die Seite Kaiserin Rohajas geschlagen habe.

Travia 1033: Das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik veröffentlicht einen Bericht, in dem ein niederschmetterndes Bild der magischen Forschung an den Akademien Aventuriens gezeichnet wird.

1. Travia 1033 BF: Der abernische Kronprinz Finnian ui Bennain hält eine Ansprache auf den Stufen des Alten Efferd-Tempels zu Havena.

Herbst 1033 BF: Der Meister der Mark Tilldan Greifentreu von Nebelstein erhebt die Kriegsfürstin Thargrin von Arpitz zur Baronin von Lodenbach.

Das eingelöste Versprechen Selindian Hal von Gareth heiratet Tulameth, die Tochter des Kalifen – Ausschweifende Feierlichkeiten in Punin

PUNIN. "Vivat Almada! Vivat Hal Secundo!" So schallte es durch die Gassen und über die Plätze Punins. Die Stadt versank in einem nicht enden wollenden Freudentaumel. Wein und Speisen wurden großzügig unter das Volk verteilt, das Caralus-Stadion überbot sich jeden Tag mit noch spektakuläreren Gladiatorenkämpfen als am Tag zuvor, auf der Maquammeile donnerten die Streitwagen und die wagemutigsten

Selindian Hal von Gareth, Almadas König und seinem Volk Kaiser des Mittelreiches, hatte ein Versprechen eingelöst, das kaum jemand am Yaquir noch ernst genommen hatte: Am 6. Ronda, dem Gedenktag zur Zerstörung Bosparans und der Gründung des Neuen Reiches, vollzog er den Traviabund mit seiner Verlobten Tulameth saba Malkillah, der Tochter des Kalifen. Die Vereinbarung dieser Ehe war Teil des fast auf den Tag genau vor sechs Jahren – am 7. Ronda

Vom Ende der Reconquista

»Die Lande zwischen Yaquir und Amhallasih-Kuppen stehen unter der Oberherrschaft des Großen Zeltes, gleichwohl das Reich Rauls des Großen deren Annektierung durch Kalif Malkillah II. in den Jahren 921 bis 926 BF nicht anerkennt. Zu einem geeigneten Zeitpunkt wird es zu einer endgültigen Regelung in Bezug auf besagte Lande kommen. Dieser Zeitpunkt ist jedoch nicht jetzt und wird einzig und allein durch die Herrscher beider Reiche bestimmt werden.«

—aus dem Frieden von Unau, gezeichnet am 7. Ronda 1027 BF



Reiter zeigten ihre Künste. Auch den Tempeln wurde reichlich gegeben und den Göttern zahlreiche Tiere zum Opfer dargebracht. Und doch merkte man den Feiernden eine gewisse Verwirrung an, denn das Ereignis, das zu jubeln war, hatte die meisten von ihnen überrascht.

1027 BF – ausgehandelten *Friedens von Unau* zwischen dem Mittelreich und dem Kalifat. Doch die Heirat wurde immer wieder hinausgezögert. Der eigensinnige König schien nicht gewillt, eine Novadi-Prinzessin zur Frau zu nehmen und auf eine Bedingung einzugehen, die andere an seiner Statt ausgehandelt hatten.

Der Kalif selbst ebnete den Weg für den Bund und reichte dem Kaiser als Gleichberechtigtem die Hand. Selindian Hal hingegen erkannte die durch Kalif Malkillah II. annektierten Lande zwischen Yaquir und Amhallasih-Kuppen als novadisches Gebiet an – ausgenommen der Stadt Omlad, Geschenk des Kalifen an die kaiserliche Familie. Dies bedeutete das Ende für die Reconquista, wollen sich die Magnaten nicht gegen ihren Herrscher stellen.

Durch ein hochkarätiges Gremium von Geweihten der Zwölf unter Vorsitz von Zhulamin ai Fasar, der Vorsteherin der Marbiden, wurde Prinzessin Tulameth eingehend in die Kulte der Zwölf eingeführt, da sich Prinzessin Tulameth mittlerweile dem Unausweichlichen und seiner sanfte Tochter Marbo nahe fühlt – sicherlich auch als Geste an Selindian Hal zu verstehen. Noch am selben Tag wurde die Eheschließung bekannt gegeben und in Punin übertrafen sich die Edlen, Hoflieferanten, Gastwirte und Gaukler gegenseitig mit dem eiligst zu treffenden Vorbereitungen.

Ein Fest sollte es werden, wie man es seit den Hochzeiten von Kaiser Hal dem Friedensbringer sowie seinem Sohn Brin von Gareth mit Emer ni Bennain nicht mehr gesehen hatte. Eine Erinnerung an glorreichere Tage, aber auch ein Zeichen, dass diese Zeiten noch nicht vergessen waren, sondern unter einem Kaiser Hal II. fortbestanden.

Der Bund der Völker

„Beide Völker werden durch eine feierliche Hochzeit geeint werden.“

—aus dem Frieden von Unau, gezeichnet am 7. Rondra 1027 BF

Die Älteren fanden sich dann auch an die glänzende Pracht des Hofes Kaiser Hals von Gareth erinnert, spätestens als zu Beginn des Rondra-Mondes die Gäste aus dem Süden eintrafen. Der Kalif entsandte seinen ergebene Emir von Amhallasih, Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim, der als der treueste Gefolgsmann Malkillahs gilt. Und mit Emir Dschelafan kam die ganze Pracht des Wüstenreiches nach Punin: 99 stolze, in glänzende Spiegelpanzer gewappnete Krieger bildeten die Ehrengarde des Emirs und seiner Beys, neun schwer beladene Kamele trugen Kisten und Truhen mit Edelsteinen und kostbaren Stoffen. Doch das größte Staunen löste ein weißer Elefant aus den südlichsten Sultanaten aus, der dem Brautpaar zum Geschenk gemacht wurde.

Wie schon bei seiner Salbung zum Großfürsten vertraute Selindian Hal die Zeremonie der Kirche des Schweigsamen an. Hinter den dunklen Mauern des Gebrochenen Rades segnete Aedin zu Naris den Bund, bevor sich das Paar dem Volk zeigte und unter großem Jubel weitere Gaben empfing. Mutter Zefira und Vater Seben vom Tempel der Gütigen Mutter unserer almadanischen Heimat überreichten eine Laterne, deren Licht am Heiligen Herdfeuer entzündet worden war und das Heim des Paares wärmen sollte. Emir Dschelafan hingegen schenkte ein „Akhhari“ genanntes, mit Silberfäden reich besticktes Braut Tuch aus goldgelber Phraischaf-Wolle und bestreute es mit Zucker, auf das das Eheglück ein Leben lang verflücht sei.

Der König präsentierte sich stolz mit dunklem Umhang und silberner Brünne, und wenig erinnerte an den blassen und kränklichen Jüngling, der Brins Sohn einst gewesen ist. Seit dem wundersamen Traum der tausend Seelen, als vor wenigen

Monden der Totengott durch ihn sprach, wirkte er gefestigter und selbstbestimmter als man ihm bisher nachsagte. Selindian Hal von Gareth ist zum Mann gereift. Nicht nur ihm flogen die Herzen seiner Untertanen zu, auch der stillen Schönheit an seiner Seite, die sich hinter grünen Seidenschleiern verbarg, umgeben vom Duft von tausendundeinem Rausch. Und Männer, die vor wenigen Jahren noch im leidenschaftlichen Zorn „Reconquista!“ riefen, hätten sich an diesem Tag für die Ehre der Königin duelliert.

Feierlich schworen sich der König und durch den Mund des Emirs der Kalif bei ihrer Ehre ein Bündnis des gegenseitigen Beistandes und begruben alle Zwistigkeiten der Vergangenheit.

Die Mündel des Mondes

Schließlich wurden zwölf vom Tode verurteilte Verbrecher vorgeführt und ihre Schandtaten verlesen. Dann trat Selindian Hal vor. „Für diese Taten können und wollen Wir euch den Tod nicht erlassen, doch als Zeichen der Gnade wollen Wir euch an diesem Tag, an dem Wir selbst so reich beschenkt sind, die Wahl lassen: Sterbt durch den Strick oder für das Reich.“ Jeder der Zwölf verschwor sich dem König. „Über eure Namen legt sich nun das Vergessen, doch der Unausweichliche wird sie bewahren“, fuhr der junge Herrscher fort. Den Delinquenten wurden schwarze Roben und silberne Masken umgelegt. „Als Kinder des Landes und Mündel des Mondes sollt ihr eurem Kaiser dienen, bis eure Strafe euch ercilt und der Schweigsame euch aus dem Dienst des Reiches aberberuft.“

Danach machte er jedem der zwölfgöttlichen Tempel – auch der sichtlich befangenen Geweihtenschaft der Tsa – einen prächtigen Opferstier zum Geschenk, ehe das Königspaar, von einer Ehrengarde aus almadanischen Soldaten und novadischen Kriegern flankiert, vom kolossalen Platz des Schweigsens hinauf zur Residenz der Esclamiden fuhr. Unter der gewaltigen Freikuppel, die sich sechzig Schritt hoch über dem Königssaal mit dem Almadithron wölbt, empfing das Brautpaar dort die Glückwünsche und weiteren Geschenke des Hochadels und weiterer hochrangiger Gäste. Bis weit in die Nacht dauerte die Zeremonie. Nur der erlesenste Yaquirtaler Madawein, der König der Weine und Wein der Könige, wurde gereicht, Gang um Gang reichten sich die raffiniertesten

Speisen aneinander, für deren Qualität sich der angeerste Koch des Hotels Seelander aus Gareth, Jandhold Degenhard von Mersingen, persönlich verbürgte. Aber auch exotische Kräuter und Rauschmittel aus Meridiana und den Landen der Tulamiden erfreuten die Gäste. Maestra Delilah Dhachmani de Vivar verstand die künstlerische Komposition des Abends, und sie wusste die Anwesenden mit einem geschmackvollen Arrangement der unterschiedlichen Kulturen zu unterhalten. Ein Höhepunkt war zweifelsohne der Auftritt eines besonderen Gastes: der meisterhaften Sharisad Sherizeth saba Nereida aus Unau.

Zu vorgerückter Stunde zog sich schließlich Almadas Herrscher mit seiner jungen Braut in eine abgeschirmte Laube des Palastgartens zurück, um dort im feinen Silberschein von Madas Helm die Hochzeit zu vollziehen.

Währenddessen feierte in den Gassen und auf den Plätzen der Stadt das Volk seinen gesegneten Herrscher. Noch acht Tage sollte sich das alterwürdige Punin in einem rauschenden Fest ergehen. Und selbst jene, die im Yaquir als „Disentes“ galten und Kaiserin Rohaja die Treue hielten, konnten es nicht von sich weisen, dass die Pracht des Festes sie mitriss und von besseren Zeiten träumen ließ.

Stimmen zur Hochzeit

„Ohne Frage ist Seine Kaiserliche Majestät seiner königlichen Schwester Rohaja wieder einmal einen Schritt voraus. Während sie sich an das Horasreich verkauft, begegnet er dem Kalifen auf Augenhöhe – und vollendet ein historisches Bündnis, das rückblickend in einem Atemzug mit dem Frieden von Weid-leth genannt werden wird. Königin Rohaja ist eine Kriegerin. Ihr Platz ist ihrer ritterlichen Ausbildung entsprechend auf dem Schlachtfeld. Die Führung dieses Reiches jedoch ist Kaiser Hal II. gegeben, der in der Politik deutlich mehr Talent besitzt.“

—Rafik von Taludar ü.H., Kanzler von Almada

„Der entrückte Kaiser Hal besaß durch seine Göttlichkeit eine strahlende Größe, deren Licht Unterschiede verblissen ließ. Sein Enkel handelt weise, indem er ein Zeichen des Friedens setzt und die unterschiedlichen Völker seines Landes unter seiner Herrschaft eint.“

—Halgunde Lohholmer, Matriarchin des Kaiser-Hal-Tempels zu Gareth

«Anderorts nennt man ihn "Spalter" und "Störenfried", doch das ist falsch und diese Hochzeit zeigt es: Selindian Hal bringt Frieden.»

—Pusqua Sfallia, Vertraute der Eidechse

«Die Tochter des Löwen wird ihre Herkunft nicht vergessen. In der Kaisergermahn haben wir Aramys eine wichtige Fürsprecherin bei Hofe.»

—Shahim al'Shiragan, Baron von Khabosa

«Es beginnt eine Epoche neuer Größe und Stärke. Das Reich wird zur Einheit zurückfinden, mit Punin als kraftvollem Herzen.»

—Praidar von Streitsig ä.H., Graf zu Yauquirtal

«Sollte dieser Verbindung ein Kind entspringen, wäre es – die Kaiserfrage außen vor gelassen – Thronfolger des Raulschen Reiches, solange Rohaja von Gareth selbst weiterhin den Traviabund scheut und keinem legitimen Erben das Leben schenkt. Der Krieg der Drachen im Horasreich lehrt uns jüngst, dass das Ringen einer Generation um die Herrschaft gelöst werden kann, indem man das Zepter an die nachfolgende weiterreicht. Allerdings sehe ich hier andere Umstände gegeben als im Lieblichen Feld.»

—Storko von Gareth, Diplomat und Prinz von Geblüt

«Was schert Uns Almada?»

—Walpurga von Löwenhaupt, Herzogin zu Weiden

Wo ist Alara Paligan?

Mit ihrem Fernbleiben bei der Hochzeit ihres Enkels ist die Behauptung nicht mehr haltbar, Alara Paligan befände sich zur Sommerfrische auf Pfalz Cumrat. Mit dieser Gegendarstellung trat der Kronrat den Gerüchten entgegen, Alara sei Ende Ingerimm letzten Jahres von Marshall Gwain von Harmamund unter Arrest gestellt worden, da sie im dringenden Verdacht stünde, den Raben von Punin vergiftet zu haben (der Bote berichtete in **Ausgabe 139**).

Am Rande der Feierlichkeiten versuchten wir, Seine Exzellenz Rafik von Taladur zu einer klärenden Aussage in dieser Angelegenheit zu bewegen. "Es ist der explizite Wunsch Seiner Kaiserlichen Majestät, den Fall seiner geliebten Großmutter diskret zu behandeln. Und genauso werde ich es halten", erklärte der Kanzler lächelnd. "Im fortgeschrittenen Alter empfinde ich es sich, eine Kur auszudehnen. Aber ich versichere Euch, die Gedanken der Kaiserergroßmutter sind ganz bei ihrem Enkel. Darf'ich Euch etwas Punipan anbieten?"

Man kann sich des Gefühls nicht erwehren, dass es vielen Personen im Reich recht zu sein scheint, sollte Alara Paligan tatsächlich unter Arrest stehen oder ihr gar eine Verurteilung drohen. Es mag mehr hinter alle dem stecken, doch bleibt uns dies verborgen. Die ihr nachgesagten Intrigen sind legendär, doch jetzt scheint sich Alara Paligan in ihren eigenen Netzen verstrickt zu haben – sehr zur Freude ihrer Feinde.

«Almada sollte sich nicht zu ausschweifend feiern, denn der Wolf, den es danach erwartet, wird ihm nicht schmecken.»

—Hartuwal vom Großen Fluss, Reichserzkanzler

«Nach dem Weißensteiner Schluss, der Adler und Greif gegen das abtrünnige Almada eint, schien es der selbsternannte Kaiser eilig gehabt zu haben, einen mächtigen Verbündeten zu finden. Wenn das beschlossene Ultimatum im Boron 1034 BF abläuft, hat Almada ohne das Kalifat seinen Nachbarn wenig entgegenzusetzen. Mit dem Kalifat als

Verbündeten ist ein Feldzug gegen Almada jedoch gerade für das Horasreich ein zweischneidiges Schwert. Allerdings ist es fraglich, ob der umsichtige Kalif sich in einen Krieg gegen das restliche Mittelreich mit seinen liebfeldischen Verbündeten hineinziehen lassen wird. Es mag sogar sein, dass Malkillah zum gegebenen Zeitpunkt der entscheidende Vermittler sein kann, sollte Selindian nicht zur Vernunft kommen.»

—Arela Weißblatt, Edle zu Raguth

Michael Masberg

mit Dank an Chris Gosse, Niklas Reinke und Daniel Simon Richter

Heilige Herde folgt der Hüterin der Kelche

BALIHO. Nur wenige Wochen nach dem Bund der Hüterin der Kelche zu Belhanka mit dem Orden der Heiligen Ardra (siehe AB 137, Seite 2f.), folgte die amtierende Hüterin der Heiligen Herde zu Menzheim diesem Beispiel. Bei einem zwanglosen Treffen im 'Hag der Göttlichen Stute', dem Rahja-Tempel zu Baliho, erbat Metropolitan Wunja Winterkalt die Unterstützung der Senne des Nordens. Vertreten wurde diese durch Alinja Leu-

ninge von Norburg, die Legatin der Meistlerin der Nordsenne, sowie die Tresslerin des Ordens zur Wahrung, Sariya Fulmar von Donnerbach. "Wir folgen dem Beispiel Schwester Gylvanas nur allzu gerne und sind hochofret, dass der Schwertbund die Diener und Hallen Rahjas in Weiden wieder so zuverlässig schützt, wie es von jener guter Brauch war. Denn ist es nicht die Einheit der zwölgöttlichen Kirchen, an denen jeder Feind zerschellen muss?", erklärte die Hüterin der Herde im Anschluss an das Treffen hochzu-

frieden. Förderhin, so wurde verkündet, fällt es in Weiden wieder dem Bund des Schwertes zu, die Heiligen Hallen sowie die Geweihten der Lieblichen zu schirmen. Der Orden zur Wahrung und die Kirche arbeiten in diesen Belangen eng zusammen. Umgehend wurde ein halbes Dutzend junger Ronda-Geweihter und älterer Novizen aus dem Ordenskloster 'Domina Ronda trans Aquae' nahe Auen zur Heiligen Herde von Menzheim versetzt.

Katja Reinwald,

Leicht entflammbar

ELENVINA. Der Streit zwischen Herzog Jast von den Nordmarken und seinem Sohn Hartuwal, Erzkanzler des Reiches, setzt sich fort, obwohl dessen beide Geschwister zu vermitteln versuchen. Der Eklat auf dem Baugrund der neuen Reichskanzlei (siehe AB 140) war noch immer Stadtgespräch, als der Klatsch von der Herzogenburg Eilenwid-über-den-Wassern neue Nahrung erhielt: Als des Reiches Kanzler Hartuwal vom Großen Fluss seine Studierstube auf der Burg räumen wollte, um in eines der ersten fertig gestellten Kanzleigebäude zu ziehen, soll es erneut zum Streit mit seinem Vater, dem Herzog der Nordmarken, gekommen sein. Wie das Gerücht will, begann der Zwist mit einem Herzog Jast, der, nachdem er Lücken in der Bibliothek der Veste Eilen-

wid feststellte, trotz der Umzugskisten seines Sohnes durchwühlte. Von diesem mit einem Prachtexemplar der Gesetze Rohals in der Hand ertappt, soll der Herzog zornig ausgerufen haben: "So stichst du also meine Bücher, Sohn?" Daraufhin habe Reichskanzler Hartuwal jedoch nur kalt geantwortet: "Legt das Buch hin, Vater, es ist zu schwer für Euch – so oder so." Dann, so heißt es, habe nur das beherzte Eingreifen von Jast Gorsams Tochter Grimmhelda Schlimmeres verhindern können: Die Praios-Geweihte musste ihren zornigen Vater mit aller Mühe festhalten, während der zweigeborene Herzogensohn Frankwart vom Großen Fluss herbeieilte und seinem Bruder Hartuwal erste Vorhaltungen machte. Diese Szene spielte sich vor den Augen der Diener und Pagen des Hofes ab, doch nichtsdestotrotz erhob der zornesrote

Herzog seine Stimme: "Glaubst du, Sohn, dass ich den Ausverkauf meines Herzogtums erlaube? Dass ich zusehe, wie du an die Kaiserkrone verschacherst, was den Nordmarken gehört? Nicht, solange diese Hand noch Kraft hat! Dieser Rohalsband gehörte meinem Vater – und weder du noch das Reich sollen ihn haben – eher Ingerimms Feuer!" Und damit warf der Herzog Rohals Gesetze in die Flammen des Kamins, riss sich von seiner Tochter los und verließ wutschnaubend den Raum – nicht ohne noch einmal mit der Faust und einem finsternen Blick seinem Sohn Hartuwal zu drohen.

Diesen sah man alsbald mit rußgeschwärzten Händen und einem verkohlenen Buchblock Burg Eilenwid-über-den-Wassern verlassen.

*Jagodar von Galothini
(Björn Berghausen)*

Hadena-Fanfare, Efferd 1033 BF

"Das Land ist frei!"

Kronprinz Finnian ui Bennain spricht im Alten Tempel

HAVENA. Zwölf Götternamen währn nun der Frieden, der am 30. Rondra 1032 BF Einzug erhielt am Großen Fluss. Nach mehr als vier Jahren des Krieges erholt sich das Land langsam unter der umsichtigen Herrschaft der Regentin Idra ni Bennain, der die schwierige Aufgabe anvertraut wurde, die alten Feinde zu versöhnen und die Ewiggestrigen zur Vernunft zu bringen, bis sie in einigen Jahren das Zepter an ihren Enkel Finnian weiterreicht. Und wie es scheint, erwartet mit Inverhs Sohn Albernia ein Herrscher, der seinem Land tief verbunden ist.

Am 1. Travia, dem Tag der Heimkehr, tauchte im Alten Tempel, dem Gotteshaus Efferds am Fischmarkt, ein scheuer Junge von zwölf Götterläufen mit braunem Haar und einfacher Gewandung auf. Auffällig waren die blauen Zeichnungen, die wie feise Ornamente die Züge seines

Gesichtes unterstrichen. Wie selbstverständlich stellte er sich nach einem kurzen Gebet auf die Tempelstufen und sprach zu den Gläubigen und Bürgern:

"Vier lange Jahre kämpft ihr an der Seite der Königin für ein freies Albernia. Doch die Königin hat sich geirrt." Ein eigentümlicher, schwermütiger Schmerz flackerte in den Augen des Jungen. "Dieses Land ist frei. So war es stets und wird es immer sein. Das Land, fruchtbar durch die Gnade des Flussvaters, hat unsere Ahnen angenommen und sorgt sich um uns. Und es ist unsere Pflicht, allein aus ergebener Dankbarkeit und inniger Liebe, für dieses Land zu sorgen. Doch nicht über es zu bestimmen, sondern ihm zu dienen. Stolz es Albernia, du wirst gedeihen, wenn du dies nicht vergisst!"

Seine Zuhörer wussten kaum etwas mit diesen Worten anzufangen und fragten sich, wer dort wohl gesprochen hatte. Der Junge schritt jedoch die Stufen hinunter,

wo ihn bereits eine alterslose Frau in weißen und leuchtend blauen Gewändern aus Feengespinnst erwartete – Bori-Shan, die Blaue Frau! Respektvoll machte man ihr Platz. Sie schloss den Jungen in ihre Arme und gab ihm einen Kuss auf die Stirn.

In diesem Moment stürmten aufgeregte fürstliche Garden auf den Platz vor dem Tempel und ihre Sorge legte sich erst, als sie den Jungen erblickte. Da erkannten ihn auch die Umstehenden: Es war Finnian ui Bennain, Sohn der letzten Königin und derzeit Fürst von Albernia. Ohne viel Aufsehen ließ sich der Kronprinz zurück zum Fürstenpalast geleiten, nicht ohne vorher der Blauen Frau die Hand zu küssen. Sie strahlte einen geradezu mütterlichen Stolz aus, wie sie da stand und Prinz Finnian nachblickte, der mit innerer Ruhe und großer Zuversicht in die Zukunft schritt.

Michael Masberg

Die Löwin von Lodenbach

Meister der Mark erhebt Streiterin der Ordnung zur Baronin

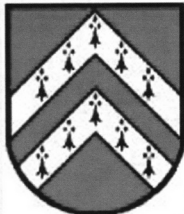
GREIFENFURT. Die Drachenmeisterin, der Schlächter von Wutzenwald, der Sohn des Lichts, die Helden von Zweimühlen – die umkämpfte Wildermark kennt viele Legenden, Helden und tragische Gestalten. Sei einigen Monaten hört man auch im Greifenfurter Land von einem neuen Namen im einstigen Darpatien: die 'Löwin von Lodenbach'. Bislang kannte man nur ihre Taten, jedoch nicht, wer sich dahinter verbarg. Dieses Geheimnis ist nun gelüftet: Die Löwin ist die Tochter eines großen Helden. Und dem Meister der Mark gebührt der Verdienst, dass sie nun für Greifenfurt streitet.

Von dem dichtbewaldeten Lodenbach aus, direkt im Dreieck von Greifenfurt, Weiden und Wildermark gelegen, sorgte die Löwin mit ihren kühnen Streitzügen für Furore und schlug dabei auch den benachbarten Baronen das eine und andere Schnippen. Wiederholt besetzten die Löwen von Lodenbach auch das Dorf Barken an der Reichsstraße und förderten von Händlern und Reisenden horrende Zölle ein. Sobald allerdings Soldaten des Marschalls oder Ritter aus Weiden nach Barken kamen, zogen sich die Gefolgsleute der Löwin in die schwer zugänglichen Hügel und Wälder zurück – nur um bald wiederzukehren. Durch solche Schelmenstücke brachte es die Löwin zu einigem Reichtum und wurde zu einer wichtigen Größe im Ringen um die Macht in der Wildermark.

Aber etwas unterscheidet sie von den selbsternannten Kriegsfürsten, denn sie streitet mit Ehre und Anstand. So entboten sich die Löwen öfters als Schutz für Pilger und verteidigten einen Tempel der Travia gegen finstere, Schergen. Wo immer die Löwin Leid in der Bevölkerung erblickt, so heißt es, hält sie inne und schaut, was sie den armen Menschen Gutes tun kann.

Dennoch fürchtete man, dass es nur eine Frage der Zeit sei, bis sie sich nicht mehr mit ihrem bisherigen Revier begnügen würde. Doch diese Gefahr ist für die märkischen Lande nun abgewandt: Tilldan

Greifentreu von Nebelstein, unser Meister der Mark selbst, konnte die Löwin von Lodenbach aufspüren. Beindruckt von ihrer Tapferkeit trat er ihr nicht mit dem Schwerte gegenüber, sondern reichte ihr die Hand zum Bündnis. Seite an Seite ritten sie in Eslamsronen ein. Und so wurde auch der Name der Löwin bekannt: Thargrin von Arpitz, eine Tochter des berühmten Reichsoberst Heldar von Arpitz, der im Travia 1010 BF sein Leben gab, um bei einem feigen, orkischen Attentat jenes des Herzogs Waldemar des Bären zu bewahren.



Das Wappen derer von Arpitz

Auch Heldars Tochter ist ein Vorbild an Mut und Ehre. Wie sie selbst bekundete, waren der Weidenerin und ihrer Getreuen die Zustände der Wildermark ein solches Gräucl, dass sie beschloßen – von Rondra geleitet! – selbst zur Tat zu schreiten und dem Land einen Teil der verlorenen Ordnung wiederzugeben. Der Meister der Mark versprach, die Löwin darin zu unterstützen, mehr noch: Ihr Titel und Leben zu verleißen, damit sie ihre Aufgabe im Namen Greifenfurts fortsetze.

Im Praios-Tempel zu Eslamsronen schwor Thargrin von Arpitz knieend beim Lichte der Sonne ihre Treue zur Markgräfin und wurde darauf durch Tilldan von Nebelstein zur Baronin von Lodenbach erhoben.

Mit einem eiligst gefertigten Reif gekürt und unter dem Jubel ihrer Ritter sprach die Baronin Thargrin, sie wolle ihren Kampf fortführen und ein Bollwerk der märkischen Lande gegen die Raubritter des einstigen Darpatiens sein. Praios und Rondra, segnet diese tapfere Streiterin!

Michael Masberg,
mit Dank an Uli Lindner, Daniel Simon Richter
und Volker Weinzheimer

Ein Kommentar aus der kaiserlichen Armee:

Der kaiserliche Marschall Ludalf von Wertlingen erfüllt in der Präfektur Wildermark einen präzisen Auftrag der Kaiserin: Es gilt, die Kriegsfürsten zu verreiben und die alte Ordnung wiederherzustellen. Diesem Auftrag

ist nicht dienlich, wenn sich die anliegenden Provinzen einmischen und eben diesen Kriegsherrn von eigenen Gnaden eine Legitimation verschaffen. Dieses Recht ist einzig und allein der Kaiserin vorbehalten!

Der jüngste Fall der Thargrin von Arpitz, von den Raubrittern ihres Gefolges hochtrabend 'Löwin von Lodenbach' genannt, ist ein solches Beispiel, bei dem eine Provinz ihre Kompetenzen überschritten hat. Es steht dem Meister der Mark natürlich frei, Kontrakte mit Söldnern und Bündnisse zu schließen, um die Interessen der Markgrafschaft zu schützen. Auch mag er im Namen der Markgräfin Baronie erheben und absetzen, wie es sein gutes Recht ist – allerdings nur in den märkischen Landen. Die Baronie Lodenbach, zu derer Baronin er nun besagte Thargrin von Arpitz ernannt hat, ist jedoch nicht Teil der Markgrafschaft Greifenfurt, sondern untersteht der Administration des kaiserlichen Marschalls. Über den Verlauf von Provinzgrenzen wird immer noch an anderer Stelle entschieden.

Sobald die Lage es zulässt, werden wir in dieser Angelegenheit mit dem Meister der Mark zu einer Entscheidung kommen. Bis dahin wünschen wir, dass Thargrin von Arpitz ihren Worten treu bleibt und die Löwin nicht zur Khorambestie wird.

gez.
Reichsoberst Bunsenhold von Ochs
Adjutant des kaiserlichen Marschalls
Ludalf von Wertlingen

Zwölfgöttertjoste zu Perricum ausgesetzt

Die heilige und ungeschlagene Kirche der Herrin Rondra gibt kund und zu wissen: Die Zwölfgöttertjoste zu Perricum, ehrenvollstes und ruhmreichstes Turnier Aventuriens, das den Traditionen gemäß im Monde der Herrin 1033 BF unter der Schirmherrschaft der Kirche zu Perricum stattfinden sollte, wird für göttningefällige zwei mal zwei Jahre ausgesetzt. Der Schwertbund sieht es als geboten an, sich in den kommenden Monden dringlicheren Aufgaben zu widmen. Der zwölfjährige Turnus bleibt jedoch bestehen, die für Anno 1033 BF avisierte Tjost wird damit lediglich auf das Jahr 1037 BF verschoben. Für die Kirche der Herrin Rondra, der Hohe Herald des Schwertbundes, Rondred Donnerkinge.

Magische Forschung auf dem Tiefpunkt?

KUSLIK. Bereits vor etwa einem Götterlauf hatte das Institut der Arkanen Analysen, das von allen Gilden als gemeinsame Forschungsinstitution gegründet wurde, ohne viel Aufhebens Anfragen an fast alle Akademien des Kontinents geschickt.

Ziel dieser Aktion war es, einen Überblick über die derzeitigen Forschungsbemühungen der Magierschulen zu erhalten und somit die Arbeit der einzelnen Akademien besser koordinieren und bündeln zu können. Voller Hoffnung war man in Kuslik gewesen – doch dann zogen die Monde ins Land. Nur wenige Akademien antworteten so zeitig und vollumfänglich wie die Akademie der Hohen Magie zu Punin. Spektabilität Sirdon Kosmar sandte eine vollständige Auflistung derzeitiger Forschungsunternehmen, die schon aufgrund ihrer schieren Länge für Aufheben sorgte. Da ließ es sich noch verschmerzen, dass die hoch renommierte Zaubererschule zu manchen Unternehmungen wenig mehr als den Namen verraten wollte.

Doch blieb dies ein Lichtblick unter niederschmetternden Antworten, wie die Spektabilitäten des Instituts der Arkanen Analysen in einer gemeinsamen Stellungnahme bekannt gaben. Praiowine Westfar, Rhayodan de Porcupino und Erzmagus Robak von Punin bemängelten nicht nur die mangelnde Bereitschaft zur Zusammenarbeit mit dem Institut – etwas, was die Gilden selbst doch bei der Gründung als so wichtig beschrieben hatten! – sondern auch die häufig als unzureichend beschriebenen Forschungsunternehmen der Akademien. "Wo sollen Magier vom Schlage einer Methelassa oder eines Karjunon Silberbraue in Zukunft herkommen?" fragte Rhayodan de Porcupino, der sich sichtlich über "Kleinkariertheit und fehlenden Weitblick" echauffierte.

Mag dies mancher Collega noch als Übertreibung abtun, wird er dies sicher nicht mehr tun, wenn er den vollständigen Bericht aus Kuslik zu Gesicht bekommen hat. Nur wenige Akademien (neben Punin wurden namentlich Methumis, Festum, Khunchom und Al'Anfa gelobt) seien auf der Höhe der Zeit, was Ausstattung und Willen zur Forschung angeht. Andere Akademien wie Fasar oder Olport werden zwar vermutlich ähnlich vielversprechende Unternehmungen verfolgen, verweigerten aber entweder jegliche Antwort oder wurden aufgrund ihres Status gar nicht angesprochen. Sogar die Akademie Schwert und Stab zu Gareth zeigte sich nicht zur Kooperation bereit, solange "die Schwarzkünstler derart leicht auf alles Wissen aus Kuslik zugreifen können", so Spektabilität Saldor Foslarin.

Am Institut schwankte man zwischen Fas-

sungslosigkeit und Erheiterung, als es in der Antwort der Akademie der Geistreisen zu Belhanka hieß, dass ihre "Magister und Eleven beständig in die Welt hinausziehen, um den Kontinent und seine Bewohner zu erforschen und den eigenen Horizont zu erweitern" – den Grundgedanken magischer Forschung scheint man dort anders verstanden zu haben als in Kuslik intendiert.

Doch bleibt die Erkenntnis, dass viele Akademien neben der Ausbildung ihrer Scholaren und Privatforschungen der Magister kaum Zeit und Geld in die Verfolgung großer Projekte investiert. Aber wie soll eine neue Blüte der Gildenmagie erfolgen, wenn nicht durch die Forschung?

Viele Akademien nannten mangelnde Mittel als Entschuldigung, andere unzureichende personelle Ausstattung. "Wir müssen Magier ausbilden und uns nicht um irgendwelchen Frielelanz kümmern, der vermutlich nie auch nur irgendeinen nennenswerten Effekt hervorrufen wird", äußerte sich gar Spektabilität Thiron von Uckelsbüch von der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth auf Nachfrage des Salamanders.

Umso mehr Hoffnung setzen die Magier vom Institut der Arkanen Analysen daher nun in die weitere Erforschung der Simyala-Fragmente, als auch die nähere Untersuchung der Relikte von Fremmelshof (der Salamander berichtete im *Aventurischen Boten* Nr. 130 auf Seite 10). Letztere werden unter der Leitung der einst so brillanten Prishya von Garlischgrötz katalogisiert und analysiert. Dies ist zwar eine Arbeit für Jahre, verspricht aber bahnbrechende Erkenntnisse – zumindest wenn man den Worten der Dame von Garlischgrötz glauben darf, die wie ein Drache auf dem Hort ihrer Fundstücke hockt.

UL



Koscher Fürstenerbe gerettet

Überraschende Wende im Schicksal des entführten Thronfolgerpaars – Die Zukunft des tausendjährigen Hauses Eberstamm gesichert – Künftiger Fürst geboren – Großes Turnier zur Feier des ersten Tsatsags



NGBAR. Eigentlich sollte neue Hoffnung vom Rat auf dem Erlenschloss ausgehen, als sich am 11. Travia 1031 BF zahllose Untertanen versammelt hatten um dem kinderlosen Koscher Erbprinzenpaar Anshold und Nadyana fruchtbare Ratschläge zu erteilen. Niemand ahnte, dass sich in im Getümmel Entführer einschleichen, die das Paar in der folgenden Nacht verschleppen würden (AB 132).

Einen bangen Winter lang vernahm man keine frohe Kunde. Suchtrupp um Suchtrupp kehrte ohne Ergebnis zum gramgebeugten alten Fürsten zurück. Die Hoffnung schwand dahin, wie der unerbittliche Sand einer Uhr.

So mancher Stammischt unkte bereits von Thronfolgekrieg und Niedergang, wenn Fürst Blasius dereinst ohne direkten Erben sterben würde. Denn der andere lebende Sohn des Fürsten, Edelbrecht, war mittlerweile mit der Markgräfin von Greifenfurt verheiratet und hatte damit dem väterlichen Erbe entsagt.

Diese bittere Gewissheit trieb just jenen Edelbrecht voll Bruderliebe an, mit Getreuen aufzubrechen um seinen älteren Bruder zu retten.

Ein Wagnis, das fast auch dem letzten Fürstensonh das Leben gekostet hätte, denn Firuns Zorn wütete unerbittlicher denn je in den Koschbergen.

Doch wahrlich, die Zwölfe weisen den Tapferen den Weg. Gerade rechtzeitig, um einem Angriff hungriger Schwarzpelze zuvor zu kommen, fand er das halb erfrorene Prinzenpaar in einer entlegenen Burg. Zur Verblüffung aller waren es keine Finsterlinge, die den Sohn und die Schwiegerochter von Fürst Blasius entführt hatten, sondern deren Freunde, die auf dieser Burg ein rahjageweihes Liebesnest eingerichtet hatten. Alleine der unerwartet frühe Wintererbruch hatte eine rechtzeitige Rückkehr verhindert.

Wunderlicherweise ging der Plan der Freude letztlich dennoch, vielleicht sogar deshalb, auf: Fernab vom Trubel des Alltags, mitten in Schneesturm und Lebensgefahr, verza-

berten Rahja und Tsa das Paar und schenken ihnen den lange ersuchten Erben.

Wer hätte daran zu glauben gewagt: Zu Beginn des neuen Jahres 1032 sah man den alten Fürsten Blasius mit Tränen der Freude statt der Trauer in den Augenwinkeln, in seinen Armen lag sein frisch geborener Enkelsohn Erlan. An der Seite des strahlenden Landesvaters stehen die stolzen Eltern, Erbprinz Anshold und Prinzessin Nadyana, gesund und glücklich wie seit langen Jahren nicht.

Zum ersten Tsatag des neuen Hoffnungsträgers soll zu Angbar nun ein großes Turnier veranstaltet werden – auf dass Adel und Bürger aus nah und fern an der Freude im Fürstenhaus teilhaben können. Wer die Koscher Herrscher kennt weiß, für Gastlichkeit, Kurzweil, köstlichen Braten und viel Freibier wird sicher gesorgt sein.

Einmal mehr sieht jedermann: Den tausendjähr'gen Eberstamm, kein Sturm so einfach brechen kann.

Martin Lorber

Abenturischer Bote, Effend 1055 BF

Kampf um Maraskan?

Gerüchte über blutige Kämpfe – Das Ende von Haffax' Herrschaft über die Insel:



MERGAN. Monate nach dem blutigen Aufstand in Tuzak drängen Gerüchte über neue Kämpfe auf Maraskan ans Festland. Es scheint, als habe einzig der eiserne Griff des verfluchten Fürstkomturs Helme Haffax jahrelang für eine gewisse Ruhe gesorgt.

Doch nun, seit er seine Residenz nach Mendena verlegt hat, um Kaiserin Rohaja von Gareth herauszufordern, beginnen sich Bluttempler und Rebellen gegenseitig zu zerfleischen. Über den Städten und dampfenden Dschungeln schwebt der blutrünstige Odem des jenseitigen Mordbrenners.

Gesicherte Informationen sind von der Insel nicht zu erhalten. Bislang können wir uns nur auf den Bericht des Khunchomer Kaufahrers Haimamud ibn Mhukkadin stützen:

„Seit dem Aufstand der Tuzaker Zwangsarbeiter liegt eine seltsame Spannung über der Insel. Als hätten alle Seiten auf ein Zeichen gewartet, die Messer zu zücken – und das Blutgericht war dieses Zeichen.“

An Jergan ist kein Herankommen mehr. Die Stadt ist zur See hin vollkommen abgeriegelt. Dutzende Schiffe mit den übelsten Halsabschneidern, und mitten unter ihnen die Eisenwale des zwölfmal verfluchten Starkad. Die Reste von Rayo Brabakers Piratenflotte,

und einzig das Rattenkind wird wissen, wenn sie sich nun verkauft haben. Ende Praios soll tagelang eine Schlacht in der Stadt tobet haben, doch wer gegen wen – und wer gewonnen hat –, weiß niemand. Es heißt, Belharion Menning, diesen zantreitenden Hurensohn, hat es zu seinem Blutgötzen getragen. Über die Stadt herrsche nun eine maraskanische Königin – als ob die Maraskaner jemals Glück hatten mit ihren Königen! Manchmal fällt der Name Nedimajida von Tuzak, die Komturin Borans, manchmal der Name Rurijida von Tuzak, irgendeine Nachfahrin irgendeines Königs – und der hieß vermutlich Dajin, heißen die doch alle. Dann wieder heißt es, der Glückliche Tetrarch, ein geheimnisvoller Frei-

heitskämpfer, hätte sich offenbart, um Marashan als Königreich in die Freiheit zu führen.

Keine Ahnung, was der Wahrheit entspricht, aber eines macht mich misstrauisch: Der Marashaner ist immer bestens informiert. Der Kladj funktioniert besser als die KGIA zu ihren besten Zeiten.

Aber jetzt geht alles durcheinander. Das heißt, der Marashaner verbirgt die Wahrheit hinter Lügen und Lügen, bis uns 'Fremdajis', wie sie uns nennen, der Kopf schwirrt. Der Marashaner plant etwas – und das kann für die Betroffenen verdammt hässlich werden.

Bei Efferds Algenbart, ich werde die nächsten Wochen einen Bogen um das Bannland machen!" Der **Aventurische Bote** wird die Geschehnisse im Auge behalten und zu gegebener Zeit von den neuen Entwicklungen berichten.

Michael Masberg, mit Dank an Tjll Zybura

Festomer Flagg, Efferd 1055 BF

Rüstmeister des Bornlands verschollen?

Adelsmarschall in Sorge

FESTUM. Noch gut in Erinnerung sind die feurigen Reden des Junkers Fjadir von Bjaldorn, mit denen er auf der vergangenen Adelsmarschallwahl unerwartet viele Stimmen und noch mehr begeisterte Anhänger für sich einnehmen konnte und die ihm schließlich das Komtursamt des bornischen Rüstmeisters einbrachten (AB 127 S. 1ff. und 14): Das heilige Bjaldorn gelte es endlich aus den eisigen Klauen der Dämonenhexe Glorana zu reißen und mit der Rückkehr der göttlichen Mächte in die Stadt im Normja auch den Einfluss des Eisreiches auf das Bornland zu bannen.

Die geneigte Leserschaft weiß, dass dieses Ansinnen unseres tapferen Rüstmeisters längst Früchte getragen hat: Bjaldorn ist bereits seit zwei Götterläufen wieder frei und Fjadir nun rechtmäßiger Baron (AB 133 S. 8). Und mehr noch: Angesichts des zurückweichenden Schwarzen Eises hatten sich der Rüstmeister und die ihn begleitende Gräfin Thesia von

Ilmenstein entschlossen, mit einer Hundertschaft bornischer Recken weiter bis nach Paavi vorzudringen und der Herrschaft der Eishexe ein für alle Mal ein Ende zu setzen. Stolz kann sich das Bornland heißen, solche Helden in den Reihen seiner Komture und Marschälle zu wissen. Doch mehr als ein Götterlauf ist seit ihrem Aufbruch vergangen. Im Praios 1032 BF erreichte Bjaldorn die letzte Nachricht des Heeres, man habe Norntal und Lettjaskaja befreit und stoße nun auf Estiva vor (AB 140 S. 26f.). Später, die nach dem Winter losgeschickt wurden, konnten nur berichten, dass auch Estiva befreit wurde und das Heer weiter gen Norden, nach Paavi, aufgebrochen sein muss. Doch seitdem gibt es keine Kunde mehr von seinem Verbleib.

In Bjaldorn harret man ungeduldig der Rückkehr des lang gemissenen Herrn der Bjalaburg, und auch in Festum beunruhigt man sich inzwischen über das Schicksal der tapferen Heerschar – ist doch noch immer ungewiss,

was hinter dem geheimnisvollen Rückgang des Schwarzen Eises steckt. Selbst Adelsmarschall Ugo von Eschenfurt, sonst nicht eben für Schwarzmalerei oder übertriebene Bangigkeit bekannt, äußerte sich jüngst besorgt gegenüber unserem Blatt: "Dass dieser Heißsporn mir ja meine Ilmensteinerin wieder heil zurückbringt! Aber was rede ich, unsere tapferer Gräfin hat ihren hübschen Hals schon mehr als einmal aus der Schlinge ziehen können. Nein, um unseren jungen Rüstmeister mache ich mir Sorgen. Reitet einfach so ins Blaue hinein, wo sein Platz doch hier sein sollte, im Bornland! Na, aber wenn sie wirklich die Eishexe drankriegen, will ich nichts gesagt haben." Hoffen wir, dass wir an dieser Stelle bald erfreulichere Nachrichten, vielleicht gar vom endgültigen Fall Gloranas kundgeben können.

Bonoro Marnion

(KP, mit Dank an Mark Wachholz)

Lowanger Lanzet, Travia 1055 BF

Dem Ork eins ausgewischt –

Ganz Tiefhusen besingt den Mut der Königskinder

TIEFHUSEN. Seit Ende des letzten Winters entwickelte sich Folruk Schneidzahn so zu einer wahren Plage für das Land am unteren Svell. Weder Händler noch Reisende waren vor dem schwarzpelzigen Räuber und seiner Bande von Ausgestoßenen sicher. Zwar wagte er sich nicht an die Pelzhändler, die wie jedes Jahr im Mond des Schmiedegottes nach Tiefhusen strömten, doch sonst machte er keinen Unterschied zwischen seinen Opfern.

König Arion III. von Westak-Tiefhusen wandte sich schließlich an Hauptmann Shadur Orrn und bat ihn, die Landplage zu beseitigen, die die Einkünfte des königlichen Kontors schmälerte – und damit auch die Abgaben an die Gravachai, die Orks vom Rorwhed. Doch Shadur Orrn erklärte ihm lachend, dies sei ein Problem der Glatthäute und nicht seines, denn bislang sei noch kein Schwarzpelz von Folruk Schneidzahn angegriffen worden.

Während der umsichtige König versuchte,

über Oberhäuptling Morak Mardugh Einfluss auf Shadur Orrn zu nehmen, handelten seine Kinder. Mit nur geringster Bedeckung lenkte Prinzessin Dana ein mit vermeintlich reicher Beute lockendes Fuhrwerk von Tjolmar nach Tiefhusen. Folruk schluckte den fetten Köder. Von den Schwarzpelzen verfolgt, trieb Dana die Pferde an, als lenke sie den göttlichen Donnersturm. Absichts der Svellstraße fuhr sie über einen Seitenpfad in eine Schlucht, die als Sackgasse bekannt ist. Seine Beute in der Falle ahnend, setzte ihr Folruk ohne Hast nach – und ging selbst in die Falle. Denn die tapferer Prinzessin war mitnichten so hilflos, wie es den Anschein hatte.

In den Klüften der Klamm wartete bereits Kronprinz Darian mit seinen Getreuen. Darian hatte seine Knappzeit am Herzogshof zu Elenvina verbracht und war in dieser Zeit dem ein Jahr jüngeren, nordmärkischen Erbprinzen Hagrobald vom Großen Fluss ein Freund geworden. Mit dem heutigen Grafen

vom Großen Fluss teilt Kronprinz Darian seit jeher einen ungestümen, rondrianischen Mut, den er nun gegen den Räuberhauptmann und seine Orks unter Beweis stellte. Wie die Löwen kämpften sie, bis kein Schwarzpelz mehr am Leben war. Folrucks Kopf nahmen die Königskinder mit nach Tiefhusen und warfen ihn Shadur Orrn mit den Worten "Bemühe dich nicht mehr, die Plage ist beseitigt!" vor die Füße.

Tiefhusen feierte seinen dereinstigen Herrscher und seine furchtlose Schwester, und König Arion III. konnte seinen Kindern trotz ihrer Eigenmächtigkeit gar nicht böse sein. Mochte Shadur Orrn auch mit den Hauern knirschen, die königlichen Geschwister hatten dem Ork eins ausgewischt.

Rondra und Phex, erfüllt Prinz Darian und Prinzessin Dana auch weiterhin mit Mut und List, auf dass sie leuchtende Vorbilder in der Zeit der Tyrannei bleiben!

Michael Masberg