

Aventurischer Bote

AUSGABE 148 ❖ Juli/August 2011 ❖ 3,50 €

SPIELHILFE:

DAS NEVE ALMADA

SZENARIO:

„GOLGARIS FEDER“

VON JÜRGEN RIEMER UND TINA HAGNER

SPIELHILFE:

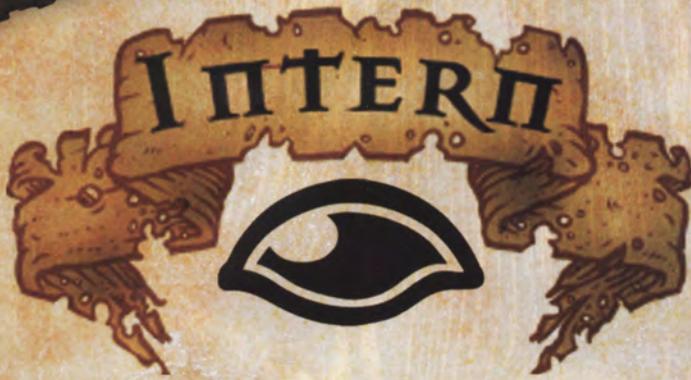
STREITER WIDER DIE FINSTERNIS

ARCHETYPEN FÜR DAS SPIEL IN DEN DUNKLEN ZEITEN

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DAS REICH MUSS TRAVER TRAGEN





Liebe Leser und Leserinnen!

Wieder haltet Ihr eine neue Ausgabe des Aventurischen Boten in Euren Händen. Die Ausgabe 148 ist gut gefüllt mit Informationen für Spielerinnen und Spieler, bietet aber auch Hintergrundinformationen, mit denen Meisterinnen und Meister hoffentlich viele vergnügliche Spielabende zu gestalten vermögen. Uns bleibt zu hoffen, dass Ihr an den Artikeln ebenso viel Spaß habt wie wir bei der Zusammenstellung dieses Boten.

Wie üblich wollen wir den knappen Überblick über diesen Boten mit einem Blick in den Farbteil beginnen:

Erneut haben wir einige SchmankeRLaus den Dunklen Zeiten für Euch versammelt, dem nach den Artefakten aus der letzten Ausgabe wollen wir Euch dieses Mal eine Abenteurer-Gruppe vorstellen, die Ihr sogar als Archetypen benutzen könnt, um damit sofort in die Dunklen Zeiten eintauchen zu können. Zudem können diese Bosparaner auch als gut ausgearbeitete Meisterpersonen dienen, um damit Abenteurer noch lebendiger zu gestalten.

Einen Schwerpunkt dieses Boten bildet die umfangreiche Spielhilfe "Das neue Almada", die eingehend die Entwicklungen nach dem Abenteuer Der Mondenkaiser aufgreift. Jetzt, wo die aventurische Zeit die Ereignisse eingeholt hat, wollen wir – quasi als Ergänzung der Almada-Beschreibung in Herz des Reiches – für Spielleiterinnen und Spielleiter die Veränderungen aufgreifen, die das Fürstentum durchgemacht hat. Welche Kräfte sind im heutigen Almada aktiv, welche Meisterfiguren kann ich nutzen und wie ist die Großwetterlage am Yaquir? Das sind nur einige Punkte, die wir aufgegriffen haben.

Zur Almadaner Spielhilfe passt die ausführliche Beschreibung des "Rades zu Pumin", des Boron-Haupttempels des Puminer Kultes, der auch eine tragende Rolle im Mondenkaiser spielte. Nicht nur Räumlichkeiten werden hier dargestellt, sondern auch Personen und es gibt natürlich wieder Szenario-Ideen und farbige Pläne des Patriarchen-Sitzes.

In diesem Boten beginnt eine neue Serie, die wir besonderen Personen Aventuriens widmen wollen. Damit geben wir vor allem den Meisterinnen und Meistern tiefere Informationen über wichtige oder skurrile Meisterfiguren an die Hand. Den Auftakt dabei macht Dracodan von Misaquell, der Gesandte des Kaiserdrachen Apep am tobrischen Hof.

Zudem gibt es einen ersten Text, der sich auf das 2012 erscheinende Computerspiel "Das Schwarze Auge – Demonicon" bezieht und Euch hoffentlich schon ein wenig neugierig macht.

Neben den Meisterinformationen zum aventurischen Schwarzweiß-Teil des Boten erwartet Euch dann das Szenario "Golgaris Feder", das die

Helden auf die Suche nach einem vermeintlichen Artefakt der Boron-Kirche durch die Baronie Kaiserlich Weidleth am Großen Fluss führt.

Der inneraventurische Teil des Boten berichtet – wie stets – über die aktuelleren Geschehnisse in den mächtigen Reichen oder den abgelegeneren Regionen.

Selindian Hal von Gareth wird im Tal der Kaiser beige setzt und der Erbe von Großfürst Selo Kulibin und seiner Gemahlin Madra saba Yakuban in Khunchom geboren. In der Wildermark versucht der alte Ritteradel sich zu behaupten und es wird ein Blick auf die Vorkommnisse auf der Blutigen See geworfen, allem voran auf das Schicksal El'Harkirs. In Aranien hingegen sammelt sich das 'Heer der Gerechten' zu Baburin. Abgerundet wird diese Botenausgabe durch einen Salamander, der erneut Einblicke in die Welt der Magiergilden gewährt.

Dabei begleiten einige der Artikel gezielt aktuelle (und noch kommende) Abenteurer, zum Beispiel Schleiertanz, den Elfenbeinturm und Bahamuts Ruf.

Bleibt uns nur, Euch viel Vergnügen bei der Lektüre der Spielhilfen, Szenarien und aventurischen Neuigkeiten der Nummer 148 des Boten zu wünschen. Und natürlich zu hoffen, dass Ihr uns bis zur nächsten Ausgabe gewogen bleibt!

Für die Redaktion

Daniel Simon Richter



Spielhilfe: Das neue Almada	3
Spielhilfe: Streiter wider die Finsternis	7
Ortsbeschreibung: Das gebrochene Rad	12
Szenario: Golgaris Feder	15
Meisterperson: Dracodan von Misaquell	20
Chromatrix: Exodus aus Warunk!	23
Myranor: Der Wolkensegler "Terzel", Teil 2	27
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	30
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	31
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Firun / Tsa 1034 BF	Beilage

DAS NEUE ALMADA

EINE SPIELHILFE ZUM FÜRSTENTUM ALMADA VON MICHAEL MASBERG
MIT ДАРКАН ВЬОРИН BERGHAUSEN, MALTE BORPKAMM, ДАНИЕЛ МАХИМИНИ,
ΠΙΚΛΑΣ ΡΕΙΠΚΕ, LARS REIßIG UND ДАНИЕЛ СИМОН РИХТЕР

Diese Spielhilfe enthält **Meisterinformationen** zum Abenteuer **Der Mondenkaiser**. Wenn Sie dieses noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie von der weiteren Lektüre absehen.

Das im letzten Jahr erschienene Abenteuer **Der Mondenkaiser** um das Schicksal von Selindian Hal von Gareth und den Konflikt der Gegenkaiser hat Almada erschüttert und das Land nachhaltig verändert. Die vorliegende Spielhilfe erscheint nun, wo die Zeit die Ereignisse des Abenteuers eingeholt hat, als Ergänzung der Almada-Beschreibung in **Herz des Reiches**. Von den hier vorgestellten Änderungen abgesehen, behält die Regionalspielhilfe weiterhin ihre Gültigkeit.

CHRONOLOGIE DER LETZTEN MONDE (1034 BF)

- 13. Rondra** Der Thronfolger Raul Eslam von Gareth, Sohn von Selindian Hal und Tulameth, wird geboren.
- 16. bis 25. Efferd** In Punin findet ein Geburtsfest zu Ehren des Prinzen statt.
- Anfang Travia** Die Situation in Punin verschärft sich, der Terror regiert die Kapitale. Rafik von Taladur, Graf Praiodar von Streitzig und andere werden in Al'Muktur eingekerkert, der Almadinhüter Vesijo de Fuente als neuer Graf von Yaquirtal eingesetzt.
- 17. Travia** *Der Marsch auf Punin.* Gwain von Harmamund sammelt Disenstes um sich, um die Herrschaft des Mondenkaisers zu brechen.
- 20./21. Travia** Die Disentes befreien Punin von der Tyrannei.
- 23. Travia** *Das Massaker von Al'Muktur.* Kampf zwischen Mayores und Disentes um Al'Muktur. Vesijo ordnet die Ermordung der Gefangenen (darunter Graf Praiodar) an, er selbst tötet Prinz Raul Eslam, bevor er durch Heldenhand fällt. Die Mayores werden bezwungen. Über Almada geht ein blutroter Mond auf.
- Boron/Hesinde** Selindian Hals Seele wird erlöst, er selbst findet dabei im Finsterkamm den Tod.
- Anfang Firun** Der Rabe von Punin erwacht aus seinem Schlaf und übernimmt wieder die Führung der Kirche.
- Phex** Kaiserin Rohaja ernennt Gwain zum Fürsten Almadas. Sie selbst übernimmt die Königskrone, hält sich in der Ausübung der Königswürde jedoch zurück.
- 21. Ingerimm** Selindian Hal und Raul Eslam werden im Tal der Kaiser beigesetzt.

Zwischen Kanzler Rafik, der Königswitwe Tulameth und Alara Pali-gan – als Vertretern von Docenyos, Aramyas und Al'Anfanern – spannen sich die zukünftigen, politischen Interessenkonflikte und Intrigen, über denen Fürst Gwain steht. Zudem gibt es Überlebende der Almadinhüter und Reste der Mayores, die sich mit der neuen Herrschaft arrangieren, aber im Geheimen die Träume von Größe und Kaisermacht nicht aufgegeben haben.

FÜRST GWAIN VON HARMAMUND

Agenda: Gwain versucht, vergangene Konflikte zu überwinden und Almadas Ruf im Reich wiederherzustellen.

Hintergrund: Der verdiente Veteran (*965 BF, 1,82, schwarze Haare mit grauen Strähnen, Brandnarben) diente als Rittmeister im Stab Kaiser Hals und schloss sich später Answin von Rabenmund an. Er verbrachte zehn Jahre in Kerkerhaft in Al'Muktur, bis ihm 1021 BF die Flucht gelang. Die Eroberung Omlads 1025 BF stellte seine Ehre wieder her und er wurde von Rohaja als Vogt der Stadt eingesetzt. In den letzten Jahren diente er Selindian Hal als kaiserlicher Marschall, ehe die Zustände und seine Ehre ihm geboten, zur Symbolfigur der Disentes zu werden. Da er sich letztlich als loyal erwies, setzte ihn die Kaiserin als Fürsten Almadas ein. Auch sein hohes Ansehen beim Volk und seine Verwandtschaft mit Almadas letzter Fürstin, seiner Tante Solivai von Harmamund, begünstigten die Wahl.

Gwain hat nach Graf Praiodars Tod die Knappschaft der darpatischen Prinzessin *Ayla Duridanya von Rabenmund ä.H.* (*1017 BF, rotbraunes Haar, dunkle Augen, lebhaft und fröhlich) übernommen, um ihre Ausbildung fortzuführen.

Funktion: Fürst Gwain steht über allen politischen Parteien, hat jedoch zunächst mit seiner Rolle als Moderator zu ringen, auch wenn er schließlich in sie hineinwächst. Dennoch ist er immer wieder auf die Hilfe von Helden angewiesen, um den Frieden am Yaquir zu wahren und seine Herrschaft zu behaupten. Höfisches Getue bleibt ihm fremd, weswegen er einen schweren Stand in seinem eigenen Hofstaat hat, dem er wegen Problemen vor Ort entflieht.

Methoden: Bündnisse, Dialog, Verwaltung

Kurzcharakteristik: kaltblütiger, meisterlicher Heerführer, brillanter Säbelfechter, durchschnittlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: MU 15, CH 14, KO 16; Unansehnlich (Brandnarben), Verpflichtungen

Herausragende Talente: Säbel 18, Reiten 15, Selbstbeherrschung 15, Sinnen-schärfe 12, Etikette 10, Menschenkenntnis 13, Überzeugen (Öffentliche Rede) 10 (12), Orientierung 10, Geographie (Almada) 8 (10), Kriegskunst 16, Rechtskunde 8, Staatskunst 11

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada), Kriegreiterei, Ortskenntnis (Al'Muktur), zahlreiche SF zum Kampf mit dem Säbel

DIE POLITISCHEN AKTEURE AM YAQUIR

Das Spiel im neuen Fürstentum Almada wird durch ein Spannungsgewebe mehrerer neuer und alter Mächtigkeitsgruppen und Personen geprägt, sowohl auf politischer wie auf kultureller Ebene.

DAS NEUE FÜRSTENHAUS

Insgeheim hoffen die Hüter des Almadin sowie die verbliebenen Mayores darauf, dass der alte Marschall und neue Fürst aufgrund seines hohen Alters keinen Erben für die Fürstenkrone wird zeugen können. Gwain ist nicht verheiratet, bisher nicht einmal verlobt und ein legitimer Erbe der Krone daher anscheinend erst in ferner Zukunft zu erwarten, zumal ein solcher auch noch heranwachsen müsste. Die reaktionären Kräfte in Almada und Feinde Gwains bauen daher darauf, dass seine entfernten Verwandten mögliche Ansprüche nicht werden durchsetzen können. Mit Gwains Tod würden die Karten im Machtbolan neu gemischt werden.

KANZLER RAFIK VON TALADUR Ä.H.

Agenda: Rafik fühlt sich übergangen. Mit Wissen, Gold und allerlei Intrigen versucht er, seine Macht zu erhalten und als 'Schattenherrscher' auszubauen.

Hintergrund: Der Kanzler (*989 BF, 1,76 Schritt, boronsrabenschwarze Haare und smaragdgrüne Augen, eitler und gut aussehender Lebemann) war einer der Architekten des almadanischen Kaisertums und engsten Berater Selindians, doch schon nach dem *Weißensteiner Schluss* schloss er ein geheimes Bündnis mit Reichsgrößgeheimrat Rondrigan Paligan. Insgeheim erhoffte er sich selbst den Fürstentitel. Rafik, der sich für ein paar Jahre 'Reichserzkanzler' nennen durfte, hat den Zenit seiner Macht überschritten, was aber nicht heißt, dass er sich damit zufrieden gibt.

Funktion: Rafik ist der Windkönig im almadanischen Ränkespiel, der Intrigen spinnt und Verbündete fallen lässt, gerade wie es ihm zum Vorteil gereicht, wobei er stets vorgibt, im Interesse des Landes zu handeln.

Methoden: Bündnisse, Bestechung, Spitzel, Verleumdung, Verwaltung

Kurzcharakteristik: brillanter Advokat und Reichsadministrator, meisterlicher Intrigant

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Gut Aussehend; Genusssucht, Eitelkeit

Herausragende Talente: Betören 15, Etikette 17, Menschenkenntnis 16, Selbstbeherrschung 10, Rechtskunde 18, Staatskunst (Intrige) 13 (15), Überreden (Lügen) 15 (17), Überzeugen 14

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Almada), Ortskenntnis (Punin)

KÖNIGSWITWE TULAMETH SABA MALKILLAH, KAISERLICHE VÖGTIN VON OMLAD

Agenda: Tulameth tritt für das Wohl der Aramyas am Yaquir ein.

Hintergrund: Die Kalifentochter und Königswitwe (*1015 BF, schwarze Augen, erblühende Schönheit) verlor durch den Terror ihren Sohn. Ihre Geschichte und Verluste brachten ihr die Freundschaft der Kaiserin ein, die sie als Kaiserliche Vögtin von Omlad einsetzte, das der Familie von Gareth im *Frieden von Unau* zum Geschenk gemacht wurde.

Das scheue Mädchen von einst ist eine genaue Beobachterin und Menschenkennerin. Sie hat schnell gelernt, sich auf dem politischen Parkett zu bewegen. Als Vögtin und Cronrätin tritt sie für die Rechte der Aramyas ein, hat als Frau jedoch mit Vorbehalten aus beiden Völkern zu ringen.

Funktion: Tulameth ist die Stimme der Aramyas, die als Frau aber nicht vollständigen Rückhalt ihres Volkes findet. Für die Sache der Novadis, aber auch den Frieden zwischen den Völkern, greift sie daher oft auf Helden zurück.

Methoden: Bündnisse, Dialog, Spitzel, Verwaltung

Kurzcharakteristik: schnell lernende Politikerin, erfahrene Hofdame

Herausragende Eigenschaften: KL 13, CH 15; Gut Aussehend, Gutes Gedächtnis; Neugier 7, Prinzipientreue (Rastullah-Glaube)

Herausragende Talente*: Schleichen (Gebäude) 9 (11), Selbstbeherrschung 12, Sinnenschärfe 13, Etikette 10, Menschenkenntnis 11, Überreden (Lügen) 8 (10), Überzeugen (Einzelgespräch) 8 (10), Brettspiel (Kamelspiel) 9 (11), Kryptographie 8, Philosophie 7, Sagen/Legenden 10, Staatskunst 9*, Hauswirtschaft 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Novadis, Almada), Nandusgefälliges Wissen
*) Gerade Tulameths Talente in der Staatsführung werden sich in den nächsten Jahren rasant entwickeln.

DIE POVADIS

Die Aramyas am Yaquir haben ein neues Selbstbewusstsein entwickelt und in der Königswitwe eine wichtige, wenn auch umstrittene Fürsprecherin. Von einigen Ewiggestrigen abgesehen, entspannen sich die Beziehungen zwischen Docenyos und Aramyas merklich, wozu sicherlich auch der tolerante Austausch der Kulturen in den Taifas beiträgt.

Kaiserin Rohaja erkennt zudem die von ihrem Bruder mit dem Kalifen im Vorfeld der Hochzeit getroffene Vereinbarung an: Das Mittelreich erhebt keinen Anspruch mehr auf die ehemalige Reichsmark Amhallah. Das Land bleibt – ausgenommen der Reichsstadt Omlad – in novadischer Hand und die Reconquista beendet.

KAISERWITWE ALARA PALIGAN

Agenda: Alara fördert den Einfluss des alfanischen Boron-Ritus am Yaquir und arbeitet an ihrer Genugtuung.

Hintergrund: Alara (*967 BF, wirkt Jahrzehnte jünger, schwarze Haare, Narbe im Gesicht) formte Selindian Hal zu ihrem Werkzeug, von dem sie letztlich verraten wurde. Wieder einmal überlebte sie ihre Intrigen, dieses Mal als Besiegte: Ihre Enkelin Rohaja strafte sie mit Nichtachtung. Alara droht die Bedeutungslosigkeit, die sie noch mehr fürchtet als das Alter.

Vorerst zieht sie sich auf Schloss Alarasruh im Raschtulswall (**Ritterburgen & Spelunken 12**) zurück und leckt ihre Wunden. Da Selindian sie bei einem Wutanfall Ende 1033 BF schwer im Gesicht verletzte und dauerhaft entstellte, tritt sie nur noch verschleiert auf oder hält Audienzen im Dunkeln.

Funktion: Alaras über Jahrzehnte fein gesponnenes Netz ist gerissen, doch das lässt sie nicht ungefährlicher werden. In den nächsten Jahren bereitet sie ihre Rache vor, die jene treffen soll, die sie für ihre Lage verantwortlich macht, vor allem den Raben von Punin und ihre Enkelin Rohaja sowie jene, die diese am Yaquir vertreten.

Methoden: Bündnisse, Spitzel, Verleumdungen

Kurzcharakteristik: vollendete Intrigantin und Verführerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 16, IN 16, CH 17; [Gut Aussehend]; Aberglaube 3, Goldgier 5

Herausragende Talente: Betören 18, Etikette 16, Staatskunst 16, Überreden 14

DIE GRAFEN ALMADAS

Nach dem Tod der Grafen Praiodar und Vesijo wird Praiodars jüngster Sohn *Gendahar von Streitzig* (*992 BF, 1,90 Schritt, blond, elegant) als Graf von **Yaquirtal** eingesetzt. Der draufgängerische Fechtmeister und galante Liebhaber ist auch Soberan des älteren Hauses Streitzig und wird mit seinen Abenteuern Vorbild einer ganzen Generation junger Almadanis. Sorgen macht ihm einzig sein Erbe und (vermeintlicher) Sohn *Valdemoro von Streitzig-Madjani* (*1024 BF, hellblond, spricht von sich selbst in der Dritten Person), der zu einem grausamen Tyrannen heranwächst.

Die Grafschaften **Waldwacht** und **Ragath** bleiben unverändert, die **Südpforte** und das beanspruchte **Bomed** umkämpft, bis die Frage um die Taifas 1037 BF letztgültig geklärt wird (siehe dazu die Regionalspielhilfe **Reich des Horas**).

DIE HÜTER DES ALMADIN

Agenda: Rückgewinnung der almadanischen Königswürde mit einem männlichen König auf dem Thron.

Hintergrund: Im Jahr 1024 BF gründete sich dieser radikale, gegen das 'Garether Joch' gerichtete Geheimbund mit dem Ziel, einen souveränen (männlichen) Monarchen auf den Königsthron zu bringen. Unter der Herrschaft Selindian Hals, der gleichzeitig Großmeister des Bundes war, traten die Almadinhüter offen auf und wandelten sich zum loyalsten Werkzeug in der Ausübung des Terrors.

Die meisten Almadinhüter kamen bei Al'Muktur um oder wurden in der Folgezeit mit erheblichen Strafen bedacht. Offiziell wurde der Bund aufgelöst, wanderte jedoch in den Untergrund. Der neue Großmeister, Baron *Stordan von Culming* (*996 BF, 1,90 Schritt, dunkelbraune Haare, grüne Augen), sammelt Traditionalisten und Ewiggestrige um sich, um die neue Herrschaft zu destabilisieren.

Funktion: Der Hass des Geheimbundes richtet sich gegen Novadis und rohajatreue Adlige. Seine Mitglieder, deren Erkennungszeichen ein Rubin ist, treffen sich an geheimen Orten, um Anschläge und Umsturzversuche zu planen oder schlicht Unruhe zu stiften.

Methoden: Attentate, Bestechung, Einschüchterung, Entführung, Verleumdung

Szenarien:

- ◆ Gefälschte Dokumente über geheime Absprachen des Fürsten mit dem horasischen Comto Protector oder dem Kalifen über eine Abgabe des Yaquirbruchs an das Horasreich (zur Wiedergutmachung der almadanischen Invasion) oder das Kalifat (als Pufferstaat zu den horasischen Nachbarn) sollen Gwain in Misskredit bringen.

- ◆ Attentate auf Angehörige einer Volksgruppe, die der anderen in die Schuhe geschoben werden, sollen für neue Spannungen zwischen den Völkern am Yaquir sorgen.

- ◆ Seit Jahrhunderten wird entlang des Yaquir die *Legende vom Almadin* erzählt; der Rubin gilt als ewiges Symbol und Bewahrer Almadas. Von

Eslam I. wurde er geschliffen und geteilt: Eine Hälfte verweilte in der Königskrone Almadas, die andere wurde in die Raulskrone eingefasst. Seitdem verschlechterte sich die Lage am Yaquir. Mit der Übernahme der Königskrone durch Rohaja wurde Almada der Almadin in Gänze genommen. Die Hüter des Almadin versuche daher, an die Kronen zu gelangen, um die Steine zu entwenden, was ihnen vorerst jedoch nicht gelingen wird.

DIE RÄPKE DER KIRCHEN UND KULTE

Almada bleibt ein Land der Widersprüche, in dem sich – auch durch den Einfluss der Taifas – eine pragmatische Toleranz durchsetzt. Die Glaubensfreiheit des Landes sorgt weiterhin dafür, dass die Grenzen zwischen den Religionen durchlässig sind und im Schatten allerlei Kulte gedeihen.

Die wichtigsten Rollen spielen der Al'Anfaner Ritus, die Stierkulte sowie die Drachenkulte, in dieser Reihenfolge in ihren mythologischen Hintergründen und epischen Plänen ansteigend. Sie bieten sich für Abenteuer mit weniger politischen Aufhängern an, können mit diesen aber auch vermischt werden.

DIE KIRCHE DES GEKRÖPTEN RABEN

Oberhaupt: Rayadez Blaemendal, gefördert durch Alara Paligan

Größe: mittel

Agenda: Schwächung des Puniner Ritus, Einflussnahme auf Magnaten. Seit Jahren versucht die alanfanische Boron-Kirche, interessierte Magnaten für sich zu gewinnen. Gefördert durch Alara Paligan werden die Agenten aus Meridiana nun wieder aktiver werden, um den Puniner Ritus zu schwächen und von Almada ausgehend Fuß im Mittelreich zu fassen.

Oberste Agentin des Südens ist die Apothekergemahlin *Rayadez Blaemendal* (*995 BF, gut aussehende Tulamidin), die einige Liebschaften in höheren Kreisen pflegt.

Gegenspieler: Puniner Ritus

Methoden: Bündnisse, Einschüchterung, Entführungen, Gift, Spitzel, Verführung, Verleumdungen

Szenarien:

- ◆ Der Kaiser prägte ein dunkle Mode und dekadente Sitten, die gerade unter jungen Adligen noch weit verbreitet sind. Als Gegenentwurf zum bescheidenen Ideal des Puniner Ritus versuchen die Al'Anfaner gerade diese Adligen für sich zu gewinnen. Besorgte Eltern können Helden anheuern, ein Auge auf ihr Kind "in der großen Stadt" zu haben, es kann aber auch sein, dass ein junger, überzeugter Erbe in seinem Leben den Bau eines Boron-Tempels nach Al'Anfaner Ritus erlaubt.

- ◆ Manche Tode von Personen, die im Terror oder Aufstand der Disentes vermeintlich ihr Leben ließen, tragen die Handschrift der Hand Borons. Ungereimtheiten können die Helden auf die Spur der alanfanischen Agenten bringen, während die Obrigkeit die Todesfälle längst zu den Akten gelegt hat.

- ◆ Unter unzufriedenen Boronis des Gebrochenen Rades schüren die Al'Anfaner das Gerücht, dass der Rabe von Punin von Boron zum Nichttod verflucht wurde. In der festen Überzeugung, einen Frevler zu bekämpfen, formiert sich eine Verschwörung mit dem Ziel, den Raben wie den früheren Amtsträger Ras al-Laila (**Herz des Reiches 205**) lebendig einzumauern.

DER PUNINER RITUS

Der *Rabe von Punin* (*5. Tsa 935 BF, kahl), der im Firun 1034 BF nach zweijähriger Abstinenz wieder die Geschicke des Puniner Ritus übernimmt als wäre er nicht fort gewesen, bleibt trotz seines hohen Alters weiterhin im Amt. Auch in den nächsten Jahren scheint Boron nicht gewillt, seinen verdienten und höchsten Diener abzurufen. Zu seiner Unterstützung holt der Rabe die junge Boroni *Miradora* (*1009 BF, kahlköpfig, hübsch, ausdrucksvolle graue Augen, auffallend blass) als seine Sekretärin vom Hof zurück in das Gebrochene Rad.

DIE KULTE DES GEFESSELTEN STIERS

Oberhaupt: Surkan al'Rasim

Größe: klein, auf etliche winzige Zellen verteilt

Agenda: Unterwanderung und Schwächung der zwölfgöttlichen Kirchen, Vereinnahmung almadanischer Folklore

Der sehr behutsam wirkende, aus etlichen dezentralen Zellen bestehende Stierkult wird weiterhin am Yaquir wirken. Der thalusische, vom Aikar Brazoragh ausgewählte Ras'Ragh-Priester *Surkan* (*999 BF, muskulös, auf dem rechten Auge blind) treibt im Verborgenen durch seine Handlanger die Unterwanderung von Kirchen und Familien, die Schändung von Tempeln und Ermordung hochrangiger Geweihte weiter voran. Auch wenn die zwölfgöttlichen Kirchen nun eine Ahnung von ihrem Feind haben, kann man seiner nicht habhaft werden.

Zu Surkans wichtigsten Verbündeten zählt Soberana *Aldea Eslamida Hilada von Harmamund* (*963 BF, 1,65 Schritt, 70 Stein, schwarzgraue Haare, braune Augen), die Schwester des Fürsten. Sie besitzt das Vertrauen Gwains und nutzt dieses, um Einfluss auf die Politik Almadas zu nehmen und die Machenschaften der Stierkulte zu decken. Ihre Tochter *Morena Solvai* (*996 BF, 1,71 Schritt, schwarzbraunes Haar) ist ebenfalls Kultistin und teilt zuweilen das Bett mit Kanzler Rafik.

Gegenspieler: zwölfgöttliche Kirchen (vor allem Rondra und Rahja)

Methoden: Attentate, Entführungen, Unterwanderung bestehender Kulte, Verführung

Szenarien:

◆ Emir Alman al'Sfahor, der während der Dunklen Zeiten herrschte (171-143 v.BF), begründete einen antiken Stierkult in Almada. Im Spätsommer 1033 BF entdeckten kaiserliche Agenten das Grab des Emirs (*Der Mondenkaiser* 21). In seiner Rolle als thalusischer Gesandter hatte Surkan Zugang zu den Grabfunden und sucht seitdem nach weiteren Hinterlassenschaften des Emirs.

◆ Die Hüterin der Kunstretschule *Madalena Galandi* (*998 BF, braunrotes Haar, hellbraune Haare, meisterliche Intrigantin) ist als Metropolitin der Rahja-Kirche bevorzugtes Opfer der Stierkultisten, die zudem versuchen, die Kirche zu unterwandern und einen der ihren als Madalenas Nachfolger in Stellung zu bringen.

◆ Aldea kann als prominente Stierkultistin frei von Ihnen in einem eigenen Abenteuer verwendet und geopfert werden. Gwain verzichtet, die Führung des Hauses Harmamund zu übernehmen, neue Soberana wird Aldeas Tochter Morena, die ihre Verbindung zum Stierkult vertuschen kann.

DIE ULED ASH'SHEBAH, DIE SAAT DES THRONES

Oberhaupt: Yalstene

Größe: sehr klein, meist Einzelpersonen

Agenda: Suche nach den Relikten antiker Drachenkulte, Vorbereitung der Rückkehr Pyrdacors

Nach den Ereignissen der *Drachenchronik* kehrt 1035 BF die Mantra'ke *Yalstene* (*9.000 v.BF, hat in allen Gestalten ein saphirblaues und ein smaragdgrünes Auge) an die Führung der *Uled ash'Shebah* zurück und wendet sich erneut den Hinterlassenschaften antiker Drachenkulte am Yaquir zu.

Gegenspieler: Hesinde-Kirche (Draconiter), Puniner Magier

Methoden: Attentate, Einschüchterung, Entführungen, Überzeugung, Verführung

Szenario:

◆ Yalstene sucht weiterhin das Ei des Elementaren Erzdrachen, einem der Erben des Zorns, sechs von Pyrdacor geschaffene Waffen gegen Famerlor. Dieses wurde jedoch vor Jahrhunderten von Anhängern des Hohen Drachen gestohlen und verborgen. Spuren führen in die Erzminen entlang des Yaquir, unter anderem zur kaiserlichen Silbermine in Molay. In den Tiefen stoßen die Helden und ihre Widersacher auf vergessene Stollen, die in Katakomben eines antiken Drachenkultes führt. Hier kommt es zum Showdown um drachische Hinterlassenschaften, das Erzei bleibt jedoch weiterhin verschollen.

FATAS SEITEN

Der hier beschriebene Status quo wird Almada für die nächsten Jahre prägen. Unter der vermeintlich friedlichen Oberfläche gärt es, doch offene Konflikte bleiben aus – dafür ist die Erinnerung an die Terrorherrschaft noch zu frisch. Wunden werden geleckt und die verschiedenen Mächte versuchen ihre Position zu festigen und ihren Einfluss auszubauen. Konflikte finden daher im Geheimen, hinter den Kulissen statt. Das dynamische Mächtegeflecht sorgt dabei für allerlei verborgene Spannungen und kann von Ihnen als Aufhänger für Abenteuer am Yaquir genutzt werden.

◆ **1035 BF** kehrt Frankwart vom Großen Fluss, Vogt von Molay und Prinz der Nordmarken, Almada den Rücken. Die Kaiserin setzt in der Folge Rafik von Taladur als Reichsbaron von Molay ein. Er gebietet fortan über das größte Silbervorkommen des Reiches und die kaiserliche Münzstatt.

◆ **1036 BF** erwirbt Alara Paligan den Mondsilbernen Palast in Goldacker, einen düsteren, bosparanischen Prunkbau, und residiert fortan wieder häufiger in Punin.

◆ Der Yaquirbruch bleibt als Krisenherd und fließende Grenze zwischen den Reichen bis **1037 BF** erhalten. Die Neuordnung der Kräfte sorgt dafür, dass das neue Fürstentum diese Region in den nächsten Jahren nur langsam befrieden kann.

◆ **Spätestens 1038 BF** wird Domna Aldea als Stierkultistin enttarnt. (Die genauen Umstände werden von offizieller Seite nicht weiter aufgegriffen.) Die Affäre wird möglichst vertuscht, um der Reputation des Fürsten nicht zu schaden, doch trifft Gwain der Verrat seiner Schwester schwer. Neue Soberana des Hauses Harmamund wird Aldeas Tochter Morena Solvai von Harmamund.

◆ **1038 BF** wird die Boroni Miradora zur Hüterin des Raben und zugleich zur bisher jüngsten Tempelvorsteherin des Puniner Haupttempels geweiht.

◆ Allen internen Konflikten und seinem Alter zum Trotz wird Fürst Gwain von Harmamund bis **mindestens 1040 BF** im Amt und am Leben bleiben.

STREITER WIDER DIE FINSTERNIS

ARCHETYPEN FÜR DAS SPIEL IN DEN DUNKLEN ZEITEN

EINE SPIELHILFE VON FRANZ JANSON (HINTERGRUND) UND FABIAN TALKENBERG (REGELN)

„Das Spiel ist aus! Jahrelang habt ihr dem Horas seinen Tribut vorenthalten und unterdessen die armen Menschen dieses Landes ausgepresst und im Elend leben lassen. Dies wird nun ein Ende haben!“

Mit bebender Stimme hatte die Zensorin ihre Rede gehalten, doch der finstere Burgherr saß ungerührt auf seinem Thron und musterte sie amüsiert. Dann entgegnete er: „Seid Ihr fertig? Trotz Eurer wohlgeschliffenen Rede kann ich es natürlich nicht zulassen, dass Ihr mit Eurem Wissen einfach wieder hier heraus spaziert!“

Auf einen Wink hin strömte nun ein Haufen wilder Krieger herbei, der sich offenbar bislang hinter den Wandbehängen verborgen gehalten hatte. Der treue Aurentian hielt im selben Moment bereits die Kentema in den Händen und konnte zwei der Angreifer niederstrecken, bevor sie sich formiert hatten, aber lange würden sie der Übermacht nicht standhalten können.

Da erschallte jedoch eine vertraute Stimme: „Paranos wird euch strafen für eure Anmaßung, die Gesetze des Horas und das ewige Gesetz des Herrn gebrochen zu haben!“ Bei diesen Worten wurde der Raum von einer gleißenden Helligkeit erfüllt, die die Kriegsknechte blendete und sie für kurze Zeit darin hinderte, ihnen weiter zuzusetzen.

Doch noch war die Schlacht nicht geschlagen und auch wenn die bullige Rechtswahrerin Marsilia nun ihre Reihen verstärkte und gerade mit ihrem Streitkolben einem bärtigen Hünen den Schädel einschlug, waren sie noch immer in der Unterzahl.

Das Blatt wendete sich erst, als endlich Hydronius erschien und ein wahres Flammenmeer auf die barbarischen Angreifer niedergehen ließ. Erleichtert seufzte Galena auf: Gerade noch rechtzeitig hatte Genorus Kupelus es geschafft, den Kampfmagier aus den Verliesen der Burg zu befreien. Der Grolm war zwar selbst ein rechter Gauner, doch in Situationen wie dieser, war sie froh, den Feilscher auf ihrer Seite zu wissen.

Der schurkische Feyderich, der jahrelang von dieser Burg aus Angst und Schrecken verbreitet hatte, war zwar während des Kampfes entkommen, doch sie würden seine Burg fürs erste in Besitz nehmen und ihn dann von hier aus jagen, um ihm endgültig das Handwerk zu legen.

—so geschehen in der Praefectura Gratia Lapis, 297 v.BF

Die Dunklen Zeiten unterscheiden sich in erheblichem Maß vom aktuellen Aventurien und jede Zeit braucht bekanntlich ihre eigenen Helden. In der vorliegenden Spielhilfe möchten wir Ihnen fünf archetypische Helden vorstellen, mit denen man sofort das Spiel in den Dunklen Zeiten beginnen kann, ohne Zeit in die Charaktergenerierung investieren zu müssen.

VERWENDUNG DER ARCHETYPEN

Die hier vorgestellten archetypischen Helden sind fertig generiert und mit jeweils 3.000 AP gesteigert worden, um ein gewisses Maß an Erfahrung zur reflektieren. Die Dunklen Zeiten sind ein gefährliches Setting und es erschien uns daher sinnvoller, den Spielern etwas mächtigere Charaktere an die Hand

zu geben als frisch generierte Jung-Helden, die vom nächstbesten Braziraku-Kultisten im Handstreich erledigt werden können.

Zu jedem der Archetypen finden Sie einen kompletten Werteblock, der nur noch in einen Charakterbogen übertragen werden muss und den Helden direkt spielbereit macht. Zudem führt ein Text in die Hintergrundgeschichte des jeweiligen Charakters ein und es werden grundlegende Informationen zu Kleidung und Ausrüstung gegeben. Es steht Ihnen natürlich frei diese Details sowie Name und Geschlecht des Helden (oder eben der Heldin) Ihren Wünschen anzupassen.

Abgerundet wird jeder Archetyp von einem Absatz mit Hinweisen zu Varianten, wie etwa den nötigen historischen Anpassungen, die sich aus dem Spiel in unterschiedlichen Epochen der Dunklen Zeiten ergeben. Wir haben uns bei den hier vorgestellten Helden und Heldinnen auf den Bosparanischen Kulturkreis konzentriert, da sich die meisten Spieler hier vermutlich zuerst heimisch fühlen werden. Natürlich lassen sich auch Abenteuer und Abenteurerinnen im Diamantenen Sultanat oder an den Rändern des erforschten Aventuriens mit ihnen bestehen, doch gerade in den Dunklen Zeiten sind dazu Helden mit entsprechendem lokalen Hintergrund passender.

GALEANA SOVERANUS, ZENSORIN AUS DEM HORASIAI

»Was fällt euch ein, eine Repräsentantin des Horas anzugreifen. Ergreift ihn und dann soll er den Zorn Bosparans spüren!«

Hintergrund: Galeana gehört zu einer alten Familie, deren Angehörige dem jeweiligen Horas bereits seit Jahrhunderten als *Comites* dienen. Eigentlich schien ihr eine Karriere am Hof des Horas in die Wiege gelegt und stets verstand sie es, ihrem Namen bei den richtigen Stellen Gehör zu verschaffen. Kürzlich fiel sie jedoch innerfamiliären Intrigen zum Opfer und wurde daher als Zensorin in die Nordprovinzen „weggelobt“. Ohne konkreten Auftrag soll sie dort nach dem Rechten sehen, das ordnungsgemäße Eintreiben der Abgaben überprüfen, aufstrebende Statthalter im Auge behalten und dabei regelmäßig Bericht nach Bosparan erstatten. Ihre natürliche Begabung im Umgang mit Menschen sowie ihre Talente in der Menschenführung kommen ihr dabei häufig zu Gute.

Kleidung und Bewaffnung: Wie die meisten vornehmen Bosparaner ergänzt die Zensorin ihre *Tunika* für gewöhnlich mit dem *Calar*, einem bodenlangen Mantel ohne Ärmel. Nur selten verzichtet sie dabei auf geschmackvollen Goldschmuck und aufwändige Hochsteckfrisuren. Im Kampf hingegen trägt sie ihr Haar eng an den Kopf geflochten und schützt sich mit einer hochwertigen Kettenweste. Wenn möglich kämpft sie vom Pferderücken aus und bevorzugt dabei einen schlanken Reitersäbel.

Varianten: Wenn Galeana als abtrünnige Gesandte des Horashofs eingesetzt werden soll, kann der Nachteil *Gesucht II* zum Beispiel *Schlechte Regeneration* ersetzen. Der *Gute Ruf* erstreckt sich dann natürlich einzig auf Aufständische beziehungsweise abtrünnige Provinzen.



SPIELHILFE

Anstatt *Verpflichtungen* müssen dann jedoch andere Nachteile im Wert von 12 GP erworben werden.

Bei einer Kampagne, die im Vorfeld der 444 v.BF erlassenen *Lex Imperia* spielt, kann die Zensorin zur Vorbereitung dieser Gebietsneuordnung nach Norden gesandt worden sein, um dem Horashof eine aktuelle Bestandsaufnahme der Provinzen geben zu können. In diesem Fall ist ihre Aufgabe eher als Chance denn als Karriereknick zu betrachten, wohingegen sie bei der lokalen Bevölkerung weniger gut gelitten ist.

Die Zensorin

Rasse: Guldländer

Kultur: Bosparanisches Reich (Horasiat, Oberschicht)

Profession: Zensor

MU 14, KL 14, IN 14, CH 14, FF 10, GE 12, KO 12, KK 12, SO 10

LeP 30, AuP 31, MR 4

Vorteile: Begabung Gesellschaft, Comes, Gut Aussehend, Guter Ruf 8, Soziale Anpassungsfähigkeit, Wohlklang

Nachteile: Arroganz 7, Eitelkeit 7, Neugier 7, Schlechte Regeneration, Verschwendungssucht 7, Verpflichtungen (gegenüber dem Horas)

Talentspiegel: Bogen +1, Dolche +3, Hieb Waffen +0, Raufen +1, Ringen +3, Säbel (Reitersäbel) +10 (+12), Schwerter +2, Wurfmesser +0, Wurfspere +1, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten (Pferd) +10 (+12), Schleichen +0, Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +4, Sich Verstecken +0, Singen +2, Sinnen schärfe +3, Tanzen +0, Zechen +1, Betören +12, Etikette (Bosparanisches Reich) +12 (+14), Gassenwissen +12, Menschenkenntnis (Bosparanisches Reich) +12 (+14), Schriftlicher Ausdruck +12, Überreden (Aufwiegelung) +12 (+14), Überzeugen (Einzelgespräch) +12 (+14), Fährtensuchen +1, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +4, Brettspiel +7, Geographie +10, Geschichtswissen +7, Götter/Kulte +7, Heraldik +10, Kriegskunst +7, Magiekunde +4, Pflanzenkunde +4, Rechnen +7, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +4, Schätzen +4, Staatskunst +7, Tierkunde +4, Aureliani +7, Bosparano +12, Cyclopeisch +6, Rogolan +7, Ur-Tulamida +6, Imperiale Zeichen +6, Boote Fahren +1, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kartographie +7, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +0

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Bosparanisches Reich),

Reiterkampf, Wuchtschlag

Verbilligte SF: Geländekunde, Ortskenntnis

Kampfwerte: Bogen 8, Dolche 11/8, Hieb Waffen 8/8, Raufen 9/8, Ringen 8/11, Säbel 16/12, Schwerter 10/8, Wurfmesser 7, Wurfspere 8

Ausrüstung: Meisterliche Kettenweste, Pferd, Reitersäbel, wasserdichte Lederrolle für Nachrichten, Siegel. Alles weitere nach Bedarf.

GENORUS KUPELUS, GROLMISCHER SCHIEBER

»Nein Decurio, ich kann Euch nicht erklären, mit welcher Berechtigung Ihr mich laufen lassen solltet. Aber warum nicht ein kleines Spielchen wagen? Lasst uns darum würfeln! Glaubt mir, das, was Ihr jetzt wirklich wollt, ist ein kleines Würfelspiel!«

Hintergrund: Genorus hört eigentlich auf den guten alten grolmischen Namen G'Norkpel, der in typischer Weise bosparanisiert wurde, um für die menschlichen Bewohner seiner Heimatstadt Puninum aussprechbar zu sein. Er war eine nicht unbedeutende Größe in der Unterwelt Puninums, die schnell auf dunklen Wegen Waren besorgen konnte, an die sonst nicht heranzukommen war. Doch er wurde von einem Konkurrenten übertrumpft, der ihn letztlich durch sein brutales und aggressives Vorgehen aus dem Geschäft drängen konnte. Seitdem sucht der gewitzte Grolm nach einer neuen Möglichkeit den Menschen das Geld aus der Tasche zu ziehen – vorzugsweise beim Würfel- oder Kartenspiel. Für einen Grolm ist Genorus den Menschen gegenüber erstaunlich aufgeschlossen und umgänglich und hat für grolmische Verhältnisse ein geradezu sonniges Gemüt.

Kleidung und Bewaffung: Meist trägt der grolmische Tunichtgut eine Tunika bosparanischen Schnitts, die von einem breiten Gürtel gerafft wird, an dem sich eine Vielzahl von Taschen befindet. Darin findet sich genug Platz für die unzähligen kleinen Hilfsmittel, die Genorus bei seinen zwielichtigen Aktivitäten unterstützen. Den direkten Kampf versucht der Grolm durch Einsatz seiner magischen Fähigkeiten nach Möglichkeit zu vermeiden, er kann jedoch auch leidlich mit seinem Kurzschwert umgehen.

Varianten: Bei einem grolmischen Helden ist es von besonderer Bedeutung, ob vor oder nach den Grolm-Kriegen um 500 v.BF gespielt wird. Vor dieser Zeit sind Grolme in Bosparan sowie anderen großen Städten des Horasiats ein häufiger Anblick, während sie in den Kriegen von den Bosparanern fast völlig vernichtet werden und auch später häufig Verfolgung ausgesetzt sind, so dass man nur noch sehr vereinzelt und meist gut versteckt Grolme antrifft.



Der Schieber

Rasse: Grolm

Kultur: Bosparanisches Reich (Yaquiria Superior, Großstadt)

Profession: Schieber

MU 11, KL 16, IN 15, CH 13, FF 16, GE 13, KO 8, KK 8 SO 4

LeP 25, AuP 26, AsP 37, MR 6

Vorteile: Astralmacht 6, Glück, Glück im Spiel, Halbzauberer, Hohe Lebenskraft 6, Meisterhandwerk Falschspiel, Nachtsicht, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (SO 25)

Nachteile: Geiz 10, Goldgier 8, Neugier 8, Randgruppe, Spielsucht 10, Unfähigkeit Naturtalente, Zwergenwuchs

Talentspiegel: Dolche +7, Hieb Waffen +3, Raufen +3, Ringen +1, Säbel +0, Wurfmesser +2, Athletik +3, Klettern +9, Körperbeherrschung +9, Reiten +1, Schleichen +9, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +1, Sich Verstecken +9, Singen +0, Sinnen schärfe +9, Tanzen +3, Taschendiebstahl +9, Zechen +3, Betören +2, Etikette +4, Gassenwissen +10 S: Hehlerei, Menschenkenntnis (Bosparanisches Reich) +10 (+12), Sich Verkleiden +2, Überreden (Feilschen) +11 (+13), Fährtensuchen +0, Orientierung +1, Wildnisleben +1, Geographie +4, Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +4, Magiekunde +4, Rechnen +10, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +3, Schätzen +10, Bosparano +14, Grolmisch +9, Tulamida +7, Imperiale Zeichen +6, Falschspiel (Würfel) +12 (+14), Handel +4, Hauswirtschaft +1, Heil-

kunde Wunden +0, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +0, Schlösser Knacken (Schlösser +10 (+12), Schneidern +0
Zauberspiegel: Hauszauber: AURIS NASUS (A) +7, BLITZ DICH FIND (A) +5, GRO-SSE GIER (Zauberdauer) (A) +13 (S), IMPERAVI (C) +7, KOBOLDGESCHENK (A) +13; **Zauberfertigkeiten:** BLICK IN DIE GEDANKEN (D) +2, FORAMEN (C) +7, HARMLOSE GESTALT (C) +7, RESPONDAMI (B) +3, ZAUBERZWANG (D) +2
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Grolmenbund, Kulturkunde (Bosparanisches Reich), Merkmalskenntnis Herrschaft, Repräsentation Grolmisch
Kampfwerte: Dolche 12/8, Hieb Waffen 9/7, Raufen 9/7, Ringen 6/8, Säbel 6/7, Wurfmesser 10
Ausrüstung: Kurzsword, Dietriche, Gezinkte Würfel. Alles Weitere nach Bedarf.

AURENTIAN BOSPARANIUS, PRÄTORIANER AUS BOSPARAN

»Glaubt ihr wirklich, ihr könnt es mit mir aufnehmen? Ich gehöre zu den Besten, die in Bosparan ausgebildet wurden! Nun denn, dann zeigt einmal, was ihr könnt ... und sterbt!«

Hintergrund: Als besonders verdienter Streiter wurde Aurentian Bosparan, der wie jedes zweite Kind seiner Familie den Kriegsdienst in der berühmten *Legio V Shinxiria* ableistete, in die Eliteeinheit der Prätorianer aufgenommen. Er war sich der großen Ehre bewusst, dort mit den Besten der Besten zu exerzieren und nur dem Horas verantwortlich zu dienen und zu streiten. Doch als er wegen einer unbedeutenden Liebenschaft im Zorn einen jungen Patriziersohn erschlug, machte er sich mit dessen Vater einen mächtigen Feind und musste Bosparan verlassen. Jetzt dient Aurentian hochgestellten Persönlichkeiten des Reiches in abgelegenen Provinzen als Leibwächter und tut dies mit derselben fanatischen Loyalität, die er einst dem Horas bewies.

Kleidung und Bewaffnung: Aurentian verlässt sich im Kampf meist auf seine getreue Kentema. Diese Waffen werden fast nur noch bei den Prätorianern und in anderen Traditionsgarden Bosparans geführt, sind jedoch bei kundiger Führung höchst effektiv. Doch auch mit Schwert und Schild ist Aurentian ein gefährlicher Gegner. Sollte der Prätorianer ausnahmsweise mal nicht seine typische, geschwärzte Legionärsrüstung tragen, kleidet er sich in schlichte Tuniken.

Varianten: Alternativ könnte Aurentian auch aus einer vornehmen Familie stammen und von klein auf für den Dienst bei den Prätorianern vorbereitet worden sein. Spielt die Heldengruppe Abenteuer nach 300 v.BF, muss der Prätorianer seinen nun geächteten Shinxir-Glauben geheim halten, was reizvolle Anknüpfungspunkte für das Rollenspiel bietet, oder aber in Absprache mit dem Meister einen anderen Moralkodex wie etwa Ronda wählen.

Natürlich bestehen auch andere Möglichkeiten, wie Aurentian sich einen mächtigen Feind in Bosparan gemacht haben könnte, so dass er die Stadt verlassen musste. So bietet sich die Verwicklung in einen der häufigen Putschversuche an.



Der Prätorianer

Rasse: Güldenländer

Kultur: Bosparanisches Reich (Horasiat, Bosparan)

Profession: Praetorianer

MU 14, KL 11, IN 14, CH 10, FF 9, GE 14, KO 14, KK 15 SO 7

LeP 41, AuP 34, MR 1

Vorteile: Eisern, Hohe Lebenskraft 6, Immunität gegen Wundbrand, Soziale Anpassungsfähigkeit

Nachteile: Arroganz 8, Autoritätsgläubig 6, Feind (SO 15), Goldgier 6, Jähzorn 6, Moralkodex Shinxir, Niedrige Magieresistenz 3, Verpflichtungen (Auftraggeber)

Talentspiegel: Bastardstäbe (Kentema) +13 (+15), Dolche +7, Hieb Waffen +0, Raufen +10, Ringen +7, Säbel +0, Schwerter (Kurzsword) +13 (+15), Speere +1,

Wurfmesser +0, Wurf speere +6, Athletik +4, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Reiten +4, Schleichen +0, Schwimmen +4, Selbstbeherrschung (Wunden) +7 (+9), Sich Verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +7, Tanzen +0, Zechen +0, Etikette +7, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +7, Überreden +3, Fährtensuchen +0, Fesseln/Entfesseln +0, Orientierung +1, Wildnisleben +0, Geographie +4, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +4, Heraldik +7, Kriegskunst +7, Magiekunde +4,

Pflanzenkunde +0, Rechnen +4, Rechtskunde +7, Sagen/Legenden +3, Schätzen +0, Staatskunst +4, Tierkunde +0, Bosparano +11, Cyclopeisch +6, Imperiale Zeichen +6, Hauswirtschaft +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +0, Kochen +0, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Gezielter Stich, Kampfflexe, Kulturkunde (Bosparanisches Reich), Legionärstil, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kurzes Kettenhemd), Schildkampf 2, Wuchtschlag

Verbilligte SF: Binden

Kampfwerte: Bastardstäbe 19/14, Dolche 15/10, Hieb Waffen 9/9, Raufen 16/12, Ringen 10/15, Säbel 9/9, Schwerter 19/14, Speere 10/9, Wurfmesser 8, Wurf speere 14

Ausrüstung: Arm- und Beinschienen aus Stahl, Meisterliches Kettenhemd 1/2 Arm, Legionärsschild, Legionärshelm, Plattenschultern, Wattierte Kappe, Wattiertes Unterzeug, Kentema, Kurzsword. Alles weitere nach Bedarf.

MARSILIA DIE UNBARMHERZIGE, GEWEIHTE RECHTSWAHRERIN AUS GARETIA

»Nimm das, im Namen von Paranos, dem Gerechten. In einer Vision wurde mir offenbart, dass du es warst, der den Gatten der Schmiedin feig und tückisch ermordet hast, und nun bin ich hier, um dich deiner gerechten Strafe zuzuführen. Fass, Yulag!«

Hintergrund: In den Nordprovinzen ist es häufig schwierig Gesetz und Ordnung aufrecht zu erhalten, daher setzen die Machthaber hier oft sogenannte Rechtswahrer ein, die Büttel, Richter und Henker in einer Person sind. Eine der berühmtesten dieser Zunft ist Marsilia die Unbarmherzige. Wenn sie im Auftrag des Herzogs von Garetia Gesetzesbrecher jagt, verurteilt und die Urteile umgehend vollstreckt, erglöh sie in gerechtem Zorn, der häufig grausame Züge annimmt. Doch erfüllt vom tiefen Glauben an Paranos, den von ihr verehrten Gott des Gesetzes und der Wahrheit, steht die Gerechtigkeit für sie nun mal an oberster Stelle und bietet keinen Platz für Gnade. Bei der

Verfolgung eines flüchtigen Übeltäters tut sich die gefürchtete Frau auch mit anderen Abenteurern zusammen, um Recht und Gesetz in den hintersten Winkel der Wildnis zu tragen.

Kleidung und Bewaffnung: Marsilia achtet wenig auf ihr Äußeres und trägt selten etwas anderes als den abgewetzten, aber zuverlässigen Lederharnisch mit dem Symbol ihres Gottes, dem alles sehenden Auge des Paranos. Im Zweikampf greift sie zum Streitkolben, weiß jedoch auch mit ihrem Kurzbogen umzugehen, wenn ein Übeltäter über größere Entfernung hinweg außer Gefecht gesetzt werden muss. Ihr vernarbtes Gesicht und die Augenklappe lassen sie mindestens ebenso fürchteneinflößend erscheinen wie ihren ständigen Begleiter, den Veratischen Bluthund *Yulag*.

Varianten: Das Konzept der Rechtswaherin ist ohne größere Anpassungen in der gesamten Epoche der Dunklen Zeiten spielbar, allerdings müssen gegebenenfalls die Verpflichtungen angepasst werden, wenn in Garetia kein Herzog regiert, sondern der König von Luring, der Marchio von Rommilyls oder ein anderer Machthaber.

Natürlich lassen sich auch Aspekte des Paranos-Glaubens beliebig anpassen. Orientieren Sie sich dabei einfach an der Tabelle aus **Ordnung im Chaos 84**.

Die Rechtswaherin

Rasse: Güldenländer

Kultur: Nordprovinzen (Garetia)

Profession: Geweihter Rechtswahrer

MU 14, KL 12, IN 14, CH 14, FF 8, GE 10, KO 14, KK 15, SO 8

LeP 39, AuP 30, KaP 30, MR 10

Vorteile: Begabung für Göttlichen Willen erzwingen, Hohe Karmaenergie 6, Hohe Lebenskraft 6, Hohe Magieresistenz 3, Sacerdos IV

Nachteile: Einäugig, Jähzorn 8, Moralkodex Paranos 6, Neugier 8, Schlechter Ruf 7, Unansehnlich, Verpflichtungen (Herzog von Garetia)

Talentspiegel: Bogen +5, Dolche +3, Hieb Waffen +3, Streitkolben +13 (+15), Infanteriewaffen +3, Raufen +6, Ringen +3, Säbel +0, Speere +1, Wurfmesser

+0, Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +1, Reiten +2, Schleichen +1, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +7, Sich Verstecken +1, Singen +0, Sinnen-schärfe +7, Tanzen +0, Zechen +2, Etikette +7, Menschenkenntnis +10, Überreden +2, Überzeugen +10, Fährtensuchen +4, Fesseln/Entfesseln +4, Orientierung +4, Wildnisleben +4, Brettspiel +4, Geographie +7, Geschichtswissen +4, Götter/Kulte +10, Heraldik +4, Magiekunde +7, Pflanzenkunde +3, Rechnen +4, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +4, Schätzen +0, Staatskunst +4, Tierkunde +4, Bosparano +11, Isdira +3, Imperiale Zeichen +7, Abrichten +10, Fahrzeug Lenken +2, Handel +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +0, Schneidern +0, Viehzucht +1

Sonderfertigkeiten: Göttliche Beseelung rufen 1, Göttliche Essenz kanalisieren 1, Göttlichen Willen erzwingen 3, Karmalqueste, Kulturkunde (Bosparanische Nordprovinzen), Linkhand, Liturgiekenntnis (Paranos) 9, Ortskenntnis, Rüstungs-gewöhnung 1, Schildkampf 2, Wuchtschlag

Verbilligte SF: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Meisterparade, Waldkundig
Kampfwerte: Bogen 12, Dolche 11/8, Hieb Waffen 18/13, Infanteriewaffen 11/8, Raufen 13/9, Ringen 8/11, Säbel 8/8, Speere 9/8, Wurfmesser 7

Aspekte: Sonne, Hellsicht, Gesetz, Prophezeiung, Standhaftigkeit, Wahrheit
Mirakel+: MU, CH, KO, MR, Selbstbeherrschung, Sinnen-schärfe, Etikette, Menschenkenntnis, Überzeugen, Orientierung, Brettspiel, Götter/Kulte, Magiekunde, Rechtskunde, Staatskunst, Abrichten

Ausrüstung: Arm- und Beinschienen aus Leder, Lederharnisch, Verstärkter Lederhelm, Streitkolben, Holzschild, Kurzbogen, Veratischer Bluthund (Werte wie Wehrheimer Bluthund). Alles weitere nach Bedarf.



HYDRONIUS, MAGIER AUS DEN NORDMARKEN

»Eure Verderbtheit wird nur übertroffen von eurer Dummheit. Haltet ihr es wirklich für geschickt, euch mir in den Weg zu stellen, nachdem ich bereits einen von euch zu Asche verbrannt habe? Tatsächlich? IGNIPLANO!«

Hintergrund: Als Abgänger der Halle der Feuerlohe Jelenwinia ist Hydronius stolz darauf, einen Feind Bosparans auf fünf verschiedene Arten magisch mit Feuer töten zu können. Er war jedoch schon immer ein Eigenbrötler und hat sich daher in der Legion nie besonders wohl gefühlt. Die erzwungene Kameradschaft war ihm zuwider und er konnte aufgrund seiner Eigenheiten nie ein wirklicher Teil dieser verschworenen Gemeinschaft werden. Daher nutzte er die erste sich bietende Möglichkeit, um den Abschied aus der Legion zu nehmen und seine magische Zerstörungskraft auf eigene Faust an die Machtgruppen der Nordmarken zu vermieten. Er achtet jedoch stets darauf, nicht der Sache Bosparans zu schaden, und unterhält auch nach Jahren enge Beziehungen zu seinem Lehrmeister an der Akademie.

Kleidung und Bewaffnung: Hydronius kleidet sich bevorzugt in bestickte Roben und führt natürlich stets seinen kurzen Zau-

berstab mit sich. Im Kampf hingegen tauscht er die Robe gegen einen ebenso reich verzierten Gambeson aus, der von seinen wertvollsten Besitztümern ergänzt wird: Arm- und Beinschienen aus kostbarem Schwarzstahl, die ihn trotz der beträchtlichen Schutzwirkung nicht beim Zaubern behindern. Diese wertvollen Ausrüstungsteile stammen aus Legionsbeständen und werden seit längerem in den Arsenalen Jelenwinias vermisst.

Varianten: Vor der Gründung Jelenwinias 316 v.BF und somit auch der Gründung der Halle der Feuerlohe bietet sich die Akademie der Destruktiven und Elementaren Hermetik in Bethana als Ausbildungsort für den Kampfmagier Hydronius an, da sie ein ähnliches Ausbildungskonzept besitzt. Der Abschied aus der Legion kann natürlich auch als Fahnenflucht erfolgt sein, wodurch Hydronius als wichtige "Geheimwaffe" der Legion vermutlich als *Gesucht* gilt.

Der Magier

Rasse: Gldenlnder

Kultur: Nordprovinzen (Nordmarken, Stadt)

Profession: Bosparanischer Magier

MU 14, KL 15, IN 15, CH 14, FF 11, GE 11, KO 11, KK 11, SO 8

LeP 30, AuP 29, AsP 41, MR 6

Vorteile: Astralmacht 6, Begabung IGNIPLANO FLCHENBRAND, Besonderer Besitz (Schwarzstahl-Rstung), Gutes Gedchtnis, Vollzauberer

Nachteile: Goldgier 8, Jhzorn 8, Neugier 8, Schlafwandler, Selbstgesprche, Prinzipientreue 6 (Gehorsam, Geheimhaltung, Mehrung von Wissen), Unfhigkeit Naturtalente, Verpflichtungen (Lehrmeister)

Talentspiegel: Bogen +1, Dolche (Kurzschwert) +7 (+9), Hieb Waffen +1, Raufen +1, Ringen +0, Sbel +0, Speere +1, Stbe +2, Wurfmesser +0, Athletik +1, Klettern +1, Krperbeherrschung +1, Reiten +0, Schleichen +0, Schwimmen +0, Selbstbeherrschung +9, Sich Verstecken +0, Singen +0, Snnschrfe +7, Tanzen +0, Zechen +0, Etikette +7, Gassenwissen +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +9, berreden +8, Fhrensuchen +0, Orientierung +2, Wildnisleben +1, Geographie +7, Geschichtswissen +10, Gtter/Kulte +10, Heraldik +4, Magiekunde +13, Pflanzenkunde +4, Rechnen +7, Rechtskunde +10, Sagen/Legenden +10, Schtzen +0, Staatskunst +4, Sternkunde +7, Tierkunde +4, Aureliani +7, Bosparano +12, Hjaldingsch +9, Imperiale



Zeichen +8, Alchimie +4, Grobschmied +1, Handel +1, Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +3, Holzbearbeitung +3, Kochen +0, Lederarbeiten +0, Malen/Zeichnen +4, Schneidern +0

Zauberspiegel: Hauszauber: ARMATRUTZ (Zauberdauer) (A) +13 (+15), IGNIPLANO (Zauberdauer) (A) +13 (+15), IGNIQUERIS (Zauberdauer) (A) +13 (+15), IGNISPHAERO (Zauberdauer) (A) +13 (+15), PLUMBUMBARUM (Zauberdauer) (A) +13 (+15), WAND AUS FLAMMEN (B) +7; *Zauberfertigkeiten:* BALSAM (C) +7, DESINTEGRATUS (C) +7, FLIM FLAM (Zauberdauer) (A*) +13 (+15), FORTIFEX (C) +7, GARDIANUM (D) +7, IGNIFAXIUS (Zauberdauer) (A) +13 (+15), MANIFESTO (A) +7, ODEM (A) +7

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Bannschwert, Bindung des Stabes, Ewige Flamme, Groe Meditation, Kulturkunde Bosparanische Nordprovinzen, Matrixverstndnis, Merkmalskenntnis Feuer, Merkmalskenntnis Schaden, Merkmalskenntnis Umwelt, Regeneration II, Reprsentation Gldenlndisch 5

Verbilligte SF: Gebirgskundig, Kraftfokus

Kampfwerte: Bogen +8, Dolche 14/9, Hieb Waffen 8/7, Raufen 8/7, Ringen 7/7, Sbel 7/7, Speere 8/7, Stbe 9/7, Wurfmesser 7

Ausrstung: Arm- und Beinschienen aus Schwarzstahl, Gambeson, Kurzschwert (als Bannschwert gebunden), Magierstab. Alles weitere nach Bedarf.

DIE ARCHETYPEN ALS HELDENGROPPE

Die hier vorgestellten Helden lassen sich natrlich alle einzeln im Spiel verwenden und in eine bestehende Heldengruppe der Dunklen Zeiten integrieren. Sie sind allerdings so konzipiert, dass man sie auch als komplette Heldengruppe einsetzen kann, die sich bereits vor Spielbeginn kennengelernt hat. Dies soll es auch Gruppen, die nur einen kurzen Ausflug in die Dunklen Zeiten unternehmen wollen, ermglichen, schnell ins Spiel zu kommen und das besondere Flair dieser turbulenten Epoche kennenzulernen.

In diesem Fall knnte eine mgliche Hintergrundgeschichte fr die Heldengruppe folgendermaen aussehen:

Die Zensurin Galeana ist zu Inspektionen der rtlichen Praefecturen in den Nordprovinzen unterwegs. Begleitet wird sie dabei vom ehemaligen Prtorianer Aurentian, der ihr als Leibwchter zur Seite

steht, falls es zu bergriffen auf die Reprsentantin der Horas kommen sollte. Den Grolm Genorus Kupelus haben sie vor den bergriffen eines wtenden Menschaufaufs gerettet und der kleine Schurke hat sich schnell als ein ntzlicher Verbndeter erwiesen, gerade wenn es darum geht, an die gut verborgenen Dokumente eines verdchtigen Provinzherrn zu kommen.

Hydronius hat man als magische Untersttzung angeworben, die vor allem dann ntzlich ist, wenn es darum geht, zerstrerisches Drohpotential entfalten zu knnen. Mit Marsilia hat man eine Allianz geschlossen, die es ihr ermglicht vielerorts die flammende Gerechtigkeit ihres Gottes zu verbreiten, whrend der Rest der Gruppe von ihrer Erfahrung und Ortskenntnis in Garetia profitiert.

DAS GEBROCHENE RAD

Mit Beiträgen von TAHIR SHAIKH

»Egal ob Caballero, Magnat, Mercenaria oder Fellech – hier in Almada weiß jeder Docenyo, dass der Unausweichliche dereinst die Seele wiegt. Egal welchem der Zwölfe man huldigt, dem Herrn Boron gehört die besondere Achtung der Almadanis.«

—leises Gespräch auf dem Platz des Schweigens, neuzeitlich

GESCHICHTE

Das *Gebrochene Rad*, der Haupttempel des Puniner Boron-Kultes, gilt als ältestes Gebäude der Stadt und blickt auf eine 1.800-jährige Geschichte zurück. Das genaue Gründungsdatum des Tempels verliert sich in den Wirren der Geschichte. Erstmals ist 783 v.BF die Rede davon, dass der regional mächtige Kult des Hexateer-Gottes Boron am Oberlauf des Flusses Yaquiro ein großes Kloster errichtet hatte, um das herum sich schon bald die aufstrebende Siedlung *Puninum* bildete.

In der *Ersten Dämonenschlacht* zu einem großen Teil entvölkert, wandten sich viele der verbliebenen Einwohner Puninums dem Kult des Boron zu. Einige, wie die Magierin *Aroqa*, dienten sich anderen Mächten an, die der Boron-Kult nach Kräften bekämpfte. 532 v.BF verkündete der Hochgeweihte des Boron, dass er durch eine Vision vor dem dunklen Propheten *Nemekath* gewarnt worden war. Im selben Jahr wurde *Nemekath* geboren, der in den darauf folgenden Jahrzehnten den Samen für eine der größten Prüfungen des Boron-Kultes pflanzte: die Abspaltung eines Teils der Kirche, woraus der alanfische Ritus Borons hervorgehen sollte.

Hatte das Kloster auch in den Dunklen Zeiten unter Angriffen der Rotpelze zu leiden, so wurde es doch immer weiter aus- und umgebaut. Ursprünglich bestand der Tempel aus der **Halle des Todes**, umgeben von weiteren Gebäuden. Diese wurden zur Zeit *Brigon-Horas* zur heute bekannten Halbkreisform umgebaut. Während der Regierungszeit der Klugen Kaiser wurde das Gebäude mit schwarzem Marmor verkleidet, in den kunstfertige Handwerker allerlei borongefällige Wandbilder meißelten.

In der Rohalszeit wurden die Puniner Quellen, die sich unterhalb der Stadt befinden, erstmals genutzt, um mittels Dampfkraft die Torflügel des **Bishdanielstor** zu öffnen. In den Magierkriegen aber waren die Puniner Boronis sehr schweigsam gegenüber den menschenverachtenden Experimenten des *Zulipan von Punin*.

Erst die letzten Jahrzehnte rüttelten den Puniner Ritus aus dem borongefälligen Schlaf – *Khöm-Krieg*, Gründung der *Golgariten*, Rückkehr des Dämonenmeisters, der Schlaf des Raben – und fast scheint es, als ständen der Kirche weitere aufregende Jahre bevor, in denen sie gegen die alanfische Häresie und die Nekromanten der Schattenlande kämpfen muss.

DAS ÄUßERE

Das lebendige Herz des Puniner Ritus erhebt sich düster über dem **Platz des Schweigens**. Siebzig Schritt ist die säulengeschmückte Front breit, dreißig Schritt erhebt sich die Kuppel über den Platz und steht dem farnefrohen *Tsa-Tempel* als dunkles Monument der Endgültigkeit gegenüber. Mächtige Säulen tragen das Dach und das gesamte Gebäude ist mit schwarzen Marmorplatten verkleidet.

Was nur die wenigsten Puniner wissen, ist, dass die fünf *Speichen* genannten Gebäudeteile, nicht identisch sind. Nur die beiden zum Platz des Schweigens hin ausgerichteten Speichen weisen ein Erdgeschoss auf. Die inneren Speichen erinnern jede für sich an eine Brücke, unter der sich Wandelgänge und Meditationsplätze befinden. Diese sind karg, ja asketisch gestaltet, während einige Schritte weiter die prachtvollen Gärten des Tempels blühen. Diese Architektur ist als Mahnung zu verstehen, wie nah Leben und Tod doch beieinander liegen.

DAS INNERE

Durch das dampfgetriebene *Bishdanielstor* betritt man die **Halle des Todes** (1), wie die große, kreisrunde Tempelhalle genannt wird. Rechts und links davon geht der **Wandelgang** (2) ab, an dessen Wänden verschiedene Szenen des *Totentanzes* einer boronischen Bilderreihe, zu sehen sind. Drei Säulenreihen befinden sich zwischen Wandelgang und der eigentlichen Tempelhalle. Zwischen den Säulen schweben Weihrauchschwaden durch die Luft, und überall gibt es kleine Altäre und Statuen lokaler Heiliger oder wichtiger Geweihter. Wie die gesamte Halle ist auch dieser Bereich mit dunkelrotem Teppich ausgelegt, der den Besucher lautlos dahinschreiten lässt. In der Mitte der Halle erhebt sich eine riesige, aus schwarzem Gestein gefertigte **Rabenfigur** (3) über der Urschrift des Schwarzen Buches und jeder Gläubige kann das heilige Buch betrachten. Mittels Dampfkraft kann ein Teil des Sockels bewegt werden und gibt den Weg in die **Halle der Träume** (4) frei, von der aus man die Katakomben und den *Boronanger* des Tempels erreichen kann.

Die Säulenreihen hingegen tragen den **Priestergang** (5), von dem aus Türen in die Speichen führen. Jede der Speichen ist nach einem der Halbgötter und Alveraniare des dunklen Gottes benannt. Die Flügel beherbergen (von West nach Ost) Räumlichkeiten *Bishdaniels*, *Etilias*, *Noionas*, *Marbos* und *Golgaris*.

Das **Labyrinth des Traumboten** (6) weist ein Gewirr von Gängen und Abzweigungen auf; Weihrauchschwaden und samtene Tücher führen dazu, dass man sich hier leicht verirren kann. Überall sind Raben zu sehen: Borons Symboltier – einmal als schwarz glänzender Vogel, andere Male nur mehr als verstümmelter Kadaver – ist omnipräsent.

In den vergleichsweise prächtig eingerichteten **Etilianischen Hallen** (7) werden von mehreren aufwändig verzierten Beichtstühlen (für die es nicht annähernd genug Priester gibt, da viele Etilianer für mehrere Wochen auf Wanderschaft gehen, um sich um das einfache Volk zu kümmern) dominiert.

Der einzige fensterlose Flügel ist der der **Noioniten** (8). Hier gibt es mehrere Zellen, in denen man sich um die Menschen kümmert, die geistige Probleme haben. Aber der Großteil des Traktes umfasst eine Sammlung seelenheilkundlicher Schriften.

Die *Marbiden* sind mit wenigen Priestern im **Flügel der Gnade** (9) präsent, von wo aus der Kontakt zu den übrigen Niederlassungen des Ordens aufrecht erhalten wird. Der alte Diener des Raben *Maerbed Ernbrecht* ist stets auf die Hilfe mehrerer Novizen des Puniner Kultes angewiesen, die sich mit dem kauzigen Alten gerne philosophische Gespräche liefern. Die eigentliche Vorsteherin des Ordens, *Zulhamin*

ai Fasar, befindet sich häufig auf Reisen, um in almadanischen Spitälern Sterbehilfe zu leisten und die Geschicke ihres Ordens zu lenken. In ihrer Abwesenheit überlässt sie gerne dem alten Philosophen die Verwaltung und die Repräsentation der Marbiden.

Der **Flügel der Golgariten (10)** beherbergt nur die Räumlichkeiten der Leibgarde des Raben (soweit deren Mitglieder nicht unmittelbar beim Kirchenoberhaupt untergebracht sind). Darüber hinaus gibt es im Erdgeschoss mehrere Schreibstuben, Archive und Räumlichkeiten für die Vorsteherin des Ordens, *Borondria*, und den Komtur der Speiche Punin, *Isonzo von Phexhilf-Rabenstein*. *Borondria* bereist derzeit den Kontinent, während *Isonzo* für gewöhnlich in einer Stadtresidenz unweit des Gebrochenen Rades Hof hält.

Die **Raben-Kapelle (11)** erinnert mit ihren Bruchsteinmauern, niedrigen Decken und einfachen Holzschnitzereien an einen einfachen dörflichen Tempel. Das **Archivum Boronis (12)** hingegen ist ein imposantes Bauwerk in Form einer großen Halle. An den Außenwänden besitzt der große Raum etliche Laufgänge; hier werden Bücher aus beinahe zwei Jahrtausenden aventurischer Geschichte gelagert (von denen sich nur ein Bruchteil mit den Themen des Kultes beschäftigt).

Im Seitentrakt befinden sich Räume, in denen die Priester und Novizen ihre täglichen Aufgaben erledigen: **Reliquienkammern (13)**, **Lehrräume für die Novizenausbildung (14)**, **Gebetskammern (15)**, aber auch profane Räumlichkeiten wie eine **Küche (16)**, **Speisesäle für Novizen (17)** und **Priester (18)**, **Gästezimmer (19)** für reisende Geweihte, **Lagerräume (20)** und **Bäder (21)**.

Eingefasst in massive Mauern, die die runde Form des **verlorenen Turms (22)**, dessen oberen Stockwerke vor Jahrhunderten zerstört wurden, unkenntlich machen, befinden sich die **Gemächer des Raben (23): Vorraum, Wohnraum, Salon, Speisesaal, Schlafkammer des Raben, private Kapelle, Küche, Bibliothek, Räume für die Leibwache und Dienerschaft**.

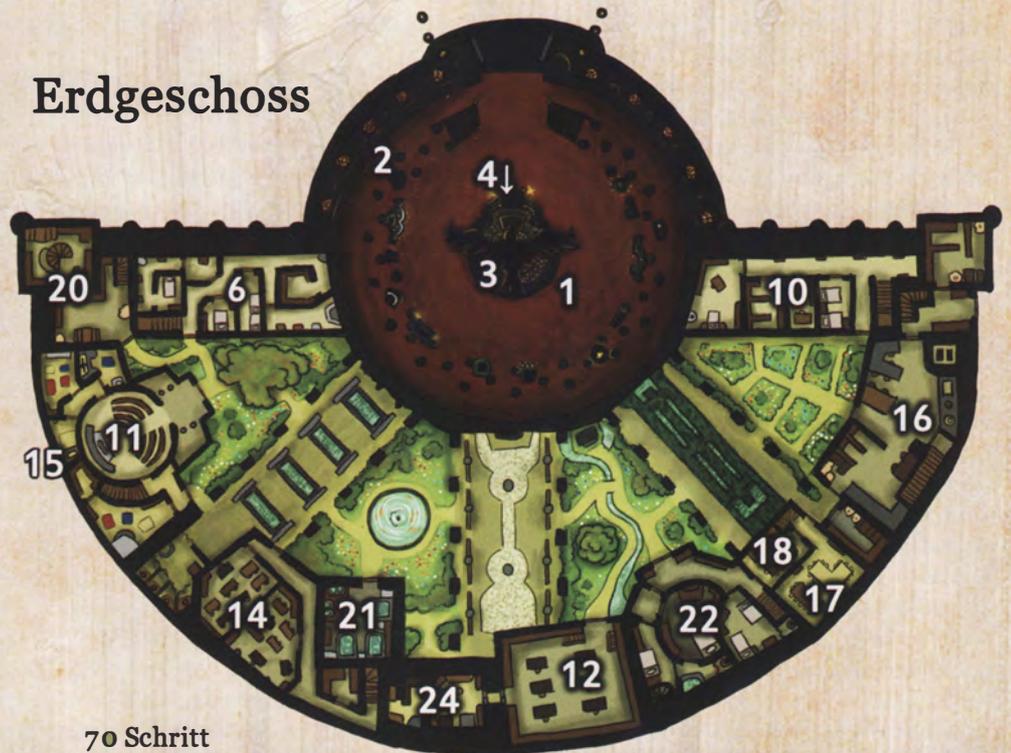
Zwischen den ursprünglichen Gebäuden des Tempels befinden sich oftmals mehrere Schritt dicke Wände. Dahinter verborgen sind die **Cellae tutelarum**

Obergeschoss



70 Schritt

Erdgeschoss



70 Schritt

(24). Hier lagern all jene Gegenstände, die besonderen Schutz durch die Kirche benötigen.

Der Radbogen beinhaltet mehrere Gebäude des ursprünglichen Klosters, die mit der Zeit immer mehr vereinheitlicht, umgestaltet und ausgebaut wurden. Gekrönt wird die gesamte Anlage von einem schwarzen Schieferdach.

PERSONEN

◆ **Bahram Nazir, der Rabe von Punin** (*935 BF, 1,73 Schritt, gebeugter, dürrer Greis, fahle Hautfarbe, knochiges Gesicht): Der Rabe von Punin ist gleichermaßen mystisch-verklärter Visionär wie Führer des Puniner Ritus. Auch wenn seine Aufgaben vielfältig sind und gelegentlich zum Politikum werden (wie seine Einflussnahme auf den verstorbenen Mondenkaiser Selindian Hal von Gareth), wirkt der Rabe doch wie eine Verkörperung der boronischen Ideale. Er ist ein ruhiger Meister der Rhetonik (der Kunst einen Sachverhalt mit sparsamsten Wortgebrauch perfekt darzustellen), doch wenn er seine Stimme erhebt, zieht diese Zuhörer immer noch in ihren Bann.

◆ **Miradora, Sekretärin des Raben von Punin** (*1009 BF, 1,67 Schritt, kahlköpfig, hübsch, ausdrucksvolle graue Augen, auffallend blass): Die junge Frau hat einen rasanten Aufstieg hinter sich und war Hofgeweihte an der Eslamidenresidenz, bevor der Rabe sie jüngst an seine Seite holte und zu seiner Sekretärin machte. Ihre Aufgabe ist der Kontakt zur Außenwelt, genauer gesagt: diese davon abzuhalten, die borongefällige Stille, die den Raben umgibt, zu stören.

◆ **Der Schweigende Kreis:** Erst vor wenigen Jahren wurde dieses Beratergremium gegründet, das die Kirche während des Schlags des Raben führte. Dem Kreis gehören **Ippolito Sferi** (*976 BF, 1,81 Schritt freundliches Gesicht, sanfte Stimme), der Vorsteher des Etilienbundes, an, sowie **Borondria** (*985 BF, 1,62 Schritt, unscheinbar, kahl), Großmeisterin der Golgariten, **Josmabith saba Marbod** (*981 BF, wirrer brauner Pagenschnitt, funkelnde schwarze Augen, dreifach gespaltene Persönlichkeit), die Ordensmeisterin der Noioniten, **Zhulamin ai Fasar** (*973 BF, 1,81 Schritt, hager, tief liegende Augen), Vorsteherin der Marbiden, und **Aedin zu Naris** (*995 BF, 1,73 Schritt), der Prätor von Sankta Boronia und Sprecher des Schweigenden Kreises. Häufig befinden sich die Angehörigen des Kreises auf Reisen, wie Borondria in den letzten Jahren oder Aedin, der meist in Sankta Boronia weilt.

◆ **Baron Isonzo von Phexhild-Rabenstein** (*994 BF, hager, schwarzhaarig, dünnkelhaft): Der Komtur leitet mit ruhiger Hand die Leibwache des Raben und begleitet diesen auf den seltenen Reisen. Es halten sich Gerüchte über ein düsteres Geheimnis, da bereits mehrfach Gefangene spurlos aus dem Kerker der Ordensburg Rabenstein verschwanden. Diesen Anfeindungen begegnet der Almadaner aber nur mit eisigem Schweigen.

◆ **Bernfried Ouenbrucher:** (*1001 BF, 1,94 Schritt, schlank, aber muskulös, meist schmutzig, wirkt stets entrückt, naiv): Der bornländische Geweihte hat im Tempel einen abenteuerlichen Ruf: Angeblich sei er vor Jahren auf einer Queste im Ehernen Schwert gewesen, hat mit Vampiren gekämpft und die Namenlosen Tage im Totenmoor verbracht. Fakt ist, dass der abenteuerlustige Boroni die Katakomben unterhalb des Rades erkundet und diese wie kein zweiter Puniner kennt. Das eigentliche Ziel seiner Erkundungen ist es, über diesen Weg einen Zugang zu den zugemauerten Laboratorien des Fran-Horas zu finden, um die darin gebundenen Schrecken zu exorzieren.

DIE KATAKOMBE

Wie große Teile von Punin ist auch das Gebrochene Rad in mehreren Etagen unterkellert. Es ist unklar, wie viele Ebenen sich unter dem Tempel befinden, da diese teils ineinander über gehen oder schlicht vergessen wurden. Bekannt ist die **Rabengruft**, drei Ebenen unterhalb der Halle des Todes, ein privates Refugium des Raben. Hier steht ein uralter Altar, den die Hexateer aus dem Guldland mit brachten. Üblicherweise werden die Patriarchen des Puniner Ritus in dieser Gruft zur ewigen Ruhe gebettet – und hier berät sich der Rabe mit den Geistern seiner Vorgänger. Bemerkenswert sind die **Dampfstätten**, mehrere Höhlen, in denen heiße Quellen brodeln. Der Dampf dieser Quellen speist komplexe zwergische Konstruktionen, die das Bishdarialstor und den Sockel der Rabenstatue mechanisch öffnen können. Der zwergische Mechanikus *Drogo Sohn des Dranged* ist lange Stunden mit der Wartung der Anlage beschäftigt und tüftelt ansonsten an einer Anlage, die das heiße Wasser hoch in den Tempel bringen soll. Tief unter dem Tempel liegt die **Kammer der Gaben**, in der etliche Schätze und Reliquien aus der zweitausendjährigen Geschichte des Boron-Kultes auf aventurischem Boden verwahrt werden. Es sollen sogar Reliquien und Relikte aus dem Guldland dort verborgen sein.

◆ **Lektorius Boronis** (*955 BF, 1,73 Schritt, faltiges Gesicht, weißer Haarkranz, blassblaue Augen): Der Hüter der Bibliothek des Tempels ist tempelintern besonders wegen seiner Chronik über das Leben und Sterben der Geweihtenschaft des Raben berühmt. In mittlerweile 14 Bänden schreibt der Greis still die Geschichte des Puniner Ritus nieder. Dabei ist er immer an Informationen über reisende Geweihte und ihre Taten interessiert. Zudem sammelt er für die Bibliothek des Ordens alle Bücher, die auch nur im entferntesten mit dem Puniner Ritus, Almada, Boron und Angehörigen des Ordens zu tun haben.

ABENTEUERAVFHÄNGER

◆ **Das Schwarze Buch:** Die Urschrift des Schwarzen Buches des Boron-Kultes weist zahllose Geheimnisse auf – doch sind diese in fremdartigen Zeichen kodiert. Allerdings wurde vor Jahrhunderten eine Abschrift des zugehörigen Schlüssels angefertigt, mit dem man die fremdartigen Schriftzeichen entziffern kann. Dieser ist nun angeblich in Punin aufgetaucht und wurde gleichermaßen den Puninern und Al'Anfanern zum Kauf angeboten. Doch es werden einige Unterhändler benötigt, die verschwiegen genug sind, um einen Geweihten zum Treffen mit den Anbietern des Schlüssels zu bringen. Doch ist der Code echt? Oder dient das Geschäft nur zur Ablenkung, um die Urschrift selbst zu stehlen? Wer mag dahinter stecken: Nekromanten aus der Warunkei oder Al'Anfaner, die in Wahrheit selbst das Schwarze Buch stehlen wollen? Letztlich wird das Buch an seinem Platz verbleiben und die Affäre borongefällig verschwiegen.

◆ **Aroqas Hinterlassenschaft:** In den dunklen Zeiten entdeckte die Nekromantin *Aroqa* im Bosquirtal die Gebeinhöhlen Nirravens und errichtete die Festung Blutfels. Schließlich stürmte der Boron-Kult die Festung und versiegelte die Höhlen. Dabei wurden einige der größten

Geheimnisse in das Gebrochene Rad gebracht und verwahrt. Scheinbar durch göttliches Wirken geriet der zugemauerte und mit Koschbasalt versiegelte Raum in Vergessenheit. Denn neben Aroqas erster Rune befindet sich in der Kammer auch ein kopfgroßes Knochenei – und nachdem Bernfried Ouvebrucher diesen versiegelten Raum entdeckte und den Rat verschiedener Magier und Geweihter anderer Kulte einholte, rückte er ins Blickfeld der in Punin heimischen Al'Anfaner unter *Kapitanya Adranex*. Dann verschwindet der Geweihte – doch wer steckt dahinter? Al'Anfaner? Novadische Wüstenreiter? Oder gar Schergen des Nekromantenrates?

◆ **Der Mersinger Rabe:** Die Familie Mersingen hat einen guten Namen im Mittelreich und gilt allgemein als vom Schweigenden auserkoren. Und so wundert es auch nicht, dass es einst einen Raben von Punin gab, der dem Hause Mersingen entstammte. 926 BF wurde er zu einem der jüngsten Vorsteher des Puniner Kultes. Schon bald prangerte er die alanfanische Riten öffentlich an, doch mit dem Aufstieg Bal Honaks änderte sich so manches: Unter Führung ihres neuen Patriarchen hatte die Hand Borons anscheinend keine Skrupel mehr gegen den Puniner Kult vorzugehen. Binnen eines Jahres kam

es zu mehreren (bis heute ungeklärten) Morden an ranghohen Mitgliedern des Puniner Kultes. Während der Kontakt nach Al'Anfa abbrach, suchte der Rabe *Erasterion von Mersingen* Zuflucht im Gebet. Dies ging so weit, dass er im Jahre 929 BF auf sein Amt verzichtete und *Khalima al-Baqeya* zu seiner Nachfolgerin wurde. Allgemein wurde angenommen, Erasterion sei verstorben, und die Gerüchte reichten von der Hand Borons über eine unglückliche Geliebte, die den Raben getötet haben soll. Auch Kaiser Perval wird als möglicher Täter genannt, war sein Vater doch der Sieger der Kriege in den Kaiserlosen Zeiten und Erasterion der Kaiserliche Beichtvater.

Lange Zeit unbekannt war hingegen, dass Erasterion halb wahnsinnig in einem darpatischen Kloster lebte. Gerüchten zufolge starb er am selben Tag wie seine Nachfolgerin nach Jahrzehnten im Exil und beide ernannten denselben Mann zu ihrem Nachfolger: Bahram Nazir. Darüber könnte das Beichtbuch des Toten Aufschluss geben, in dem Erasterion zahlreiche große und kleine Geheimnisse der Reichen und Mächtigen niederschrieb. Und es gibt mehr als eine Partei, die Interesse daran hat, das Buch zu vernichten – oder es selbst in die Hände zu bekommen.

GOLGARIS FEDER

VON JÜRGEN RIEMER & TIINA HAGNER, MIT DANK AN TAHIR SHAIKH UND CHRISTIAN KOCH

DAS ABENTEUER

Golgaris Feder, ein vermeintliches Artefakt der Boron-Kirche, sorgt für den Ausbruch mehrerer Fälle der Schlafkrankheit in einem winzigen Gut in der kaiserlichen Pfalzgrafschaft Weidleth am Großen Fluss (**Herz des Reiches 35/52**). Bronnwyn, ein von dem Artefakt beherrschter Einsiedler, kann damit Komapatienten erwecken – doch nur um den Preis, dass ein willkürliches anderes Opfer im Umkreis einiger Meilen dafür in Dauerschlaf fällt. Als eines der Opfer die Hofdame der Edlen von Hungersteg ist, zieht die Serie der Schlaffälle die Aufmerksamkeit der örtlichen Machthaber und der zu Lösungszwecken vor Ort gebetenen Helden auf sich.

Erst wenn die Feder nicht mehr in Kontakt mit ihrem Medium, dem von ihr beherrschten Einsiedler, ist, wird die Schlafkrankheitsserie ihr Ende finden.

Dieses Szenario vollzieht sich auf einem sehr überschaubaren Raum mit einem klar definierten Aufhänger. Wir bieten Ihnen die einzelnen Schauplätze und Szenen als Module zur weiteren Ausgestaltung an, die Sie an die Aktionen Ihrer Gruppe anpassen können. Am Ende kann einer der Helden der neue Träger des Artefaktes werden.

WAS BISHER GESCHAH

Grisella Greifax von Gratenfels (17; lange dunkle Haare, freundliches Wesen, naiv), die Gemahlin *Welferts von Mersingen ä.H.*, (43; dunkel-

haarig, elegante Erscheinung, charismatisches Auftreten), des Heermeisters der Rabenmark, Barons von Aschenfeld und Edlen von Hungersteg, hat ein Problem: Ihre Hofdame *Ailinde von Luring-Mersingen*

(23, blond, blauäugig, sittsam und spröde), klagte vor einigen Tagen über fortwährende, unerklärliche Müdigkeit. Sie schlief mehrfach tagsüber in einem Sessel ein. Vor zwei Tagen fand Grisella ihre Hofdame morgens schlafend im Bett, statt dass diese ihr wie üblich beim Ankleiden half. Kein Mittel konnte die Dame aufwecken. Weder ein eilig herbeizitiertes Medicus noch der Hofkaplan Weidleths, ein Boron-Geweihte, vermochten Abhilfe zu schaffen. Letzterem gelang es weder, in die Träume der Hofdame einzudringen,

noch den Schlaf aufzuheben. Dass dieser jedoch weder natürliche noch karmale Gründe hatte, konnte er herausfinden.

Dem Haushofmeister *Wieland von Trauerbrück* (54; grauer Haarkranz, gestelztes Benehmen, umständliche Aussprache) kommt Getuschel der Bediensteten zu Ohren, wonach im nahen Wald ein Einsiedler leben soll, der der Heilung mächtig ist und den die Einheimischen konsultieren, wenn sonst nichts mehr hilft. Der Haushofmeister fasst sich ein Herz und wagt es, Welfert davon zu berichten. Wider Erwarten nimmt der Baron den Hinweis positiv auf und veranlasst, dass der Einsiedler sofort herbeigeschafft werde.

Die ausgesandten Soldaten kommen gegen Abend zurück und berichten, dass sie zwar die Hütte des Einsiedlers gefunden hätten, dort aber

Stichworte zum Abenteuer:
Suche nach einem vermutlichen Artefakt der Boron-Kirche
Spieler:
1 Meister und 3 – 6 Helden
Komplexität (Meister / Spieler):
hoch / mittel
Erfahrung (Helden):
niedrig bis erfahren
Ort & Zeit:
Kaiserlich Weidleth in Albenhus, Gut Hungersteg, zu beliebiger Zeit



niemand anzutreffen gewesen sei. Als mit Einsetzen der Abenddämmerung keine Menschenseele aufgetaucht sei, wären sie zurückgekommen. Am Tag darauf schickt Welfert seine Leute durch das ganze Edlengut und die angrenzenden Gebiete, um den Einsiedler aufzutreiben, auch dessen Hütte lässt er den ganzen Tag bewachen, doch alle Versuche sind vergebens, der Einsiedler bleibt verschwunden.

Es wird sich im Laufe des Abenteuers herausstellen, dass die Hofdame Grisellas nicht das einzige und erste Opfer unerklärlichen Schlafes ist.

HINEIN IN DIE GESCHICHTE

Mehrere Aufhänger sind möglich, um die Helden in das Abenteuer zu bringen. Eine spannende Alternative kann es auch sein, jeden Helden mit einem eigenen Auftrag auf die Suche nach Golgaris Feder zu schicken.

◆ Die Helden werden vom Handelshaus Siebenfeld beauftragt, nach dem Verbleib ihres Familienmitglieds Tsasind zu suchen, der wertvolles Gut für die Pfalzgräfin Weidleths, Yolande von Mersingen ä.H., mit sich führte, aber seit geraumer Zeit im Koma liegt (siehe *Aventurischer Bote* 147, Seite 8).

◆ Der Auftrag kommt von Welfert von Mersingen ä.H.: Nachdem die Nachforschungen seiner eigenen Büttel erfolglos blieben, lässt der Herr von Hungersteg im Dorf und am Landesteg am Großen Fluss Pergamente anschlagen, auf denen er für eine angemessene Entlohnung nach Spezialisten sucht, die ihm bei seiner Suche behilflich sein können.

◆ Durch die Puniner Boron-Kirche: Berichte über die rätselhaften Schlafanfalle sind einem Geweihten zu Ohren gekommen, der sie an seinen Vorgesetzten weitergab. Ein Kirchenvertreter wiederum beauftragt einen der Helden mit den Nachforschungen, die zwar möglicherweise interessant sind, aber nicht wichtig genug, um einen Priester zu entsenden. Dem Wortlaut des Auftrags ist aber zu entnehmen, dass die Kirche im Grunde davon ausgeht, es sei nichts dran an der Geschichte, und die Sache nur routinemäßig untersucht. Dieser Einstieg eignet sich für Geweihte und kirchennahe Helden gleichermaßen, gegebenenfalls können die Helden so auch Informationen über die als Ursache vermutete Feder (siehe unten) von ihrem Auftraggeber erhalten.

◆ Durch eine Magierakademie (vornehmlich die Akademie der Herrschaft zu Elenvina oder die Anconiten des Ordenshauses in Albenhus), der – ähnlich der Boron-Kirche – Gerüchte zu Ohren gekommen sind: Dieser Einstieg eignet sich besonders für Gelehrte und Magiebegabte unter den Helden (die Anconiten haben wenig Vorbehalte, auch einen Nicht-Gildenmagier auszuschicken, während die Elenviner Akademie sich nur als Auftraggeber für sehr gesetzestreue Helden eignet). Die Magierschaft vermutet einen magischen Grund für die Schlafattacken und will diesen aufklären.

◆ Durch einen Historiker oder Forscher: Ein Sammler von Seltsamkeiten oder ein verschrobener Privatgelehrter, der von den Ereignissen in Hungersteg erfahren hat, schickt einen der Helden aus, um seine Theorie, was die Schlafanfalle ausgelöst haben könnte, zu bestätigen – oder zu widerlegen.

IN HUNGERSTEG

Als die Helden das schwankende Flussschiff am Anleger von Hungersteg verlassen, finden sie weithin sichtbar ein Pergament angeschlagen, auf dem zu lesen steht:

Höret, höret! Seine Hochgeborenen Welfert von Mersingen ä.H. ruft findige Leute umgehend auf Burg Hungersteg! Wer sich befähigt fühlt, im Dienste Seiner Hochgeborenen Nachforschungen in Seinen hiesigen Ländereien durchzuführen, melde sich umgehend auf Burg Hungersteg. Welche allerdings Seine Zeit verschwenden, können sich Seiner besonderen Aufmerksamkeit und Gastfreundschaft sicher sein!

Hungersteg für den eiligen Leser

Einwohner: 320

Herrschaft: Welfert von Mersingen ä.H. (nur sporadisch anwesend)

Garnisonen: 8 Burgwachen

Tempel: Ein Schrein des Efferd, ein Schrein der Peraine

Wichtige Gasthöfe und Schenken: Gasthaus *Abendwind* (Q4/P5/S30), direkt am Hafen und Anlaufstelle der Schiffer, Wirtin Gezelin (61, schlank, kräftig, grauer Zopf), Gasthaus *Zum gelben Zwergen* (Q7/P7/S18)

Wichtige Handwerker und Händler: Krämerin (Herrat Flössner; 27, braunhaarig, grüne Augen, kräftig, geschäftstüchtig), Schuster (Irion Jungensprung, 41, kahlköpfig, grauschwarzer Vollbart, hochwertige Arbeiten, langsam, Träumer), Bäckerin (Fastrada Rädle, 36, dunkelblonde aufgesteckte Zöpfe, hochgeschossen, beleibt, Witwe), Küfer (Burian Hauinsfeld, 30, dunkelhaarig, reiselustig)

Stimmung im Dorf: Schläfrig und gemütlich – Höhepunkte des Dorflebens sind die unregelmäßig ankernden Flussschiffe. Der Ort überlebt nur ob des Stapelrechts zur Sicherstellung der Versorgung der Kaiserpfalz Weidleth. Er besteht aus vier Bauernhöfen und zwei Dutzend weiteren Häusern, die sich um eine kleine Burg auf einem hohen Felsen scharen.

Am Tor der Burg werden die Helden zum Haushofmeister Wieland von Trauerbrück vorgelassen, der sie in den Rittersaal führt und ihnen dort Welferts Ansinnen unterbreitet: "Mein Herr wünscht die Anwesenheit eines Heilers, eines Einsiedlers, der sich hier in den Hungerstegschen Landen aufhalten soll. Leider scheint der gute Mann keinen festen Aufenthaltsort zu haben, so dass wir ihm bisher keine Einladung zustellen konnten. Dies sollt ihr für uns erledigen, und zwar so schnell wie möglich. Für diesen einfachen, aber dennoch wichtigen Dienst bekommt ihr zwanzig Silbertaler pro Person, wenn ihr den Einsiedler bis übermorgen Abend heranschafft. Für jeden Tag, den ihr länger braucht, bekommt ihr fünf Silbertaler weniger. Auch dann, wenn es euch nicht gelingt, den Auftrag erfolgreich zu Ende zu führen, erwartet Seine Hochgeborenen einen Abschlussbericht."

ERMITTLUNGEN IN HUNGERSTEG

Der Haushofmeister erklärt, dass es in der kleinen Burg momentan leider keine Gästequartiere für eine derart große Gruppe gibt, und empfiehlt ihnen das Gasthaus *Abendwind*. Die Wirtin weiß über Bronnwyn, den alten Einsiedler, dass dieser mit seiner Tochter in einer Hütte im Wald, zwei Wegstunden praioswärts von Hungersteg, lebt. Wo er sich aufhält, wenn er nicht in seiner Hütte ist, weiß sie nicht

Das Reich muss Trauer tragen

Der König von Almada gab sein Leben für das Reich Beisetzung im Tal der Kaiser

ESLAMSGRUND. Zum zweiten Mal innerhalb von nicht einmal zwei Götterläufen kamen die Edlen des Reiches im Tal der Kaiser zusammen, um erneut einem Mitglied der kaiserlichen Familie die letzte Ehre zu erweisen: Selindian Hal von Gareth, König von Almada, hat sein Leben gegeben, um eine schleichende orkische Bedrohung für das Reich abzuwenden. Die erste unter den Trauernden war niemand geringeres als seine Schwester, Kaiserin Rohaja.

Als im vergangenen Boron das Ultimatum auszulaufen drohte, das Kaiserin und Horas einvernehmlich dem selbsternannten Almadaner Kaiser Selindian Hal im *Weissensteiner Schluss* von 1032 BF gestellt hatten, standen die Zeichen neuerlich auf Krieg. Nur ein Aufstand der Disentes unter der Führung von Marschall Gwain von Harmamund wandte Schlimmeres ab, doch zahlten sie einen hohen Preis: Der neue Graf von Yaquirtal, der friedlose Vesijo de Fuente y Beiras, ordnete unter den Gefangenen von Al'Muktur ein schreckliches Massaker an, dem auch der neugeborene Thronfolger Raul Eslam von Gareth, Sohn des Königs, zum Opfer fiel. Selindian Hal von Gareth weilte zu diesem Zeitpunkt bereits nicht mehr am Yaquir, denn er hätte diese Schandtata kaum gutgeheißt. Er befand sich auf einer Reise in den Finsterkamm, um eine



schreckliche Bedrohung abzuwenden, die sich schleichend im Schatten des Konflikts um das Gegenkaisertums zusammengebraut hatte.

Mit dem Beistand des Raben von Punin und tapferer Helden, deren Namen landauf und landab besungen werden, stellte er den fürchterlichen Ork-Schamanen Uigar Kai, der sich anschickte, einen Geistersturm und einen ewigen Winter über das Reich zu bringen, und beförderte ihn zu seinen blutsaufenden Götzen. Der König selbst gab dabei sein Leben, um den unheiligen *Schwarzen Stab des Tairach* zu zerstören.

Seine Gefährten überbrachten den Leichnam aus den winterlichen Bergen in die

Reichsstadt Eslamsgrund, wo der reisende Kaiserhof in Schloss Gerbaldsberg überwinterte, und berichteten der Kaiserin persönlich von dem heldenhaften Opfer. Auch der Rabe von Punin, der im Firun nach zweijährigem Schlaf im Gebrochenen Rad erwachte, bezeugte das Geschehene.

Abschied von einem König

Kaiserin Rohaja ließ den Leichnam ihres Bruders in einem dunklen Sarkophag aus Basalt auf dem Gerbaldsberg ausstellen, auf dass Adel und Volk von ihm Abschied nehmen könnten, und beschied den 21. Ingerimm zum Tag der Grablege. Um ihrem Bruder die letzte Ehre zu erweisen, bestimmte sie seine Niederlegung im Tal

der Kaiser, in jenem zwölfeckigen Sakralbau, der bereits Reichsbehüter Brin und Reichsregentin Emer empfangen hatte. Über alle Zwistigkeiten der Vergangenheit hatte Boron seinen dunklen Mantel ausgebreitet und von fernher kamen die Edlen und Würdenträger, um Abschied zu nehmen: Der alte Prinz Storko und des Königs Großmutter, die albernsche Regentin Idra ni Bennanin, Markgraf Rondrigan Paligan, Kanzler Hartuwal vom Großen Fluss mit seinem Sohn, Graf Hagrobald, und Prinzessin Swantje von Rabenmund, Markvogt Barnhelm von Rabenmund und viele mehr. Selbst aus dem Horasreich und dem Kalifat waren Gesandte angereist. Angeführt wurde der Trauerzug von Ihrer Kaiserlichen Majestät Rohaja, die keine Gelegenheit gehabt hatte, sich zu seinen Lebzeiten mit ihrem Bruder auszusöhnen. An ihrer Seite schritt, von grauen Schleiern verhüllt, die Königswitwe Tulameth, die nicht nur ihren Gemahl, sondern auch ihren Sohn betrauerte. Nur eine blieb fern: Kaiserwitwe Alara Paligan, die sich mit einer Erkrankung entschuldigen ließ. Die Dienerin des Raben Miradora, Vertraute Seiner Erhabenheit und vormalige Geweihte am Puniner Hof, sprach die kurze Andacht. Die kahlköpfige, blasse Geweihte mit den ausdrucksvollen Augen gemahnte die versammelten Würdenträger, Zwist und Hader zu vergessen. "Selindian Hal von Gareth war von den Göttern berührt, doch lag seine Bestimmung nicht im

Herrschen", sprach sie mit fester Stimme. "Am Ende des Weges fand er sein vorherbestimmtes Schicksal, bekannte und zog auf Golgaris Rücken in die himmlischen Paradiese ein. Tragen wir die Erinnerung an ihn in unserem Herzen."

Alsdann erhob sich die Kaiserin und kniete am basaltenen Sarkophag nieder. Die letzten Worte, die sie zu ihrem Bruder sprach, kennen nur sie und der Hüter der Seelen, und beide werden darüber schweigen.

Und auch von ihrem Neffen, den sie nie hatte kennenlernen dürfen, bevor schändliche Mordtat sein gerade entflammtes Lebenslicht wieder löschte, nahm sie still trauernd Abschied. Auf Bitten Ihrer Königlichen Hoheit Tulameth hatte man Raul Eslam von Gareth zu Füßen seines Vaters beigelegt.

Möge Selindian Hal von Gareth nun hier an der Seite seiner Eltern, des Reichsbehüters und Orkenbezwingers Brin von Gareth und der Reichsregentin Emer ni Bennain von Gareth, Stählerne Stirn wider die Heptarchen, seinen Frieden finden! Mit seinem Tod wurde er zu einem Helden, der eines Sohnes Brins und Großenkels Retos würdig ist – und brachte dem Reich die Einheit und Stärke zurück, die es in diesen Stunden und angesichts der aufziehenden Herausforderungen mehr braucht denn je.

*Mythram Korsfels
(Michael Masberg, mit Dank an
Niklas Reinke)*

Stimmen zum Tod des Königs

»Er war auch Unser Sohn. Wir trauern mit dem Mittelreich.«
—Kalif Malkillah III.

»Es ist nicht der Weg, den wir zwingend für nötig erachtet haben, um den Konflikt beizulegen. Aber so kann endlich wieder Frieden zwischen den Kaiserreichen herrschen, so wie es der sehnliche Wunsch des Horas ist.«

—Amaldo Ravendoza, Marschall des Adlerordens und Gesandter des Horasreiches

»Nun hat alles wieder seine Ordnung.«
—Pagol Greifax von Gratensfels, Wahrer der Ordnung Mittelreich

»Er war ein Großer unter den Lebenden, und ein Großer unter den Toten wird er sein. Nur diesen gewährt der Unergründliche einen Tod zum just rechten Moment.«
—Rafik von Taladur ä.H., Kanzler von Almada

»Mein Herz ist schwer und ich bete zu Boron, dass Er weitere Verluste von der Familie meiner Tochter abwende.«
—Idra ni Bennain, Regentin von Albernia und Großmutter der Kaiserin

»Eine zerrissene Seele fand endlich Frieden.«
—Aedin zu Naris, Sprecher des Schweigenden Kreises

Kusliker Kurier, Phex 1034 BF

Der König ist tot! Es lebe der Fürst!

Kaiserin Rohaja ordnet ihr Reich – Eine Ohrfeige für Almada

DUNIN. Sie nannten sich Mayores und sind mehrheitlich mit ihrem selbsternannten Kaiser untergegangen – die Parteigänger von Selindian Hal von Gareth, die glaubten, ihre eigenwilligen Träume von einer neuen almadanischen Dynastie gegen den Rest des Mittelreiches und das Horasreich aufrechtzuerhalten. Nachdem jede gereichte Hand ausgeschlagen wurde, schlug die Herrschaft des almadanischen Königs in blanken Terror um, dessen grausiger Höhepunkt zweifels-

ohne das Massaker von Al'Muktur ist, über dessen Blutrünstigkeit sich gar der Mond über Almada rot gefärbt haben soll. In Zukunft wird man Al'Muktur in einem Atemzug mit den Gräueltaten von Aschenfeld und Parsek nennen.

Es ist der Gerechtigkeit der Götter zu verdanken, dass der Schurke Vesijo de Fuente ebenso sein verdientes Ende fand wie seine Brüder im Geiste, Gero von Hartheide und Coramar ya Strozza. Doch soll er nicht der alleinige Sündenbock bleiben: Der umsichtige Reichsgroßgeheimrat

Rondrigan Paligan hat nicht nur gründliche Untersuchungen angesetzt, erste Köpfe sind auch bereits gerollt. Dennoch wird es, wieder einmal, nicht wenige geben, die sich rechtzeitig zu retten wissen.

Einer, der sich von jeder Schuld reinwaschen konnte, ist Gwain Isonzo von Harmamund, der jüngst von der Garethischen Kaiserin als Fürst von Almada eingesetzt wurde. Der Altadlige blickt auf eine bewegte Vergangenheit zurück: Rittmeister unter Kaiser Hal, anschließend Steigbügelhalter für den

Usurpator Answin von Rabenmund und zehn Jahre Kerkerhaft in Al'Muktur. Für die damalige Königin Rohaja eroberte er Omlad, unter dem selbsternannten Kaiser Hal Secundo stieg er nach der Schlacht von Morte Folnor zum Marschall auf. Als der Stern des almadanischen Kaisers zu sinken begann, wurde er zur Symbolfigur des Aufstandes der Disentes. Dass man mit wechselnden Loyalitäten Karriere machen kann, konnte man noch vor wenigen Jahren in unseren Landen während des Kriegs der Drachen beobachten. Nun erhält Kaiserin Rohaja die im *Weißensteiner Schluss* eingeforderte Königs-

krone Almadas, um sie ein für allemal der Raulskrone untertan zu machen. Damit verliert Almada, traditionell Provinz des Thronfolgers, als letztes verbliebenes Königreich im Mittelreich neben Garetien seinen besonderen Status und reiht sich zwischen die anderen Fürstentümer ein. Mit dieser schallenden Ohrfeige beweist Rohaja von Gareth abermals, dass sie keine Kaiserin voll der Gnade ist, und erteilt dem eigensinnigen Almada eine Lektion in Demut: Ihr habt gegen mich aufbegehrt, nun tragt die Konsequenzen. Gleichzeitig zeigt sie aber auch Weitsicht, indem sie als Fürsten einen Adligen aus

den Reihen der alten Häuser Almadas einsetzt: Der neue Fürst Gwain ist der Nefte der letzten Fürstin Solvai, die 983 BF nach einem Scharmützel mit novadischen Viehdieben verstarb. Ein almadanischer, männlicher Regent – am oberen Yaquir dürfte man mit dieser Entscheidung leben können, zumal der alte Marschall beim Volk hohes Ansehen genießt. Es bleibt zu hoffen, dass damit endlich Frieden einkehrt.

*Beleno Uhric
(Michael Masberg, mit Dank an
Niklas Reinke)*

Salamander

Quartalschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Efferd 1034 BF

Elcarna rügt Puniner Alleingang!

Graue Gilde weiterhin an Ausrichtung des Konvents interessiert –
Bruderschaft der Wissenden droht mit Abwesenheit

LOWANGEN/PUNIN. Ungewohnt deutliche Worte hört man dieser Tage aus Lowangen. Der ansonsten eher für seine Besonnenheit und Zurückhaltung bekannte Erzmagus und Convocatus Primus Elcarna Erillion von Hohenstein hat mit strengen Worten der Puniner Spektabilität Sirdon Kosmaar eine Rüge erteilt.

Kosmaar hatte sich, wie der Salamander berichtete, für eine Ausrichtung des Allaventurischen Konvents der Gildenmagie an einer graumagischen Akademie stark gemacht und die Halle des Quecksilbers zu Festum vorgeschlagen. Doch offenbar war diese Initiative nicht mit der Gildenführung abgesprochen, wie sich nun herausstellt.

Wie uns Mayla Mondhaar, Lowanger Vize-Spektabilität und rechte Hand des Erzmagus', mitteilte, habe man von Seiten der Großen Grauen Gilde des Geistes durchaus Interesse an der Ausrichtung des Konvents, die Sache

sei jedoch weder im Gildenrat abschließend behandelt worden noch habe man eine Akademie als möglichen Ausrichter nominieren können. Mit seinem Alleingang habe die Puniner Spektabilität ihre Kompetenzen weit überschritten und dem gemeinsamen Anliegen mehr geschadet als genützt.

Nicht zum ersten Mal hat sich damit Kosmaar weit aus dem Fenster gelehnt und deutlich gemacht, dass er es bevorzugen würde, wenn die gildenpolitischen Entscheidungen der Grauen weiterhin in den Hallen der Puniner Akademie getroffen werden würden. Bereits unter der Ägide der ehemaligen Convocata Prima Prishya von Garlischgrötz hatte Kosmaar kräftig in der Gildenpolitik mitgemischt und sich wohl Hoffnungen gemacht, dass die Verwaltung der Gilde auch unter ihrem Nachfolger in Punin verbleiben würde – vorzugsweise in seinen eigenen Händen.

Nun hat Lowangen offenbar unmissverständlich klargemacht, wer mittlerweile das Sagen hat, auch wenn Punin aufgrund seiner Expertise und herausgehobenen Forschungstätigkeit natürlich weiterhin eine immense Bedeutung für die Gilde aufweist.

Die Schwarze Gilde indes bleibt bei ihrem Standpunkt, dass sie die Ausrichtung des Konvents turnusgemäß für sich beansprucht und hat mittlerweile Konsequenzen angedroht: Sollte ihnen ihr Recht verweigert werden, behalten die Schwarzmagier es sich vor, den Konvent mit Missachtung zu strafen und dem Großereignis geschlossen(?) fernzubleiben.

Dies würde das Aus für das Ansinnen der Weißen Gilde bedeuten, auf dem Konvent eine Basiliusprüfung abzuhalten (der Salamander berichtete) und so ist nun pikanterweise der Bund des Weißen Pentagramms gefordert zwischen grauer und schwarzer Gilde zu vermitteln und eine Einigung herbeizuführen – eine Konstellation, die so sicher noch nicht häufig aufgetreten ist.

Methelessa ya Comari wird nicht an Basiliusprüfung teilnehmen
ZORGAN. Während andernorts die Ausrichtung der Basiliusprüfung – und somit auch die Kürung neuer Erzmagier – aus gildenpolitischen Gründen zu scheitern droht, hat in Zorgan eine aussichtsreiche Kandidatin bereits überraschend ihre Teilnahme dementiert. In Fachkreisen ging man seit Jahren davon aus, dass Methellessa ya Comari, die triumphale Renovatorin der Illusionsmagie, die nächste Erzmagierin sein würde. Erst

sie hatte die Illusionistik zur ernsthaften magischen Wissenschaft gemacht und zahlreiche Zauberformeln auf diesem Gebiet neu entwickelt oder rekonstruiert. Da sie zudem als äußerst ehrgeizig gilt und auch nicht frei von Eitelkeit sein soll, ging man fest davon aus, dass sie bei einer anstehenden Basiliusprüfung nicht zögern würde auch die höchste Würde der Magierschaft anzustreben.

Umso überraschender kommt jetzt der von ihr postulierte Verzicht auf eine Teilnahme. "Das Streben nach Titeln und Ämtern ist mir längst zuwider geworden. Einzig die Vervollkommnung meiner Kunst und die Weiterentwicklung der Wissenschaft ist es, was für mich zählt!", so wird die Spektabilität der Zorganer Illusionistenschule zitiert.

Dass auch andere Gründe hier ihren Ausschlag gegeben haben könnten, hört man von anderer Seite. Perishan Yezemin-sunyara al'Jhalafai, Zorganer Vize-Spektabilität und Intimfeindin Methellessas

gab zu bedenken, dass es auch einfach die Angst zu scheitern gewesen sein könnte, die Methellessa zu ihrem Verzicht bewegen habe. Das mag nicht ganz von der Hand zu weisen zu sein, wenn man bedenkt, dass scheiternde Teilnehmer all ihrer Ämter und Würden enthoben und ob ihrer Hybris in den Stand eines einfachen Adepten zurückversetzt werden.

Diese Vermutung wird dadurch unterstützt, dass Methellessa ya Comari gerüch-teweise bereits signalisiert hat, dass sie für den Vorsitz des *gremium honoris*, das die Basiliusprüfung ausrichtet, durchaus zur Verfügung stände – soviel also zum Streben nach Ämtern und Titeln.

"Keinerlei Bereitschaft zur Kooperation!" – Mitgliedschaft Sinodas in Grauer Gilde steht auf der Kippe.

KHUNCHOM/SINODA. Aufgrund persönlicher Differenzen könnte der Schule der Vierfachen Verwandlung zu Sinoda die

Aufnahme in die Graue Gilde verwehrt bleiben. Da beim letzten Allaventurischen Konvent der Lehrbetrieb der neugegründeten Akademie noch kaum angelaufen war, hatte man den Magistern in Sinoda zunächst nur eine Mitgliedschaft auf Widerruf zugesprochen, die nun eigentlich in eine Vollmitgliedschaft umgewandelt werden sollte.

Bei der kürzlich erfolgten Visite kam es jedoch zum Eklat: Ashtarra Okharim, die die Schule im Auftrag der Gilde inspizieren sollte, wurde nach einem heftigen Streit der Schule verwiesen. Angeblich haben tiefsitzende Differenzen der Maraskaner mit dem Geschlecht der Okharim diesen Konflikt provoziert. Dementsprechend frostig fiel auch der kurze Kommentar der Visitatorin aus: "Diese Verrückten zeigen keinerlei Bereitschaft zur Kooperation mit der Gilde. Sollen sie sich doch eine andere Gilde suchen, die sie aufnimmt!"

Franz Janson

Abenteuerlicher Bote, Hesinde 1034 BF

Ein neuer Kapudan Pascha? Neue Gerüchte über den Verbleib El Harkirs – Der Wettstreit um sein Erbe hat begonnen

KHUNCHOM. Seit nunmehr zweieinhalb Jahren sind alle Berichte über den novadischen Korsar El Harkir verstummt. Doch wo glaubhafte Zeugen ausbleiben, mehren sich die Gerüchte. Derweil scheinen zwei Freibeuter angetreten zu sein, die die Lücke schließen wollen, die sein Verschwinden hinterlassen hat. Wird es einen neuen Kapudan Pascha geben?

Ging El Harkir nach Jahrzehnten der Jagd schließlich den Al'Anfanern ins Netz? Endete er auf den Blutaltären der maraskanischen Fürstkomturei? Nahm Dagon Lolonna grausame Rache an ihm? Oder befindet er sich in den Händen seiner Erzfeinde Darion Paligan oder Arachnor von Shoy'Rina? All diese Vermutungen hört man, wenn man über den Verbleib des Kapudan Paschas nachforscht, doch nach all den Jahren sind sie anzuzweifeln: Hätte nicht jeder der Feinde El Harkirs längst

sich selbst rühmend den Kopf des Freibeuters präsentiert? Glaubhafter schienen da die Gerüchte, er wäre im Namen des Kalifen zu einer geheimen Expedition zu fremden Gestaden aufgebrochen oder ein Sturm oder Meeresungetüm hätten sein Schiff vernichtet.

Doch auch diesen Behauptungen kann man nun entgegentreten, denn die blutroten Segel seiner Thalukke *Rastullahs Zorn* blähen sich wieder in den Winden des Perlenmeeres auf – jedoch ohne El Harkir.

Der Sohn des El Harkir

An seiner Statt soll ein junger Novadi über das Schiff gebieten, der bisher nur als 'Ben Harkir' bekannt ist. Dies berichten zumindest bornische Kauffahrer, die auf dem Weg nach Kannemünde von novadischen Piraten überfallen wurden.

»Als die blutroten Segel am Horizont auftauchten, fingen die ersten meiner Matrosen

an zu beten – war doch bekannt, dass der Wandernde Mahlstrom El Harkirs Schiff mitsamt seiner Mannschaft in die Niederhöhlen getragen hatte. Es konnte sich daher nur um ein verfluchtes Geisterschiff wie die Widderhorn oder den Fliegenden Tobrier handeln. Doch diese Piraten waren keine Geister, beim Beleman, die waren verdammt echt! Bis ich das jedoch diesem abergläubischen Hurenpack auf meinem Schiff begreiflich machen konnte, war die Rastullahs Zorn schon an uns heran.

In die Niederhöhlen verschleppen? Pah! Was uns nun erwartete, waren die Sklavenmärkte von Thalusa! Einige der Kehlenschneider schätzen schon unser Gewicht in Gold, das schwöre ich bei allen Heiligen!

Dass ich jetzt hier stehe, verdanke ich nur dem Kapudan Pascha. El Harkir? Mitnichten, ich rede von seinem Sohn! Ein fescher junger Kerl, genauso wie ein Tintenkleckser ihn beschreiben würde, um unseren Töchtern Flausen in den Kopf zu setzen. Er fragte uns aus, was wir wüssten über den Verbleib El Harkirs, während sein dreckiges Gefolge alles aus der Dicken Berna schleppte, was deren Thalukke tragen konnte – den Rest warfen sie ins Meer.

Am Ende wandte sich dieser Ben Harkir an mich: "Ich verschone dich und deine Leute, denn ihr sollt für mich Auge und Ohr sein. Sammelt alles, was ihr über El Harkir hört, so abwegig es auch klin-

gen mag." Dann lächelte er. "Das nächste Mal solltest du aber mehr wissen, sonst wirst du dich auf dem Sklavenmarkt von Unau umhören." «
—Dabbert Baerow, Kapitän der Dicken Berna

Die Kaperfahrten des elburischen Würgers

Doch scheint dieser 'Ben Harkir', über den wir nicht mehr wissen, als der Bericht Kapitän Dabberts hergibt, nicht der einzige Pirat zu sein, der sich anschickt, in die Fußstapfen des Kapudan Paschas zu treten: Schon seit einigen Monden erhalten wir immer wieder Kunde vom 'elburischen Würger'. So wird der Pirat Al Abrah genannt, der mit seiner Thalukke *Cheria* vor allem den Golf von Tuzak unsicher macht. Er soll früher zur Mannschaft El Harkirs gehört haben, doch nun auf eigene Rechnung unterwegs sein.

Am 11. Rondra brachte er südlich der Echsensümpfe die *Rabenkrone* auf, ein Schiff mit tulamidischen Pilgern auf dem Weg nach Al'Anfa. Zuerst muss er es wohl nur auf die Beute abgesehen haben, doch als er den Gekrönten Raben auf der Robe des mitreisenden Geweihten erkannte, wuchs sein Zorns ins Maßlose. Eigenhändig erdrosselte er Kapitän und Kaplan, die Frauen ließ er schänden, ehe er sie mit dem Rest der Gefangenen in die Sklaverei verkaufte. Wer auf der *Cheria* keinen Platz fand, wurde zusammen mit dem Pilgerschiff verbrannt. So zumindest berichtete es uns ein Überlebender, der als Sklave nach Khunchom kam.

Unter der novadischen Bevölkerung scheint diese Gräueltat schon länger bekannt und brachte Al Abrah große Anerkennung ein – sicherlich ebenso wie die reichen Schätze, die er auf dem Pilgerschiff erbeutete.

Keine Gewissheit über El Harkir

Aus dem Umfeld des Kalifen ist keine Stellungnahme zu gewinnen, doch soll Malkillah III. unter den Wüstensöhnen eine Belohnung von 169 Marawedi demjenigen ausgelobt haben, der ihm glaubhafte Kunde vom Schicksal El Harkirs überbringt.

Derweil begegnet einem immer wieder das Gerücht, El Harkir sei bereits im Phex 1031 BF auf dem Richtblock des Schwarzen Dolguruk geendet und sein Kopf würde den Palast des thalusischen Sultans schmücken. Doch lässt sich dies, wie so Vieles um den mysteriösen Verbleib des berüchtigten Freibeuters, wieder einmal weder bestätigen noch mit letzter Gewissheit verwerfen.

Mirlamo ibn Kara
(Michael Masberg)

Aventurischer Bote, Hesinde 1034 BF

Lang lebe Prinz Sheranbil! – Khunchom im Freudentaumel

Kurz vor der Drucklegung dieser Ausgabe erreichte uns eine frohe Botschaft aus der niemals schlafenden Stadt am Mhanadidelta, die wir unseren werten Lesern natürlich nicht vorenthalten wollen:

In den frühen Morgenstunden des 18. Boron 1034 BF ließ Großfürst Selo Kulibin von Khunchom von seinen Ausrufern verkünden, dass seine Schwiegertochter Madra saba Yakuban, eine Enkelin des legendären Zaubersultans Hasrabal von Gorien, einen gesunden Sohn geboren hat. Der kleine Prinz Sheranbil Kulibin

steht damit in der Thronfolge direkt hinter seinem Vater, Kronprinz Stipen.

Bereits kurz nach Bekanntwerden der Schwangerschaft Madras im Rondra waren in den Khunchomer Wettstuben erste Gebote eingegangen. Während die Quoten für die Geburt eines Jungen oder Mädchen nicht weit auseinander lagen, hatten viele Wettlustige es jedoch für wahrscheinlich gehalten, dass das Kind in jedem Fall mit Madas Gabe gesegnet sein würde. Schließlich entstammt seine Mutter der Dynastie der Yakubanin, die bereits viele zaubermächtige Kinder hervorgebracht

hat. Und auch der junge Vater, Kronprinz Stipen, hat sein arkanes Talent an der Zauberschule des Kalifen zu Mherwed vervollkommen lassen.

Auf den Straßen der Stadt wurde die freudige Nachricht frenetisch bejubelt, insbesondere nachdem bekannt wurde, dass Palastwesir Khorim ibn Tulachim auf Geheiß des Großfürsten ein neuntägiges Fest im kommenden Tsa angeordnet hat, um das Ereignis gebührend zu feiern. Einen besseren Zeitpunkt, den neuen Kronprinzen dem Volk zu präsentieren, hätte die Fürstenfamilie wohl kaum wählen können, um der Jungen Göttin für die glückliche Geburt zu danken.

Aus gut informierten Palastkreisen ist bereits zu vernehmen, man rechne für die Festtage gar mit einem Besuch des Sultans von Gorien, der seinen Urenkel persönlich in Augenschein nehmen möchte.

Eevie Demirtel

Aventurischer Bote, Phex 1034 BF

Das stählerne Herz schlägt noch immer!

WILDERMARK. Mit Oberst Fenn von Drölenhorst fanden auch seine verbrecherischen Umtriebe ein Ende. An die Stelle anhaltender Erfolglosigkeit tritt eine zunehmend schlagkräftige Reichsarmee. Der alte Adel springt vermehrt in die Bre-

sche und übernimmt mit neuem Selbstbewusstsein überkommene Pflichten.

Im nebeltrüben Frühjahr 1034 BF wurde offenbar, was viele längst ahnten: Die in der Wildermark stationierten Einheiten der Reichsarmee waren in weiten Teilen genauso verkommen wie die Kriegsfürsten,

deren Umtriebe sie eigentlich bekämpfen sollten. Marschall *Ludalf von Wertlingen* hatte ein Ende seiner Langmut, umfassende Untersuchungen und strikte Strafen angekündigt. Reichsoberst *Bunsenhold von Ochs*, nunmehr Stellvertreter des Marschalls und damit Nachfolger von Oberst *Fenn Weitenberg von Drölenhorst*, der als Kopf des Verrates überführt und gerichtet wurde, oblag es "mit dem eisernen Besen

auszufegen, was dem Heer zur Schande gereicht". Nach einer Phase der Säuberung stehen die Truppen unter dem Marschall nunmehr schlagkräftiger denn je bereit, um die Wildermark zu befrieden.

Doch auch der alte Adel Wehrheims weiß in diesen Tagen seinen Beitrag zum Schutz des Volkes vor der Willkür selbsternannter Herren zu leisten. Es mehren sich Berichte, nach denen Adlige lieber selbst zu Schwert und Lanze greifen, statt auf Hilfe von außen zu warten. Als unlängst in Folge der energischen Untersuchungen durch Reichsoberst von Ochs eine Hauptfrau der Greifgarde ihre Maske fallen ließ und mit

ihren Untergebenen mordend und plündernd durch den Norden der Wildermark zog, sah sie sich jäh einem ansehnlichen Kontingent Gerüsteter des 'Bundes der Ritter vom stählernen Herzen' gegenüber. Die kampferprobten 'Stahlherzen', wie der Ritterbund auch genannt wird, kamen schnell und entschlossen über die unvorbereiteten Verbrecher, die allesamt noch an Ort und Stelle gerichtet wurden. Der Edle Geldor von Bregelsaum, ein Enkel des Hallinger Burggrafen Wolhelm, wird am Rande des Scharmützels wie folgt zitiert: "Das stählerne Herz des Reiches hat nie aufgehört zu schlagen – und genau das werden diese

selbsternannten Kriegsfürsten nun bitter lernen." Im Norden der Wildermark wie auch im Stab des Marschalls ist der Ritterbund leidlich bekannt und hat sich in der Gegend um Barken jüngst hervorgetan, als er der so genannten 'Löwin von Lodenbach' erfolgreich die Stirn bot (der Bote berichtete in seinen Ausgaben 141 und 146). Seine Exzellenz begrüßt die verstärkten Aktivitäten des Bundes ausdrücklich: "Ein jeder ist willkommen, der hilft die Ordnung wiederherzustellen. Als Ritter verbinden uns die gleichen Werte und Ziele. Gemeinsam werden wir für diese streiten."

David Lußßen

Aventurischer Bote, Hezinde 1034 BF

Wer die Blutigen Wogen bezwingt Vom neuesten Korsarenstück eines Perricum Kapitäns

PERRICUM. Ein Name ist in Perricum in diesen Tagen in aller Munde: Var Marix. Der verwegene Kapitän und jüngste Sohn des Handelsherrn Olar Marix mausert sich zum Vorbild aller jungen Herzen, die der See entgegenstreben. Nun hat der Schwarm der Perricum Damenwelt eine weitere Heldentat vollbracht.

Auf dem Rückweg von Elburum geriet sein Schiff, die *Schwarze Svelinya*, in einen fürchterlichen Sturm und musste auf Ilderasch vor Anker gehen. Von hier aus hatte der junge Kapitän, während er das Ende der Ausbesserungen abwartete, einen guten Blick auf den Piratenhafen Amarash an der Vildrommündung. Dort handeln die Beilunker Feilscher für ihren gierigen König Prakmak mit jedem, der bereit ist, ihre horrenden Preise für die Schätze der Berge zu zahlen – vor allem jedoch mit den verdorbenen Elementen der Schattenlande.

Als er das Handelsschiff sah, dass unter mendenischer Flagge Amarash verließ, muss Var Marix sich gedacht haben: "Kehren wir den Spieß doch einmal um!" Zwischen den Zwergeninseln schoss die wieder instandgesetzte *Schwarze Svelinya* hervor und schnitt dem anderen Schiff in weitem Bogen den Weg



ab. Die Mendener mussten ihn für einen Piraten halten, jedenfalls mangelte es ihnen an Mut und sie ließen sich von dem tollkühnen Var vor ihn hertreiben. Das behäbigere, men-

denische Schiff hatte keine Möglichkeit, auszubrechen – doch auf einen Enterkampf legte Kapitän Var es gar nicht an. Statt dessen trieb er das andere Schiff zu den Zwergeninseln und wusste dabei genau, was er tat: Gibt es doch kaum einen anderen Kapitän, der den Golf von Perricum so gut kennt wie er.

Sein Plan ging auf, als das mendenische Schiff auf eine verborgene Sandbank auflief. Hilflos wie eine Schildkröte auf dem Rücken blieb den Kauffahrern aus der Stadt des Heptarchen Haffax keine andere Wahl, als sich zu ergeben. Doch zu ihrem Glück hatten sie es nicht mit einem Blutpiraten aus Port Rulat zu tun, sondern mit dem heldenhaften Var Marix! Er entledigte sie bloß um das Eisenerz, das sie geladen hatten, und bat einem jeden Matrosen an, der der Dämonenstadt den Rücken wenden wollte, ihn mit nach Perricum zu nehmen. Die sich weigerten, ließ er mit Vorräten zurück, auf dass sie mit Elferd in Klausur gehen sollten.

Preise dich Perricum, dass du solche Söhne hast! Hätte nur die Hälfte der Offiziere der Perlenmeerflotte den Mut und Witz eines Var Marix, das Perlenmeer wäre längst ein sicherer Ort!

Mythram Korsfels
(Michael Masberg, mit Dank an
Björn Berghausen)

Ein Heer der Gerechten

Hunderte sammeln sich gegen Haffax

Erst wenige Monde ist es her, dass unsere geliebte Mhaharani Eleonora zum Kampf wider den blutsaufernden Schlächter Haffax rief – und es kamen Hunderte. Rings um den Gutshof Marech al'suruh wurden Zelte errichtet und damit begonnen, Häuser zu erbauen. Viele starke Hände und kluge Köpfe ebneten den Boden und im Gutshof wurde die Kommandantur eingerichtet. Neben den vier Bannern des aranischen Heeres, die die Ausbildung der Freiwilligen übernehmen sollen, sind bis zum heutigen Tag schon mehr als 400 Freiwillige dem Ruf der Mhaharani gefolgt. Viele Adlige unterstützen den Aufruf mit Geld und Ausrüstung. Und viele Freie sehen es als ihre Aufgabe an, die zwölfgöttliche Ordnung gegen den niederhöllischen Plünderer Helme Haffax zu verteidigen. In kurzer Zeit errichtete man Wachtürme, und die Feldschmieden wurden zu festen Gebäuden ausgebaut. Denn kaum einer, der sich zum Dienst meldete, besaß Waffe oder Rüstung. Ja, es gibt sogar einen Trupp ehemals

oronischer Sklaven aus der Stadt Elburum – die sogenannte Garde der Freien, die etliche Oronis nach dem Krieg jagten und richteten. Doch auch andere Orden und Bünde steuern ihr Scherflein bei: Die Mada Basari stiftete 50.000 Dinare, der Orden der Therbüniten zahlreiche Heiler und der ODL entsandte fähige Magier, um den Kampf zu Haffax und seinen Kreaturen zu tragen, wenn die Kaiserin die ihren zu den Fahnen ruft. Und so lernen viele junge Männer und Frauen nicht nur den Kampf, sondern auch das Schmieden, das Zureiten der Pferde und vieles mehr. Kommandiert wird die Truppe von Ariana von Pfiffenstock-Ruchin und einem Stab junger Adliger und Offiziere. Während erstere häufig freiwillig dem Ruf folgten, wurden letztere von der Mhaharani persönlich ausgewählt, um die baburische Landrichterin in ihrer ungewohnten Rolle zu unterstützen. Hierbei fällt auf, dass sich so manche Kämpferin ihre ersten Spuren im Krieg der 35 Tage verdiente. Denn es sollten nur die Besten für die Ausbildung der Freiwilligen zuständig sein.

Ariana von Pfiffenstock-Ruchin

Lange Jahre war die hübsche Ariana eine Grenzgängerin, die als Landrichterin Pericums und Kadi in Baburien Kompetenzen auf beiden Seiten der Grenze besitzt. Doch nun wurde das schöne Kind zweier Welten (sie ist Tochter einer mächtigen Matriarchin der Baburen und eines Schlunder Landritters) mit einem weiteren Aufgabengebiet betraut. Sie ist die aranische Politikerin, die mit der Koordination von Kornlieferungen an den Greifenthron sowie dem Aufbau des Gerechten Heerbannes betraut ist und damit für die gesamte Organisation der Zusammenarbeit zwischen den beiden Reichen verantwortlich. Dabei muss sie zahllose, freudig zum Kampfe bereite Menschen und Gruppierungen zügeln und zu einer machtvollen Waffe schmieden. Dennoch beweist die Tatkraft, mit der Frau von Pfiffenstock-Ruchin ihre Aufgabe angeht, dass die Mhaharani die richtige Frau auf den richtigen Posten befohlen hat.

Und so wird im Baburiner Land eifrig der Kampf geübt, Waffen und Rüstungen geschmiedet und einfache Leute zu Kämpfern ausgebildet.

Marc Jenneßen

Die Geister von Barbrück

Seelen der Toten suchen Tempel der Peraine heim

Lange hörte man nichts aus dem kleinen Städtchen Barbrück. Die Mada Basari baute den Ort enorm aus, erneuerte die Mauern der Südstadt und die Stadt wurde zum Drehkreuz des aranischen Handels. Aber der gesamte Einfluss der Mada Basari reicht nicht, um es mit den Jenseitigen aufzunehmen. Denn die Geister der in der *Schlacht von Barbrück* Erschlagenen suchen den Tempel der Peraine heim. In der Schlacht flüchteten sich einige Soldaten in den Tempel und verschanzten sich dort. Doch Haffax' Mordbrenner metzelt die Flüchtigen auf dem Boden des Tempels nieder und entweihten den heiligen Ort so. Seit etlichen Monden kam es nun zu seltsamen Vorfällen in der heiligen Stätte – die Menschen sprechen von

eisigen Schemen, die sie durchfuhren, und davon, dass sie Stimmen hörten. Die Priester des Tempels versuchten die Geister mit Hilfe von Peraines Macht auszutreiben – doch dieser Versuch versetzte eines der Schattenwesen in Raserei: Gegenstände flogen durch den Tempelraum und der Geistersturm vertrieb die Priesterschaft aus ihrem eigenen Tempel. Am Morgen waren die Geister verschwunden, und die Priester konnten in den Tempel zurückkehren. Bald jedoch schon zeigte sich, dass die Geister nicht wirklich gewichen waren. Der Novize Therbunius kann von seiner Begegnung mit den Geistern berichten: "Ich bereitete früh als es noch dunkel war, alles für die Morgenandacht vor, da wurde es kälter. Eiskalt, um genau zu sein! Und dann

tauchte dieses Gesicht auf – Schrecklich entstellt und leidend. Grausig war es anzusehen. Ich blieb still stehen – man muss wissen, ich bin kein Kämpfer – und spürte, wie es mir warm am Bein herunter lief. Ganz starr stand ich da – dann kam das Gesicht, schwebend, kreischend auf mich zu. Ich rannte nur noch – fort aus dem Tempel. Doch das Gesicht, die Fratze sehe ich heute noch – in meinen Träumen." Doch man muss sich fragen: Warum lässt die Göttin der Heilkunst und des Wachstums zu, dass die Boron anempfohlenen Seelen ihr Gebetshaus heimsuchen? In der Stadt, die von der Gunst der Göttin und den fruchtbaren Feldern lebt, befürchtet man schon, dass Barbrück den Segen Peraines verloren hat.

Marc Jenneßen

Protestnote der Perricum Kontore

PERRICUM. In seltener Eintracht verfassten die in Perricum ansässigen Handelshäuser Stoerrebrandt, Klande, Marix und Schöllingh & Wintherlich sowie die Reedereien Felswegen und Belgor eine Protestnote an die Adresse des Markgrafen Rondrigan Paligan, die dem Aventurischen Boten zugespielt wurde:

»Euer Erlaucht!

Im Wissen um Eure verantwortungsvollen Aufgaben als Großheimrat des Reiches müssen wir uns dennoch in dieser Stunde an Euch wenden, als Herr dieses Landes, das Euch ebenso wie uns Heimat ist. Uns treibt eine große Sorge um die Zukunft und das Wohlergehen der Reichsstadt Perricum an, die uns Ratsmeister Wallgrin nicht nehmen kann, da ihm in dieser Angelegenheit die Hände gebunden sind. Da wir wissen, welche Liebe Ihr Perricum entgegenbringt, bitten wir um Euer Gehör.

Ihre Kaiserliche Majestät Rohaja betraute Admiralín Praiadanya Seridarez mit der verantwortungsvollen Aufgabe, die Perlenmeerflotte wieder aufzubauen, auf dass sie Schirm und Schutz jener Schiffe ist, die aller Gefahren zum Trotz das Perlenmeer befahren, um den Ruhm und Reichtum Perricums zu mehren. Doch müssen wir bemerken, dass die Admiralín ihrer Aufgabe nicht gewachsen ist. Der Zustand der Perlenmeerflotte ist weiterhin bedenklich und für den Schutz unserer Schiffe sowie jener unserer Handelspartner müssen wir selbst aufkommen. Dies schmälert nicht nur unsere Gewinne, sondern auch die Abgaben, die wir nur zu gerne bereit sind zu leisten, auf dass die stolze Markgrafschaft weiterhin Bollwerk gegen die Schattenlande sein kann.

Wir ersuchen Euch daher, Eure Admiralín erneut in die Pflicht zu nehmen, ihren Aufgaben nachzukommen, und gewissenhaft zu prüfen, ob nicht eine geeigneter Person den Posten mit dem nötigen Pflichtbewusstsein und Ehrgeiz ausfüllen sollte.

Gezeichnet

Rowinja Muselken, Handelshaus Stoerrebrandt
Falk Klande, Handelshaus Klande & Erben
Olar Marix, Handelshaus Marix
Abethäo Wintherlich, Handelshaus Schöllingh & Wintherlich
Trautmann Felswegen, Reederei Felswegen
Yendan Belgor, Reederei Belgor«

Admiralín Praiadanya Seridarez steht bereits seit längerem in der Kritik, nicht nur durch die Handelshäuser, sondern auch innerhalb der Perlenmeerflotte. Sie gilt als amtsmüde und nicht in der Lage, die durch Verluste und Verrat beschädigte Flotte in den Griff zu bekommen. Aus dem Grafenpalast heißt es jedoch, sie besitze weiterhin das Vertrauen Seiner Erlaucht Rondrigan Paligan. Angesichts der Entschlossenheit, mit der Seine Erlaucht seine Provinz in anderen Belangen gegen die Schattenlande wappnet – wie jüngst durch die Ernennung des hochdekorierten Vogtes Aldron von Firunslicht zum Heermeister (siehe Ausgabe 146 des Aventurischen Boten) –, sowie der anhaltenden Fehlschläge der Dame Serida-

rez, täte der Markgraf gut daran, seine Position zu überdenken.

Mythram Korsfels

(Michael Masberg, mit Dank an Björn Berghausen)

Der Schiffbrüchige

Die Efferdbrüder sind jedem Seemann ein Begriff und auch ein Segen, sorgen sie doch für all jene, die nicht mehr zur See fahren können und unterstützen die Familien von Seeleuten, die von ihrer letzten Fahrt nie mehr zurückkommen werden. Unlängst übermittelten die Efferdbrüder uns ein Dokument, das eine interessante Lektüre darstellt und noch interessantere Fragen aufwirft. Leider übersteigt es die Mittel der Bruderschaft, diesen Fragen nachzugehen, weshalb sie uns darum baten, den Text unseren Lesern bekannt zu machen in der Hoffnung, dass sich jemand findet, um den darin geschilderten Rätseln nachzugehen. Die Efferdbrüder bedauern, dass sie eine solche Unternehmung nicht unterstützen können. Sie verzichten jedoch auf jeglichen Anspruch der Teilhabe an eventuelle Schätze, die dank des nun folgenden Dokuments gefunden werden mögen. Beim Folgenden handelt es sich um persönliche Aufzeichnungen von Toros Blutschinken, seines Zeichens Smutje an Bord der Brabaker Karavelle Kürassier unter Kapitän Raskan Florello.

13. Rahja 1032 BF

Die Insel ist kaum größer als unser Achterdeck; eine karge Felsnadelspitze inmitten der Charyptischen See. Drei, vier Schritt ragt sie über die Wasserlinie hinaus, und bei Flut wird sie von jeder zweiten Welle überspült. Es ist mir unbegreiflich, wie die drei Männer über Wochen, vielleicht Monde hinweg auf dem trostlosen Steinklumpen überlebt haben. Des einen Hände sind so fest ins Gestein gekrallt, dass wir ihm die Finger brechen müssen, um ihn an Bord zu nehmen. Einen anderen trifft der Schlag, als sein Blick auf unser Schiff fällt. Unsägliche Qualen hat er ertragen, nur um im Angesicht seiner Retter zu sterben – Efferd sei seiner Seele gnädig. (...)

14. Rahja

Auch der Zweite war zu schwach, um zu überleben. In Segeltuch genäht tritt er seine letzte Reise an. Der Verbleibende deliriert im Fieber, und seine Schreie hallen so laut durchs Schiff, dass Kapitän Florello mir befiehlt, ihn zum Schweigen zu bringen. Warum ich? Wenn du zum Essen läutest, sagt er, herrscht auch jedes Mal Ruhe an Bord. Kompliment oder Beleidigung, das ist hier die Frage. Phex sei Dank bin ich zu alt zum Streiten. (...)

Er ist so schwach, dass ich ihn wie ein Kind füttern muss. So wenig wie ein Kind wiegt er auch; ich habe ernstlich Angst, ihn in der Mitte entzwei zu brechen.

Zerbissene Lippen, die Haare in strohigen Büscheln, Augen trüb wie Zwiebelbrühe. Seinen Namen erfahre ich nie, aber ein Rabenhautbild lässt mich ahnen, dass er Alanfaner ist. Ich nenne ihn Alanrik. (...)

Ich schäle Kartoffeln und lausche Alanriks wirrem Gestammel. Solange er redet, schreit er nicht. Seine zusammenhanglosen Satzsetzen ergeben vermutlich eine Geschichte, aber mir erschließen sich nur Splitter. Auf Fragen reagiert er nicht. Seine Freiheit verlor er auf Nikkali, sagt er. Eine Insel, viele hundert Meilen entfernt von seinem Fundort! Er brabbelt von Sklaverei und einer Bucht an der Ostküste, auf Höhe eines Felsens, der die Form einer Wasseruhr habe, was immer das sein mag. Hundegebell, das ihm Todesangst machte. Ein Schatz, der vom Strand aus hinterher winkte. Jemand namens Bastito, der zurückgelassen wurde – oder freiwillig zurückblieb? – und den die Ebenholzfracht verschlungen haben soll. Wenig ergibt einen Sinn. Waren sie Sklavenhändlern in die Hände geraten? Wie kamen sie überhaupt nach Nikkali? (...)

Warum bauten Alanrik und seine Leidensgenossen das Floß, das sie auf die trostloseste Insel Deres spülte, anstatt ihr Glück auf Nikkali zu versuchen? Mehr als drei müssen aufgebrochen sein, vielleicht eine ganze Mannschaft. Ich stelle mir lieber nicht vor, welche Enge, welche Entbehrung auf dem Gefährt geherrscht haben mag.

Ein Sturm machte ihren Plan zunichte, in Sichtweite der Waldinseln zu bleiben. Schicksal oder der grausame Wille der Götter? Es gab Streit über die Fahrtrichtung, Handgemenge, Meuterei. Manch einer wurde nicht von den Wellen über Bord gerissen, sondern von seinesgleichen gestoßen. (...)

Wie lange mag das Trinkwasser gehalten haben? Mit jedem Tag müssen die Blicke hungriger, die Pläne verzweifelter geworden sein. Irgendwann fanden sie heraus, dass der Sextant kaputt war; der Kapitän hatte es wochenlang verschwiegen, um die Moral aufrechtzuerhalten. Er starb durch die Hand seiner Brüder; und wenn ich Alanrik richtig verstehe, dann haben sie... Nein, das haben sie nicht. Es darf nicht sein. (...)

Der Felsen nahm ihnen das Floß, im Tausch gegen ein paar Vogelgelege, Krebse, etwas Seetang. Welch Festmahl das gewesen sein muss! Und wie grässlich der Durst, von Tag zu Tag stärker werdend, bis er jeden Gedanken beherrscht, im Wachen wie im Traum. Wie schläft man auf einem nackten Felsen, bis zum Hals im Meer, stets in Gefahr, fortgespült zu werden? Wie erträgt man die erdrückende Weite ringsum, den unerbittlichen Wechsel der Gezeiten, das nie endende Rauschen des Wassers? Geben die Götter, dass ich das niemals erfahren muss.

15. Rahja

In der zweiten Nacht starb er. Kurzes Aufbäumen, ein formloses Grauen, das seine Züge entstellt, dann endlich der ersehnte Friede. Wenigstens starbst du nicht alleine, Alanrik, mein Freund. Eines Tages sehen wir uns wieder. Ich wünschte, ich könnte seinem letzten Wunsch persönlich nachkommen. Aber meine Knochen sind morsch, die echten ebenso wie die hölzernen. Andere, Jüngere müssen diese Queste erfüllen und Bastitos Schicksal ergründen – seines und das des Schatzes, den er angeblich bewacht.

Marc Jenneßen

– kann aber berichten, dass vor kaum drei Tagen die Büttel des Burgherrn im Dorf und den umliegenden Wäldern verbissen und erfolglos nach dem Einsiedler suchten – und vom erbosten Burgherrn danach übelst zusammengestaucht worden wären. Nach einem Führer befragt empfiehlt sie den Dorfhirten Etzel (31, braune Haarstopfeln, bucklig, hinkt, ein Triefauge).

GERÜCHTE IN HUNGERSTEG

- ◆ Der Einsiedler ist ein wahrer Heiliger, der durch bloße Berührung heilen kann (alle Einwohner). (+/-)
- ◆ Ein böser Hexer, der mit den finsternen Mächten im Bunde steht und kleine Kinder opfert, wenn ihr mich fragt (Krämerin, Bäckerin, einige Einwohner). (-)
- ◆ Der kann Schlafende wecken, sag ich euch. Der Etzel ist bei der Arbeit dauernd eingenickt, bis der Einsiedler ihm geholfen hat (Wirtin, Schuster, Einwohner). (+)
- ◆ Vor kurzem ist ein Adliger hier vorbeigekommen, dessen Frau schon zu Boron gegangen war – und der Alte konnte sie wieder aufwecken (Wirtin). (+/-)
- ◆ Vor zwei Tagen hat ein gelehrter Magus mit Gefolge nach dem Alten gefragt und wollte ihn aufsuchen (alle Einwohner). (+)

DIE LETZTE SICHTUNG

Etzel berichtet, dass vor einer Woche ein besser gestellter Herr den Einsiedler aufgesucht hat; im Dorf hatte er seine Frau zurückgelassen, die nach einem Sturz vom Pferd nicht wieder aufwachen wollte. Die Einheimischen hatten ihm von dem Einsiedler erzählt. Der Mann brachte die Ohnmächtige zur Hütte des Einsiedlers und kehrte am nächsten Tag mit seiner – nunmehr wieder hellwachen – Frau zurück.

BRONNWNYS HÜTTE

Etwa 14 Meilen südlich Hungerstegs, in von Brombeeren, Heckenrosen und Stechginster bewachsenem Hügelland zwischen Amboss, Kosch und Eisenwald, liegt am Waldrand Bronnwnys Hütte. Ein nur zu Fuß gangbarer Trampelpfad windet sich durch das mannshohe Dickicht bis zu einer gedrungenen Blockhütte, in der sich zwei Zimmer befinden. Ein Brennholzstapel unter einem weit vorgezogenen Dach und ein winziger Kräuter- und Gemüsegarten zeigen, dass die moosüberzogene Hütte dauerhaft bewohnt wird.

In der Hütte lebt eine junge Frau, die sich als Maraya (siehe Anhang) vorstellt. Nach dem Einsiedler befragt sagt sie, dass Bronnwyn, ihr Vater, nicht anwesend sei. Er sei bereits vorgestern gegangen, wohin, wisse sie nicht. Sie schlägt vor, die Gäste möchten doch morgen oder übermorgen wiederkommen. Doch auch nach zwei Tagen wird sich der Alte nicht zeigen.

Die Helden könnten sich daran erinnern, dass Maraya ebenfalls abwesend war, als die Büttel die Hütte durchsucht haben. Darauf angesprochen zierte sich die junge Frau, doch nach einigem Drängen behauptet sie trotzig, von Adligen und ihrem Gefolge sei nichts Gutes für Leute wie sie und ihren Vater zu erwarten und sie hätte sich im Wald versteckt, bis die Büttel wieder abgezogen seien.

AUF DER SUCHE

Gebührend überredet (oder bedroht) kann Maraya die Gruppe zu Bronnwnys Höhle führen. Doch auch dort ist Bronnwyn nicht. Maraya weiß keinen weiteren Rat und bietet den Helden an, in der Hütte

auf ihren Vater zu warten – wo er aber erst nach einigen Tagen auftauchen wird. Rascher Erfolg verspricht es, entweder die Höhle oder die Hütte zu beobachten. Fühlt Bronnwyn sich wieder ungestört, wird er aus der Höhle, die sich beim Durchsuchen durch die Helden leer erwies (siehe unten), wieder zu seinem Haus zurückkehren.

Er weigert sich entschlossen, mit den Helden auf die Burg Hungersteg, die er einen ‘unheilvollen Ort’ nennt, zu kommen. Allenfalls will er die Hofdame heilen, wenn diese zu seiner Höhle gebracht wird – was wiederum der Burgherr nur gestattet, wenn diese von seinen Bütteln begleitet wird.

Bestechungsversuchen gegenüber bleibt er hart – er besitzt, was er braucht. Sollten ihn die Helden einfach überwältigen und zur Burg bringen, wird er keine nennenswerte Gegenwehr leisten können.

FREUND UND FEIND

Neben den Helden ist eine weitere Gruppe auf der Suche nach dem Artefakt. Ausgeschickt von *Geppert Hesindiago Zweifelsberg* (alt, reich, Sammler alter Dokumente und im Besitz eines Berichts anno 4 Bardo & Cella mit einer ungenauen Beschreibung der Wirkungsweise der Feder), einem Elenviner Gelehrten. Die Gruppe besteht aus *Alonsius ui D'Yorg* (Halle der Macht zu Lowangen, Adeptus Minor, 26, aschblond, neugierig, skrupellos), seinem Leibwächter *Hagwulf* (Bornländer, 40, kahlköpfig, kräftig, ehemaliger Söldner), dem Fährtenleser *Alurion Sturmwind* (Auelf, schwarzhaarig, überheblich) und der Angroschna *Grischka groschna Gartrox* (Erzzwergin, blond, lange Zöpfe, Schmiedegesellin auf der Walz). Die Kampf- und sonstigen Werte der Antagonistengruppe sollten Sie an die Ihrer Heldengruppe angleichen. Ob es sich dabei nur um einen Störfaktor oder um tatsächlich auch kämpfende Gegner handelt, können Sie nach Ihren Wünschen ausgestalten.

BEUTE

Schaffen die Helden Bronnwyn auf die Burg, eskaliert die Lage. Welfert von Mersingen ä.H. wird dafür sorgen, dass Bronnwyn die Hofdame seiner Frau heilt, danach den Alten jedoch nicht wieder auf freien Fuß setzen. Schließlich müsse zuerst das Artefakt geborgen und dann untersucht werden, ob es sich dabei um ein Boron-Artefakt handle. Dass die Feder der Kaiserin, vertreten durch ihn als Edlen, gehöre, steht für den Burgherrn außer Frage. Da Bronnwyn durch sein Alter schon recht geschwächt ist, reicht eine einigermaßen ruppige Behandlung (die er auf Burg Hungersteg erfahren wird) aus, um ihn recht bald den Weg in Borons Hallen antreten zu lassen.

Wird Bronnwyn festgesetzt, wird Maraya sämtliche Bedenken in den Wind schießen und sich entweder zu den Helden oder zu Burg aufmachen, und dort mit all ihren Fähigkeiten versuchen, die Freilassung ihres Vaters zu erwirken. Beginnend mit dem Versuch, gütlich mit den Helden zu sprechen, bis zu einer ‘Geistererscheinung’ auf der Burg, wo sie die meisten der dort anwesenden Wachen erbärmlichst erschreckt, wird sie alle Register ziehen. Wie das Kräfteressen ausgeht, können Sie je nach Situation und passend für Ihre Gruppe festlegen.

Auch gruppenintern sind Konflikte möglich, wenn – etwa durch unterschiedliche Auftraggeber – die Pläne der Mitglieder über die weitere

Verwendung des Artefakts kollidieren. Ob es in ihrer jeweiligen Runde sinnvoll und spielfördernd ist, die Spieler vor solche Situationen zu stellen, liegt in Ihrem Ermessen.

DIE HÖHLE DES EINSIEDLERS

Ein schmaler Spalt zwischen großen Findlingsfelsen gibt einen engen, steil nach unten führenden Weg frei. Nach etwa fünfzig Schritt fällt der Boden lotrecht ab, Fackelschein reicht nicht bis in die Tiefe, ein hinuntergeworfener Stein lässt auf eine Höhe von etwa 40 Schritt über einem Höhlensee schließen. Rechts und links führt ein schmaler Grat an der Wand entlang, der sich teilweise auf sieben Finger verengt und an manchen Stellen ganz fehlt. An einer Stelle zweigt eine Rampe zum Höhlensee, der den gesamten Boden bedeckt, ab. Das Wasser ist eiskalt, nur ein guter Taucher kann den unterirdischen Abfluss finden, der jedoch nach wenigen Schritt zu schmal für einen Menschen wird und eine halbe Meile weiter als Quelle eines Baches zutage tritt.

Die Höhle hat einen Umfang von etwa dreihundert Schritt, so dass deren Erkundung über den an der Wand entlanglaufenden Grat einige Zeit in Anspruch nimmt und zum Teil halsbrecherische Klettermanöver verlangt, da man an einigen Stellen nur weiterkommt, indem man sich an der sehr glatten Höhlenwand entlang hangelt.

EINE HÖHLE IST NICHT GEPUG

Magiebegabte Helden und solche mit Vorteilen *Herausragender Sechster Sinn*, *Magiegespür*, *Schutzgeist* oder *Vom Schicksal begünstigt* oder den Nachteilen *Leicht zu verzaubern*, oder *Medium* überkommt direkt hinter dem Höhleneingang ein Gefühl, als würden sie durch einen feinen Schleier schreiten; sie spüren die Stelle, an der sich das Portal zu Bronnwyns Heiligtum befindet, ohne es jedoch zu durchschreiten. Das Portal führt in eine Minderglobule, siehe *Wege der Zauberei 361*), und ist nur mit Magie zu öffnen – oder durch den Träger der Feder.

Das Portal lässt sich zum Beispiel durch einen ODEM oder einen OCULUS ASTRALIS aufspüren und durch einen PLAN-ASTRALE ANDERWELT oder andere magische Wege durch den Limbus betreten.

Wird der Schleier überwunden, landen die Helden nach einem etwa zehn Schritt langen, etwa zwei Schritt hohen und einen Schritt breiten Gang mit unregelmäßigen Wänden in einer großen, etwa zehn Schritt durchmessenden Halle, in deren Mitte ein etwa zweieinhalb Schritt langer und einen halben Schritt breiter Steinquader liegt. Darin wird in einer von einer durchsichtigen Kristallplatte verdeckten Vertiefung die Feder aufbewahrt.

Es zweigen fünf Gänge von der Haupthalle ab – derjenige, der zum Eingang führt, ein weiterer, der nach einem Dutzend Schritt nur noch eine Höhe von anderthalb Schritt aufweist und ein weiteres Dutzend Schritte später an einer lotrecht nach unten weisenden Spalte endet. Ein dritter Gang führt, schmal und gewunden, siebzig Schritt weiter in den Felsen. Magiebegabte Helden oder jene mit den oben aufgeführten Vor- oder Nachteilen haben das Gefühl, an seinem Ende eine frische Brise zu verspüren, obgleich kein Luftzug feststellbar ist. Hier



ist die 'Wand' zwischen der verschleierte Höhle und der Umgebung, einer Waldlichtung, so dünn, dass dem Träger der Feder oder einem von ihm ausersehenen Nachfolger der Übergang nach draußen gelingen kann.

Der vierte Gang endet nach mehreren Dutzend Schritt in einer kleinen, zweieinhalb Schritt durchmessenden Kammer. Gang Nummer fünf ist so eng, dass sich nur ein schmaler Mensch hindurch winden kann, er steigt leicht an und endet nach etwa fünfzig Schritt in einer Sackgasse.

GOLGARIS FEDER

Beschreibung: Die Feder gleicht einer 15 Finger langen Rabenfeder, deren Kiel silbern eingefasst ist.

Typ und Ursprung: Merkmale: Verständigung (Feder-Kugel-Träger-Empfänger des LE-Transfers), Herrschaft (Feder-Träger), Form und Limbus (im Bezug auf die Kugel und deren Verwandlung), Kraft (Schaden, Abwehrmechanismus), Objekt (generell auf die gesamte Wirkung); beseltes Artefakt (?), Heilung (Erweckung aus dem Schlaf)

Auslöser: mehrfach komplex, die Feder sucht sich erst dann einen neuen Träger, wenn der alte gestorben ist sowie Schaden, wenn durch Unbefugten berührt

Astralenergie / Karmaenergie (?): vermutlich >200 Asp

Wirkung: Sie lässt sich nur von ihrem Träger und nicht magiebegabten oder mit den oben genannten Vor- oder Nachteilen behafteten Personen berühren, bei allen anderen kommt es zu einer magischen Entladung, die die Person mehrere Schritte davon schleudert, aber nur *Fallschaden* wie ein Sturz aus 4 Schritt Höhe (**Wege des Schwerts 144**) anrichtet. Um mit der Feder an Schlafstörungen Leidende heilen zu können, muss ihr Medium sie damit berühren. Die Heilung funktioniert durch einen durch die Feder kanalisierten Fluss an Lebens- und Astralenergie, die auf Körper und Geist des zu Heilenden einwirken. Die Feder kann immer nur ein denkendes Wesen beherrschen, dessen Hilfe sie als Medium benötigt, um Energie transferieren zu können. Erst wenn diese Person stirbt, sucht sie sich einen neuen Mittler. Das Portal in Bronnwyns Höhle wird von der Feder, nicht von ihrem Träger, geöffnet.

Die Feder ist ein uraltes, mit einem INFINITUM belegtes Artefakt, dessen Entstehung noch vor die Dunklen Zeiten zurückreicht und das vermutlich aus den Händen der Schöpferin der Nachtalben stammt. Ihr ursprünglicher Zweck lässt sich nicht mehr eindeutig festlegen, vermutlich sind die durch sie erzeugten Effekte nur Begleiterscheinungen ihres ursprünglichen, nun vergessenen Einsatzbereiches.

Die Globule wird über die Feder von der (Lebens)Energie ihres Trägers gespeist und fällt darum nach dessen Tod in sich zusammen. Dann manifestiert sie sich als faustgroße schwarze Kugel an der Stelle des vormaligen Übergangs. Die Feder bleibt an dem Ort, wo sie sich zum Todeszeitpunkt des Trägers befand – entweder in der Globule oder außerhalb.

Jeder, der die Feder, wenn diese außerhalb der Kugel existiert, oder im anderen Fall die Kugel aufhebt, wird von der Feder auf Eignung überprüft. Wird jemand von ihr als neues Medium auserwählt (wogegen man sich nur mit äußerster Willenskraft widersetzen kann), so kann dieser die Kugel an einer beliebigen Stelle (theoretisch auch unter freiem Himmel) wieder in einen neuen Übergang verwandeln, der wiederum zur Altarhöhle führt. Diese Verwandlung ist allerdings bis zum Tod des neuen Mediums (das weder Akoluth noch geweiht sein darf, ansonsten nach Meistermaßgabe auszuwählen ist) unaufhebbar.

Lebewesen, die sich zum Zeitpunkt des Kollaps' in der Höhle befanden, finden sich an dem realen Ort wieder, der ihrem Aufenthaltsort in der Höhle entsprach.

Materialwert Feder: 2 Heller; Kugel ca. 1 S

Thesis: unbekannt

Komplexität: +14

Varianten: keine bekannten

Eine magische Untersuchung der Feder mittels ODEM (mögliches Ergebnis 1, 3 und 5) oder ANALYS (sämtliche Erkenntnisse möglich) zeigt:

◆ knapp gelungen: Seltsam schwache, verschlungene, dunkle Linien umgeben die Feder, verstärkt am Schaft;

◆ 3 ZfP*: Die Magie ist sehr archaisch. Die Repräsentation ist nicht gildenmagisch, die Wirkung ist mittels eines INFINITUM gebunden

◆ 5 ZfP*: Im Schaft befindet sich eine Schwachstelle in der Struktur des sphärischen Raums.

◆ 7 ZfP*: Die Zauber sind nachtalbischer Repräsentation.

◆ 9 ZfP*: Durch die Schwachstelle kann Energie in beide Richtungen fließen.

◆ 10 ZfP*: "Energie" meint "Lebensenergie"

◆ 13 ZfP*: ... aber nicht ausschließlich.

◆ 15 ZfP*: In den Händen eines Magiebegabten würde die Feder auch Astralkraft aus dem Träger und der Umgebung sammeln und bündeln können.

◆ 19 ZfP*: Hinter der Schwachstelle sitzt jemand oder etwas, das sich einer genauen Einordnung entzieht, aber aufgrund der magischen Prägung der Feder an elfische Züge erinnert.

EIN ENDE MIT SCHRECKEN – UND DER MÜHEN LOHN

Finden die Helden den Einsiedler und die Feder und liefern beides bei dem Herrn von Hungersteg ab, so erhalten sie neben dem versprochenen Lohn (20 Silbertaler pro Person – 5 Silbertaler pro Tag für jeden Tag Verzögerung) noch ein Lob des Burgherrn und dessen Wohlwollen, was sich in weiteren Aufträgen in absehbarer Zukunft äußern wird.

Liefern die Helden Bronnwyn und Feder nicht aus, so wird Welfert von Mersingen ä.H. seine Büttel auf die Gruppe ansetzen, um das Artefakt doch noch zu erhalten. Die Bewaffneten, fünf kräftige Schlagebots, angeführt von einem kahlköpfigen, muskulösen, Bartstopfeln) machen jedoch an der Grenze der Pfalzgrafschaft Weidleth kehrt, da die Lehnsherren der umgebenden Baronien höchst ungnädig auf Übertritte Bewaffneter seitens des Nachbarn reagieren.

Bringt die Gruppe danach das Artefakt zu einem anderen Auftraggeber, erhalten sie dort den vereinbarten Lohn, der zwischen Spesen und herzlichem Dank und einer zweistelligen Zahl Dukaten liegen kann. In Weidleth aber werden die Helden künftig gesucht – und wer weiß, ob sich nicht der Zorn des Burgherrn auf andere Mersinger überträgt. Unabhängig von ihrer Wahl aber haben sich die Streiter eine Belohnung von **200 Abenteuerpunkten** und zwei **Spezielle Erfahrungen** auf zwei im Abenteuer von den Helden häufig genutzten Talenten oder Zaubern.

DRAMATIS PERSONAE

BRONNWYN

Erscheinung: 1,74 Schritt, über 70, gebeugt, schütteres, schlohweißes Haar, verfilzter grauer Bart, durchdringende blaue Augen, Hakennase, zerfurchtes Gesicht.

Charakter: Schweigsam und mürrisch, lebt mit seiner Adoptivtochter abgeschieden in einer Hütte im Wald. Hilft gelegentlich Bittstellern, doch nur, weil deren Hartnäckigkeit ihm lästig ist und Hilfe die schnellste Möglichkeit darstellt, sie wieder loszuwerden. Gegenüber den Einheimischen macht der Einsiedler keinen Hehl daraus, dass er ihre Beschwerden mit Hilfe eines Gegenstands, den er "Golaris Feder" nennt, heilt. Er kann Beschwerden wie Schlaflosigkeit oder übergroße Müdigkeit, schlechte Träume, Vergesslichkeit oder ähnliches heilen, bis hin zu natürlichem, magischem oder sonstwie herbeigeführtem Koma.

Seelentier: Dachs

MEISTERPERSON

Motivation: Golgaris Feder hüten – hat sein Leben mit dem Artefakt verknüpft und steht ohne es zu wissen unter einem starken Beherrschungszauber der Feder. Deren Sicherheit hat oberste Priorität.

Zitate:

“Was wollt Ihr hier?”

“Ich helfe nur höflichen Leuten.”

MU 10 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 13 **GE** 11 **FF** 13 **KO** 8
KK 10

LeP 28 **AuP** 30 **WS** 6 **MR** 8 **RS** 1 **GS** 6

Vorteile und Nachteile: Gefahreninstinkt 7, Schwer zu verzaubern, Medium, Innerer Kompass

Talente: Sich verstecken 10, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 9, Heilkunde Seele (mit der Feder) 18

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

MARAYA

Erscheinung: 1,63 Schritt, Mitte 20, hübsch, einfach gekleidet, sauber; unordentliche, lange braune Haare, braune Augen, zierlich

Charakter: Freundlich und schüchtern. Tochter von Bauern, wurde bei den ersten Anzeichen ihrer magischen Begabung mit zwölf Götterläufen verstoßen. Nachdem sie lange Zeit als Bettlerin lebte, nahm sie schließlich Bronnwyn auf. Ihre Magie kann sie nur wirken, wenn sie fremdes Blut durch Schnitte und Einmassieren mit ihrem eigenen in Verbindung gebracht hat – ein sehr schmerzhafter Prozess, den sie nach Möglichkeit meidet.

Seelentier: Wiesel

Motivation: Ihren Adoptivvater vor Nachstellungen retten, in Ruhe und Frieden weiterleben.

Zitate:

“Bitte, er hat euch doch nichts getan. Lasst uns gehen.”

MU 12 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 14 **GE** 11 **FF** 10 **KO** 10
KK 9

LeP 30 **AuP** 32 **WS** 6 **MR** 3 **RS** 1 **GS** 8 **AsP** 20

Vorteile und Nachteile: Magiedilettantin, Dunkelangst, Übernatürliche Begabung: AXCELERATUS 4, VISIBILI 5, PENETRIZZEL 3, ATTRIBUTO 5

Talente: Kochen 6, Sich verstecken 6, Schleichen 5

Sonderfertigkeiten: Blutmagie

SERIE: MEISTERPERSONEN AVENTURIENS DRACODAN VON MISAQUELL

GESANDTER DES KAISERDRACHEN APEP
VON FRANZ JANSON

EHRE, WEM EHRE GEBÜHRT

In dieser neuen Serie werden in loser Folge bemerkenswerte Persönlichkeiten Aventuriens vorgestellt. Die hier präsentierten und für den Einsatz am Spieltisch aufbereiteten Meisterpersonen zeichnen sich durch unterschiedliche Merkmale aus, von denen inneraventurische Prominenz nicht unbedingt das Ausschlaggebende ist. Vielmehr wurde darauf geachtet, dass sich die Figuren zur direkten Interaktion mit den Helden eignen und nicht nur von Ferne ihr Handeln beobachtet werden kann.

»Es müsste mal einer kommen, der ihm sein loses Mundwerk zu stopft. Doch leider können wir es uns nicht leisten, ihn zu verärgern. Zu wertvoll ist die Stimme des Drachen als Verbündeter im Kampf gegen den Dunklen Herzog.«

—Delo von Gernotsborn, Kanzler von Tobrien

»Einen großen Kämpfer [Recken, Zerstörer, Sieger] nennt ihr ihn? Was wisst ihr schon? Ein junger Wurm [unfertiges Wesen, mindere Kreatur, nützliches Werkzeug] ist er und muss noch viel lernen [seinen Weg finden, sich beweisen, über sich hinaus wachsen].«

—der Kaiserdrache Apep

»Viele Bürger hier halten ihn ja für etwas unheimlich, den Herrn von Misaquell, doch außer ein paar unfreundlichen Worten hat er doch niemandem etwas getan, dafür aber so manchen von uns aus gefährlichen Situationen gerettet. Außerdem zählt er zu meinen besten Kunden.«

—Gero Knochenhacker, Fleischermeister aus Perainefurten

Zu den umstrittensten Gestalten am herzoglichen Hof zu Perainefurten zählt Dracodan von Misaquell, der Gesandte des Kaiserdrachens Apep. Er ist dafür berüchtigt, andere als ‘schwache Menschlein’ zu verspotten, und reizt die Getreuen Bernfrieds mit seiner respektlosen und verletzenden Art oftmals bis aufs Blut, auch und gerade wenn es von ihm nur als harmloser Spott intendiert war. Auf der anderen Seite ist der Drachling jedoch ein wichtiger Verbündeter, ist er doch Bindeglied und Sprachrohr seines Vaters Apep, des Markwartes der Drachensteine. Und wenn es zum Kampf mit den Schergen Transysiliens kommt, findet man Dracodan immer im dichtesten Getümmel. Dort schickt er dank der überragenden Fähigkeiten seines drachischen Erbes die Feinde des freien Tobriens reihenweise zu Boden, weswegen ihn viele Tobrier als Helden verehren.

Apep jedoch ist weit davon entfernt, ihn als eigenständige Person zu respektieren und denkt nicht daran, ihn aus seiner Verfügungsgewalt freizugeben.

DRACODAN AM SPIELTISCH

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Wenn man ihm zum ersten Mal gegenübertritt, wirkt Dracodans Erscheinung ziemlich bedrohlich. Neben dem festen Schritt, dem stets kahl rasierten Haupt und seinen ernsten Gesichtszügen, ist es besonders das gezackte Mal auf seiner linken Gesichtshälfte, das sein Gegenüber verunsichert. Das Hautbild zeigt fremdartige schwarze und goldene Glyphen auf rotem Grund, die sich seinen Hals hinunterziehen und für Schriftkundige Ähnlichkeit mit den Zeichen des Drakned haben. Üblicherweise kleidet sich Dracodan in der Tracht fahrender Landsknechte und komplettiert diesen Aufzug gern durch seinen breitrempigen Federhut und einen weiten Umhang. Ob in der sicheren Feste des Herzogs, unter Freunden oder auf einem Bankett, stets führt er eine Waffe mit sich. Er zeigt dabei eine besondere Vorliebe für archaische Speere, Breitschwerter und Äxte, die aus dem Hort Apeps stammen.

LEBENS LAUF

Dracodan ist ein leiblicher Sohn Apeps, den der Kaiserdrache in menschlicher Gestalt als insgesamt neunten Drachling in seinem Leben mit einer Amazone aus Burg Yeshinna zeugte. Seine Kindheit verbrachte er nicht bei seiner Mutter, sondern zu großen Teilen im Hort Apeps, wo ihm der etwa gleichaltrige Meckerdrache *Goldmäulchen* einziger Spielkamerad war. Nur während der seltenen Waffenübungen mit seiner Mutter bekam er Menschen zu Gesicht.

Im Jahr 1020 BF bekam der junge Drachling als Reifeprüfung eine erste wichtige Aufgabe Apeps übertragen: Dracodan erschien auf dem Kronrat des Herzogs in Perainefurten, um über ein Bündnis Tobriens mit Apep zum Schutz gegen die Borbaradianer zu beraten. Durch diese Botschaftermission, die ihn erstmals mit einer größeren Gruppe Menschen konfrontierte, hatte er sich vor Apep seinen Namen Dracodan von Misaquell verdient – wohingegen er zuvor nur lapidar ‚Neun‘ genannt worden war.

Nach der Einigung mit Herzog Bernfried, durch die Apep Markwart der Drachensteine wurde, kam Dracodan als fester Botschafter des Kaiserdrachen nach Perainefurten. An das Leben unter Menschen nicht gewöhnt stellte er mit seinem rücksichtslosen und häufig fremdartigen Verhalten die Geduld der tobriischen Edlen oftmals auf eine harte Probe.

Bei der *Zweiten Schlacht um den Kleinwardstein* im Jahre 1022 BF jedoch bewies er die Bündnistreue seines Herren, als er im Namen Apeps zwei Perldrachen ins Aufgebot Weißtobriens einbrachte und selbst auf dem Rücken des einen Drachen in vorderster Front an der Eroberung der Feste beteiligt war.

Auch in den folgenden Jahren war Dracodan an allen Schlachten des freien Tobriens beteiligt und errang sich durch seine kämpferischen Großtaten die Anerkennung seiner Mitsstreiter. Doch auch abseits großer Feldschlachten führte er im Namen Apeps unentwegt den Kampf gegen die Heptarchien fort, indem er Widerstandsgruppen in Schwarztoerien unterstützte oder Kommandounternehmungen der Kaiserlichen sicher ins Feindesland geleitete.

Immer wieder führte er jedoch auch andere Aufträge für seinen Herren aus, die ihn teilweise weit über die Grenzen Tobriens hinaus führten. Keine dieser Questen zehrte jedoch so an ihm wie die Reise ins Eherne Schwert, die er im Jahre 1034 BF mit einigen tapferen Recken unternahm, um vom Alten Drachen Fuldigor etwas über die Vorgeschichte der Drachen zu erfahren. (Die daraus resultierenden Geschehnisse lassen sich in der *Drachenchronik*-Kampagne am Spieltisch erleben.)

DARSTELLUNG

Dracodan stößt die Menschen in seiner Umgebung oft durch sein rüpelhaftes Verhalten vor den Kopf. Nur selten achtet er die Etikette und schert sich nicht um gesellschaftliche Konventionen, etwa wenn er mitten auf einem höfischen Bankett den herrschaftlichen Braten verschmährt und lieber rohes, blutiges Fleisch isst. Ebenso gefürchtet ist sein loses Mundwerk, vor dessen Spott kaum einer verschont bleibt.

Während seine Direktheit ihn im höfischen Umfeld anecken lässt, bringt sie ihn rasch in Kontakt mit Helden aus dem einfachen Volk – auch wenn manch einer noch Stunden mit Schmerzen nach dem freundschaftlichen Schulterklopfen zubringt.

Auch wenn Dracodan sehr ehrlich und wahrheitsliebend ist, macht er sich einen Spaß daraus, mit nebulösen Andeutungen ein Mysterium aus seiner Herkunft und seiner Aufgabe zu machen. Er amüsiert sich, wenn die wildesten Gerüchte über ihn entstehen.

Mit Freunden spricht er jedoch offen über seine Kindheit und seine Probleme: Etwa, dass er meist keinen blassen Schimmer hat, was er als ‚Botschafter‘ für Apep eigentlich tun soll und er das Gefühl hat, dass sein drachischer Vater ihn nie ernstnehmen wird.

ZITATE

»Auf, Freunde, wollen wir diesen Schurken eine Abreibung verpassen, die sie so schnell nicht vergessen! Ich gehe vor, und wenn die ersten vier am Boden liegen, ist das für euch das Zeichen anzugreifen.«

—vor der Attacke auf einen Unterschlupf von Soldaten Arngrimms von Ehrenstein

»Du hast Drachenblut zum Kochen gebracht, nun musst du den Preis zahlen, Menschlein!«

—im Kampf

»Ich fürchte keinen Gegner und keine Gefahr. Was mir Angst macht, sind die ruhigen Stunden. Dann frage ich mich, wer ich sein will und wo mein Platz in der Welt sein könnte.«

—im vertrauten Kreise

»Hui, das war ein Spaß, wann machen wir das mal wieder?«

—nach einer hastigen Flucht aus einem einstürzenden Höhlensystem

FUNKTION IM SPIEL

◆ **Informant:** Neben berühmten Saurologen wie Rakorium zählt Dracodan zu den wertvollsten Informanten, wenn es um Drachen geht. Außerdem ist er einer der wenigen, die einen direkten Kontakt zu Apep vermitteln können.

◆ **Auftraggeber:** Immer wieder heuert Dracodan verwegene Recken an, um mysteriöse Aufträge für den Kaiserdrachen zu erledigen. Oft wird er die Helden begleiten oder immer wieder auftauchen, um als Sprachrohr Apeps zu dienen – auch wenn er seine eigene Rolle dabei gern als bedeutender darstellt.

◆ **Rettende Kavallerie:** Sollten die Helden einmal in Schwarztoerien in eine aussichtslose Lage geraten, kann ein überraschendes Eingreifen Dracodans, der gerade einmal in der Gegend nach dem Rechten sehen wollte, das Blatt sehr schnell wenden. Sie stehen jedoch dann in seiner Schuld, und es kann durchaus sein, dass er diese einmal zurückfordert.

◆ **Katalysator:** Wenn Dracodan eingreift, ist die Zeit des Handelns gekommen, und meist überschlagen sich dann die Ereignisse.

MEISTERPERSON

Dracodan von Misaquell

Gesandter des Markwartes der Drachensteine (Anrede: Exzellenz)

Geboren: wirkt wie Mitte Zwanzig

Größe: 1,88 Schritt

Haarfarbe: schwarz, meist jedoch kahl rasiert

Augenfarbe: bernstein

Kurzcharakteristik: unerfahrener Diplomat, kompetenter Drachenkundler, meisterlicher Kämpfer

Ziele und Motivation: die Interessen Apeps vertreten, Weißtobrien im Kampf gegen die Schwarzen Lande beistehen, sich gegenüber Apep beweisen

Wichtige Wesenszüge: spöttisch, humorvoll, sprunghaft, arrogant, ehrlich

Besonderheiten: Drachling, übernatürliche Begabungen und Fähigkeiten, angeborene telepathische Verbindung zu Apep

Wichtige Eigenschaften: MU 16, IN 14, GE 17, KK 15

Wichtige Vor- und Nachteile: Beidhändig, Dämmerungssicht, Gute Gedächtnis, Hitze- und Giftresistenz; Neugier 6, Goldgier 6, Arroganz 8, Randgruppe, Weltfremd 4

Wichtige Talente: Hieb Waffen (Streitaxt) 17, Schwerter 15, Speere 16, Körperbeherrschung 14, Reiten 12, Selbstbeherrschung 18, Sinnenschärfe 16, Menschenkenntnis 14, Geschichtswissen 12, Kriegskunst 9

Sonderfertigkeiten: sämtliche SF für den Kampf mit der Axt, dazu noch weitere SF wie *Kampfreflexe*, *Rüstungsgewöhnung II*, *Gebirgskunde* sowie *Gedankenschutz*

Wichtige Zauberfertigkeiten: Durch drachisches Erbe Viertelzauberer; beherrscht einige Zauber aus den Bereichen Herrschaft, Hellsicht und Verständigung sowie mit Merkmal Feuer (auch anderweitig unbekannt)

Wichtige Ausrüstung: seine Bewaffnung besteht aus uralten Meisterstücken aus dem Hort Apeps; magische Flöte, um den Perldrachen Iladracor als Reittier zu rufen.

Blick in die Zukunft: Dracodan wird weiterhin im Dienste Apeps Tobrien aktiv sein und für die Interessen seines Herren und des Herzogtums streiten.

Über kurz oder lang, wird er sich von der Rolle als pures Werkzeug Apeps emanzipieren, jedoch weiterhin treu zu seinem Herren stehen.

Wichtigste Publikationen: *Die Mission des Raspyrrix* (in: *Drachendem*), *Aus Hass geboren* (in: *Drachenchronik 1 – Drachenschatten*), *Bis ans Ende* (in: *Drachenchronik 2 – Drachenerbe*), *Drachenchronik 4 – Drachendämmerung*

“WAS BEI ALLEN PIEDERHÖLLEN IST EIN DRACHLING?”

In der Geschichte Aventuriens gab es immer wieder Kinder, die Drachen mit einer menschlichen Frau gezeugt haben (die drachische Version des ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT weist nicht die entsprechenden Mängel wie in den menschlichen Repräsentationen auf), doch insgesamt waren es so wenige, dass kaum Wissen über die so genannten Drachlinge existiert. Zudem wurden sie in Berichten und Legenden oft mit den *Mantra'kim* verwechselt oder vermischt, mit denen allerdings keine Gemeinsamkeit besteht.

Drachlinge zeichnen sich durch eine hohe Lernfähigkeit (*Gutes Gedächtnis* und mindestens eine Talentgruppen-Begabung), scharfe Sinne, *Hitze-* und *Altersresistenz* sowie überdurchschnittliche körperliche Eigenschaften aus. Sie sind von Geburt an *Viertelzauberer* (v.a. Zauber mit Merkmal *Feuer*, *Meisterhandwerk* (auch körperlich), *Schutzgeist*), wenn diese Begabung nicht weiter ausgebildet wird. Außerdem sind sie telepathisch mit ihrem drachischen Erzeuger verbunden und beherrschen daher Drachisch als Sprache.

WERDE FANZEICHNER FÜR DEN AVENTURISCHEN BOTEN!

Du magst es, in die fantastische Welt des **Schwarzen Auges** einzutauchen, dich als wackerer Recke in waghalsigen Abenteuern zu schlagen und bist auch am offiziellen aventurischen Geschehen interessiert? Ist deine Leidenschaft für das Zeichnen ebenso groß wie deine Begeisterung fürs Rollenspielen? Hast du schon davon geträumt, Aventurien mit deinen Illustrationen bunter und vielfältiger zu gestalten? Dann bekommst du jetzt die Möglichkeit dazu!

Wir wollen dir ab sofort die Gelegenheit geben, den Aventurischen Boten als Fanzeichner mit deinen Illustrationen zu bereichern. So kannst du das offizielle Aventurien mit Portraits von Meisterpersonen oder Darstellungen ganzer Szenen mitgestalten und der Spielwelt des Schwarzen Auges dein persönliches Flair einhauchen!



Natürlich wird der Aventurische Bote auch weiterhin von professionellen Zeichnern illustriert, durch deine Arbeit als Fan jedoch um einiges bilderreicher! Es bietet sich sowohl die Gelegenheit, Arbeiten in Farbe für den irdischen Teil des Boten, als auch Schwarz-Weiß-Illustrationen für den *In-Game*-Teil anzufertigen.

Wenn deine Zeichnungen also einem gewissen Standard entsprechen und du Lust und Zeit hast, als Fanzeichner für den Aventurischen Boten zu illustrieren, dann bewerbe dich!

📧 Sende eine Mail mit deinen schönsten Illustrationen als PDF oder den Link zu deiner Onlinegalerie und eine kurze Vorstellung an: melanie.maier@ulisses-spiele.de.

WARUNK, PERAIPE 1033 BF

EXODUS AUS WARUNK!

WARUNK. Seit Wochen wütet eine unbekannte Seuche in den Flüchtlingslagern der Stadt. Dieweil die heilerischen Kenntnisse des Markgrafen Sumudan von Bregelsaum versagten, tat sich ein Mystiker namens Ghamat hervor, der unter Zuhilfenahme angeblich uralter alhanischer Artefakte die schlimmsten Leiden linderte und einen Exodus der Kranken in die Sümpfe der Warunkei initiierte.

Es war ein gespenstischer Anblick, als sich die Kolonne von nicht weniger als sechzig Siechenden durch das Warunker Westtor schleppte: Humpelnd und einander notdürftig stützend, die Fackeln tragend, mit denen jene verbrannt werden sollten, die den Marsch nicht schaffen würden, und angeführt von einem Heilsverkünder, der ein antikes, offenbar alhanisches Artefakt vor sich hertrug wie einen göttlichen Talisman.

Herr Ghamat ist eine schillernde Figur. Gerüchten zufolge soll er zu Zeiten der Besatzung Umgang mit Mitgliedern des Nekromantenrates gehabt haben. Wohlmeinende Bürger vermuten in seinem Tun die läuternden Effekte rondrianischen Missionseifers. Ehemaligen Anrainern zufolge sind jedoch die Sümpfe von dämonischer Verseuchung gezeichnet und alles andere als ein sicherer Ort für einen Haufen gebeutelter Siechenden.

Nichtsdestotrotz kann dem Verkünder eine gewisse Überzeugungskraft nicht abgesprochen werden. Seine Artefakte, die der Ausbruch der Letzten Kreatur aus den Tiefen des Molchenbergs herausbefördert haben soll, zeigen bezeugter Maßen heilende Wirkung. Wenn sie auch nur die Symptome der Seuche lindern – Ghamats guter Wille ist bei allen religiösen Bedenken schwer bestreitbar. Sennmeister Jaakon von Turjeleff war nicht bereit, hierzu Stellung zu nehmen.

DAS ΡΗÄΠΟΜΕΠ

Mit einem Dank für Peraines Gnade auf den Lippen hatte der Markgraf einige Wochen zuvor die Zorgan-Pocken wie auch epidemische Dämonenfäule ausgeschlossen. Sein Bosparano endete jedoch bei der genaueren Bestimmung: Die Seuche ist offenbar ein echtes Unikum – und dabei überaus ansteckend.

Eine Erkrankung äußert sich zunächst in roten Pusteln und Beulen, die sich stetig dunkler färben bis ins Tiefschwarze. Es folgt hohes Fieber und in einigen Fällen auch keuchender Husten. Zum Schluss ereilt den Kranken nach tagelanger Schwäche, die jede Bewegung unmöglich macht, der Tod.

DIE BETROFFENEN

Die Versorgungslage in Warunk ist nach wie vor miserabel. Die wenigen Handelszüge, die aus Beilunk kommen, müssen von Ronda-Geweihten in großer Anzahl bewacht werden. Ohne deren Anwesenheit ist die Stadtgarde schlichtweg überfordert mit ihrer Aufgabe, für Ordnung zu sorgen. Gleichzeitig werden aus fragwürdigen Quellen im Umland ungehindert nützliche wie auch bedenkliche Güter in die Stadt geschmuggelt und auf den Schwarzmärkten zu überzogenen Preisen feilgeboten.

Es ist somit kein Wunder, dass die Rationierung von Nahrung und Baumaterial Unmut erzeugt – und auch, dass die Seuche insbesondere in der verarmten Weststadt weiterwütet – sammeln sich hier doch jene armen Flüchtlinge, die sich dem Heilsverkünder und seinem Exodus nicht anschließen wollten. Umso verständlicher ist auch die ambivalente Haltung des Markgrafen: Die Ansteckungsgefahr für Bürger und Flüchtlinge ist nun geringer, zudem wurde der Hunger etwas gelindert, weil es weniger Mäuler zu stopfen gibt. Da stört es die Wenigsten, dass bisher niemand eine befriedigende Antwort auf die Frage nach den eigentlichen Inhalten von Ghamats Lehren erhalten hat.

Gerade weil die Schattenlande ihre mörderischen Eigenarten haben – die Menschen sind dankbar für jeden Hoffnungsschimmer. Und nicht weniger als das hatte jener mysteriöse Prophet zu bieten. Nicht zuletzt muss man sich in diesen Zeiten fragen: Ist es für die armen Geschöpfe nicht tatsächlich besser, ihr Heil im Ungewissen suchen, als im Kot der Armut vor sich hin zu siechen?

*Feodor Brigante, adeptus maior,
freischaffender Korrespondent
(Daniel Heßler)*





Seit mehr als anderthalb Jahrzehnten gibt es die RatCon und auch in diesem Jahr wird Dortmund um einige schillernde Gestalten reicher, wenn sich im September die Tore des Fritz-Henßler-Hauses (FHH) erneut öffnen, um P&P- und LARP-Freunden, Mechpiloten und Abenteuerspielern, Romanfans und Fantasy-Freunden aller Couleur Einlass zu gewähren.

An dieser Stelle möchten wir unseren Gästen einige Highlights des Wochenendes vorstellen, die vielleicht noch Unentschlossene dazu überreden mögen, sich einer der zahlreichen Karawanen und Trecks anzuschließen, die am 16. bis 18. September nach Dortmund ziehen. Natürlich entwickelt sich das Programm des RatCon fortlaufend weiter und die Einblicke, die wir euch an dieser Stelle präsentieren können, sind längst nicht alles, was euch erwartet. Es lohnt sich, gelegentlich einen Blick auf die Internetseite der RatCon zu werfen, die ihr unter www.ratcon.de findet.

Bevor wir aber jetzt ans Eingemachte gehen, vorweg einige allgemeine Worte zur Con, die immer wieder auftkommende Fragen zum Organisatorischen und den Bedingungen vor Ort beantworten sollen:



ÜBERNACHTUNGSMÖGLICHKEITEN

Die Übernachtungsmöglichkeiten im FHH sind aus räumlichen Gründen leider stark begrenzt, aber kostenlos vorhanden! Auch in diesem Jahr steht uns für Übernachtungen wieder die Turnhalle im Keller des FHH zur Verfügung. Wegen des dort verlegten hochwertigen Parkettbodens ist das Betreten der Halle nur auf Socken – wahlweise natürlich

auch gerne in Ballettschuhen oder Turnschlappchen – erlaubt. Wir werden auch in diesem Jahr verschärft darauf achten, dass unsere Vorgabe eingehalten wird, die jedoch leicht zu merken ist: Vor dem Betreten der Turnhalle – SCHUHE AUS!

ZELTPLÄTZE

Wer das Schnarchen oder die verschiedenen anderen Schlafgeräusche in der Turnhalle nicht erträgt oder miterleben möchte, der kann auch im selbst aufzubauenden Zelt auf dem zugehörigen Gelände hinter dem Haus übernachten. Wie auch in den Jahren zuvor, steht uns zu diesem Zweck auch diesmal wieder das ca. 600 qm große Außengelände als Zeltplatz zur Verfügung.



RAUCHVERBOT

Im gesamten FHH besteht – wie in allen öffentlichen Gebäuden – absolutes Rauchverbot. Da im FHH sehr viele Feuermelder angebracht wurden, kann das Rauchen im Gebäude bis zu 1.700,- Euro kosten, da im Falle eines Alarms immer gleich zwei Löschzüge anfahren werden.

RUNDENANMELDUNGEN

Selbstverständlich freuen wir uns auch in diesem Jahr darauf, dass neben den zahlreichen Spielrunden, die wir über unser Supporteam anbieten, Spielleiter aus euren Reihen vielzählige und vielseitige Spielrunden anbieten werden. Damit diese Runden auch ihre Spieler finden und die Spieler darüber informiert sind, was zu welcher Zeit wo angeboten wird, bitten wir alle Spielleiter, sich im Eingangsbereich des Gebäudes an der Information einzufinden und bei unseren Mitarbeitern ihr Spielangebot anzumelden. Auf den Stellwänden direkt gegenüber vom Infoschalter sind – wie immer – alle Spielrunden ausgehängt, damit sich interessierte Spieler dort eintragen und die wichtigen Daten (Spielsystem, Raum, Tisch-Nummer etc.) ansehen können.

Wo die Spielrunden der verschiedenen Supporter stattfinden, entnehmt ihr bitte den Infowänden oder erfragt sie an den dazugehörigen Verlags- oder Händlerständen.

Zum Frischmachen können die sanitären Anlagen (Toiletten, Duschen) im Fritz-Henßler-Haus und in der Turnhalle genutzt werden. Auf dem Zeltplatz herrscht quasi Marktfrieden und gute Nachbarschaft. Natürlich muss jeder Zeltbewohner selbst auf seine Wertsachen achten und dafür sorgen, dass alles diebstahlsicher ist. Das bringt uns auch gleich zum nächsten Punkt.

DIEBSTAHSICHERUNG

Wie viele Gäste in den letzten Jahren leider miterleben mussten, gab es zwischendurch immer wieder Probleme mit Diebstählen auf dem Zeltplatz, sowie aus parkenden PKW im Umfeld. Die RatCon-Orga und das FHH haben daher auch in diesem Jahr wieder einen privaten Wachdienst engagiert, der aufmerksam und fachkompetent auf dem Gelände patrouillieren wird. Diese Leute sind Profis und ihren Anweisungen ist im Zweifelsfall bitte unbedingt Folge zu leisten. Natürlich müssen Con-Orga und Besucher auch weiterhin zusammenarbeiten, damit Langfinger so wenig Chancen wie möglich haben, fremdes Eigentum zu zerstören oder zu entwenden. Daher bitten wir, wie im Absatz zuvor schon angesprochen, alle Besucher eindringlich darum, weder in den Zelten auf dem Zeltplatz, noch in den umliegend parkenden Fahrzeugen Wertsachen oder persönliche Dinge liegen zu lassen, die zu einem Diebstahl verleiten könnten, bzw. Zelte und Autos so gut zu sichern, wie möglich. Achtet einfach ein bisschen auf euer direktes Umfeld, freundet euch mit euren Zeltachbarn an, lernt

euch kennen und achtet darauf, wer sich möglicherweise unberechtigt in den Zelten herumdrückt. Sollte dabei etwas Auffälliges beobachtet werden, greift bitte nicht selbst ein, sondern informiert sofort die Veranstalter und ggf. den Wachdienst. Wenn wir auch jede Deadlands-Spielrunde begrüßen, so verurteilen wir doch „Lynchmobs“, die „die schmutzige Arbeit“ selbst in die Hand nehmen wollen.

VERPFLEGUNG

Natürlich gehört zu einem schönen Rollenspielwochenende auch das leibliche Wohl in Form leckerer Speisen und Getränke, die natürlich auch gerne mitgebracht werden können. Aber auch die Cafeteria des FHH bietet fast rund um die Uhr Essen und Trinken zu zivilen Preisen an. Darüber hinaus gibt es zu bestimmten Zeiten auf dem Vorplatz des Gebäudes noch einen Essensstand, der alle hungrigen Gäste gerne mit mittelalterlich-aventurisch anmutenden Speisen verköstigen wird. Wann die Öffnungszeiten genau sind, ist den entsprechenden Aushängen zu entnehmen. Wir sorgen uns also nicht nur mit anregenden Spielen um euren Geist, sondern wissen auch euren Körper gut zu versorgen!

ABSCHLIEßEND...

...noch die allgemeinen Hinweise, wie sie auch auf Homepage und Eintrittskarte zu finden sind:

Hier eine kleine Auswahl bereits feststehender Veranstaltungen:

Schleierfall – Die Entwicklung Araniens und der Kampagne *Hinter dem Schleier*

Mit Marc Jenneßen, Alex Spohr

Die Geschehnisse des Kampagnenhintergrundes *Hinter dem Schleier* werden seit einigen Monaten in Szene gesetzt und auch das dazugehörige Abenteuer *Schleiertanz* führt die Geschichte weiter. Doch damit findet die Verschwörung noch keinen Abschluss. Immer noch sind die Menschen Araniens in Gefahr von finsternen Mächten verführt zu werden. Die Autoren wollen gemeinsam mit den Spielern und Meistern über die abschließende Entwicklung der Kampagne sprechen, Ideen und Vorschläge diskutieren und auch einen Ausblick auf die zukünftige Entwicklung von Aranien und des Metaplots werfen.

Dampfende Dschungel: Die Zukunft Meridianas

Alex Spohr

In diesem Workshop sollen die Ereignisse der Veränderungen des alanfanischen Imperiums im Zuge des Abenteuers *Rabenblut* besprochen werden, aber auch die Entwicklung anderer Stadtstaaten in Meridiana. Wohin wird sich die Goldene Allianz entwickeln? Welche neuen Pro- und Antagonisten braucht Meridiana, wie sollen sich die bisherigen Schurken und Machthaber weiterentwickeln? Was kann man tun, um das Spiel in Meridiana insgesamt lebendiger zu gestalten?



Den Anweisungen des Veranstalters ist Folge zu leisten. Ein Verstoß gegen allgemeine Sicherheitsbestimmungen und die Gefährdung von anderen Personen führt zum Ausschluss von der Veranstaltung. Für selbst verursachte Schäden haftet der Verursacher. LARP-Kämpfe dürfen nur an vom Veranstalter genehmigten Plätzen stattfinden. Die Teilnahme an allen Spielen geschieht immer auf eigene Gefahr und Haftung. Verboten ist das Mitbringen von Haustieren, echten Waffen und illegalen Drogen!

Wir sind sehr zuversichtlich, dass wir unseren Besuchern in diesem Jahr ein wirklich phantastisches Spielevent bieten werden und freuen uns darauf, euch in Dortmund begrüßen zu dürfen.

Die Veranstalter und die Firma Ulisses Spiele wünschen allen Teilnehmern ein tolles Wochenende und 48 Stunden rattscharfes Spielvergnügen!

WORKSHOPS UND LESUNGEN

Selbstredend sind auch in diesem Jahr wieder zahlreiche Rollenspiel-, Abenteuerspiel- und Roman-Autoren vor Ort, um euren Wissensdurst mit Lesungen, Workshops und Gesprächsrunden zu stillen. Darunter finden sich unter anderem Marco Findeisen, Bernard Crow, Judith Vogt und André Wiesler. Die *Das Schwarze Auge*-Redaktion wird euch natürlich auch abseits ihrer Workshops für Fragen und Gespräche zur Verfügung stehen. Eine Kompletliste der anwesenden Ehrengäste findet ihr auf www.ratcon.de.

Erben des Diamantenen Sultanats: Die Zukunft der Tulamidenlande

Alex Spohr

Dieser Workshop steht ganz im Zeichen der Ersten Sonne. Hier sollen die weiteren Entwicklungen in den Tulamidenlanden diskutiert werden. Welchen Ausgang nimmt die Suche der Herrscher nach den Relikten des Diamantenen Sultanats? Welche politischen Veränderungen stehen in Gorien oder dem Kalifat an? Und wird es bald ein tulamidisches Großreich geben?

Fantasy-Poetry-Slam

Wuppertaler Wortpiraten

Nach dem großen Erfolg und Zuspruch im letzten Jahr konnten wir auch in diesem Jahr die Wuppertaler Wortpiraten dazu überreden, einen Fantasy-Poetry-Slam abzuhalten. Wer nicht weiß, was ein Poetry Slam ist, der schaut am besten hier vorbei: www.wuppertaler-wortpiraten.de. Auch diesmal sind alle Conbesucher herzlich eingeladen, sich auf die Bühne zu trauen und eigene Texte vorzutragen, gerne nach Voranmeldung unter dgrashoff@web.de oder spontan am Abend des Slams. Die Vortragenden haben 5 Minuten pro Text Zeit und erlaubt ist als Thema alles, was im weitesten Sinne zur Fantasy- und Rollenspielerzene gehört.

Außerdem wird es Workshops rund ums Schreiben von Büchern, Abenteuer und die Zusammenarbeit mit Rollenspielverlagen und natürlich Vielseitiges zur Spielgestaltung (von Nichtspielercharakteren über Spannungsbögen bis hin zu verschiedenen Spielstilen) geben.

Weitere Programmpunkte

Auch in diesem Jahr bieten wir euch natürlich ein buntes und spektakuläres Rahmenprogramm, das wir euch in Auszügen im Folgenden kurz vorstellen möchten:

◆ Clemens Schnitzler und sein Demoteam bieten euch das ganze Wochenende zahlreiche Proberunden zu beinahe allem an, was Ulises-Spiele im Programm hat. Als Beispiel seien hier Schnupperrunden der Abenteuerspiele John Sinclair und Markus Heitz' Justifiers genannt. Wer also schon immer Geister jagen oder fremde Planeten erkunden wollte, ist bei Clemens und seiner Crew richtig. In diesem Jahr ist sogar erstmals in der Geschichte der Abenteuerspiele ein Multirundenabenteuer in der Welt John Sinclairs geplant.

◆ *Das Schwarze Auge*-Fans möchten vermutlich eher wissen, ob es auch in diesem Jahr die legendären Alveraniarsrunden geben wird. Es wird! Und ohne zu viel vorab verraten zu wollen: In diesem Jahr können *Das Schwarze Auge*-Spieler und ihre Charaktere im Rahmen der lebendigen Geschichte erkennbaren Einfluss auf die Entwicklung Aventuriens ausüben.

◆ Eines der Highlights wird natürlich wieder das Multiparallele Abenteuer der Alveraniare sein, auf die der Andrang bisher stets so groß war, dass die Plätze in den Runden erwürfelt werden, um eine gerechte Chance für alle Interessenten zu gewährleisten.

◆ Auch die Myraniare werden vor Ort sein und interessierte Spieler an die Gestade Myranors geleiten.

Wer von all diesen eifrigen Taten erschöpft ist, sich mit unseren original aventurischen und von kundiger Hand zu günstigen Preisen zubereiteten Spezereien den Ranzen vollgeschlagen hat, oder sich einfach vom Contrubel etwas ausruhen möchte, der hat gleich mehrere Möglichkeiten.

◆ Zum einen wird es ein Tavernenzelt geben, das mit köstlichen Getränken lockt, zum anderen kann man sich von spannenden Filmen unterhalten lassen (*Leuenklänge* oder *RatCon 2010 – Der Film*). Oder aber man besucht den ebenfalls auf dem Gelände befindlichen Rahja-Tempel, in dem man sich einem entspannenden Bad und einer wohltuenden Massage hingeben kann. Ob im Tsaskostüm oder im Bade dress geubert wird, bleibt Verhandlungssache.

◆ Wer es etwas aktiver mag, der kann sich am Bruchenballturnier beteiligen, bei dem er sich im mittelalterlichen Vorläufer des Fußballs betätigen kann. Es ist anzunehmen, dass die Spieler bei uns mehr als die Bruche, also die mittelalterliche Unterhose tragen dürfen – wir unterstellen ihnen auch nicht, wie es den Spielern früher passierte, dass sie Waffen mit aufs Spielfeld schmuggeln wollen.

◆ Er oder sie kann sich auch im rondragefälligen Turney mit anderen Besuchern messen, so denn der Mut reicht, sich mit blanker (LARP)-Waffe dem Gegner zu stellen. Das Streitwerkzeug kann, sofern es den Sicherheitsanforderungen genügt, selbst mitgebracht werden, wir stellen aber waffenlosen StreiterInnen auch gerne Schaumstoffschwerter.

◆ Oder der Besucher schwingt zu einem der zahlreichen Musikevents oder beim mittelalterlichen Tanz das Bein.

◆ Natürlich haben wir auch in diesem Jahr wieder zahlreiche IllustratorInnen geladen, die euch vor Ort für Charakterzeichnungen und einen Plausch zur Verfügung stehen. Händler werden euch ihre Waren anbieten, die nicht nur aus Büchern und Würfeln bestehen, sondern auf dem stimmungsvollen Mittelaltermarkt auch anderer Natur sein werden (hat da jemand Met gesagt? Das wohl!).

◆ Phexgesegnete können ihr Glück bei der Tombola versuchen und darauf hoffen, einen der lockenden Preise zu gewinnen oder den „grünen Würfel werfen“. Das ist etwas, das sich kein *Das Schwarze Auge*-Spieler entgehen lassen sollte, wird hier doch um einen grünen „Wege“-Band gewürfelt. Diese exklusiven Sonderausgaben sind im Handel nicht erhältlich und können nur bei Sonderaktionen wie dieser ergattert werden. Allein dafür lohnt sich für manch einen Sammler sicher die Reise.

DEUTSCHE BATTLETECH-MEISTERSCHAFT 2011

Wer es eher mit der Zukunft hält, für den wird die BattleTech-Meisterschaft interessant sein, bei der es heißt:

„Mechkrieger! Du bist aufgerufen, die Ehre deines Hauses auf dem wichtigsten Turnier des Jahres 2011 zu verteidigen. Der Sieger bekommt nicht nur den Ruhm als größter Mechkrieger auf Terra, sondern sichert sich auch einen großen Preis. Die Verlierer werden bis zu nächsten Turnier deinen Namen in die Innere Sphäre tragen und in allen Häusern wird dein Name nie vergessen werden.“

Am Samstag den 17. September findet die Deutsche BattleTech-Meisterschaft 2011 auf der RatCon statt. Beginn ist 11.00 Uhr. Die Turnierleitung hat der Mechforce Germany e.V. inne. Es gelten die Regeln des Total Warfare.

Aufstellung jedes Spielers: Zwei BattleMechs mit einem Gesamtgewicht von max. 120 Tonnen. Als Mechs sind alle BattleMechs aus dem Technical

Readout 3039 zugelassen.

Gespielt wird auf zwei Karten, die ausgewürfelt werden.

Ablauf des Turniers: 3 bis 4 Runden nach dem Schweizer System (wird nach Spieleranzahl entschieden) und anschließende Finalrunden. Jede Runde dauert 90 Minuten.

Keine Voranmeldungen nötig.

Wenn ihr Fragen zur Deutschen BattleTech-Meisterschaft habt, beantwortet die Mechforce dieser in ihrem Forum unter www.Mechforce.de.

CATHAIN

Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns noch die Nachricht, dass uns in diesem Jahr die Musiker der Gruppe Cathain mit einem Besuch ehren, die sich wie folgt selbst beschreiben: Seit 2001 sind Cathain mit ihrem „verzaubernden Fantasy-Folk aus fernen Welten“ auf Mittelaltermärkten, Liverollenspiel-Events, Rollenspiel-Conventions, historischen Veranstaltungen und privaten Feiern zu finden.

Gegründet wurde die Gruppe Ende des letzten Jahrtausends, ursprünglich als Rockband. Nach einigen Besetzungswechseln und Cathain ist auf großen und kleinen Liverollenspiel-Events zu finden, auf dem einen oder anderen Mittelaltermarkt oder -spektakel, und manchmal auch genau da, wo sie niemand erwartet hätte. Sie sind gebuchte Dauergäste des Conquest Of Mythodea (LARP) und des FeenCon (Pen&Paper-Convention).



DER WOLKENSEGLER „TERZEL“, TEIL 2

Die Länge der *Terzel* beträgt (ohne Segel) 24 Schritt. Das Schiff wird getragen von drei großen und sechs kleinen Ballons, die in einem großen Seidennetz zusammengefasst, aber auch einzeln am Rumpf befestigt sind. Zum Manövrieren dienen fünf fächerähnliche Segel am Bug, am Kiel, am Heck und je eines an den Seiten, die wie Fledermausflüge positionierte Steuerbord- und Backbordsegel.

Bis zu einer steifen Brise (etwa 50 Meilen/Stunde) kann die *Terzel* im Wind fliegen, darüber hinaus ist es zu stürmisch, um noch sicher zu sein. Bei Flauten hilft die Zauberei des Kapitäns, doch das ist astral aufwändig.

DECK (1)

Durch die *vinshina*-typische Konstruktion nimmt das Deck der *Terzel* tatsächlich nur einen geringen Raum ein. Vorne führt an Steuerbord eine Treppe auf das Vorderkastell, an Backbord eine Treppe abwärts unter Deck; die beiden Treppen führen beide zur Brücke empor. Zentral liegt eine abdeckbare **Luke (1a)**, durch die Fracht eingeladen wird.

KAPITÄNSKAJÜTE (2)

Die *Terzel* besitzt am Heck diesen überaus repräsentativen Raum, der zwar recht beengt, aber mit edlen Dekorationen, vielen Polstern und seidenen Möbel- und Wandbezügen ausgestattet ist. Offiziell dient er als Unterkunft für die (sehr seltenen) Gelegenheiten, dass ein Mitglied des Reeder-Collegiums mitfliegt, in der Regel aber schläft hier Kapitän Agilradus Stormling. Nur wenn ein zahlender Passagier von Optimatengrang oder vergleichbarer Finanzkraft an Bord ist, wird ihm zum Aufpreis von zwei Aural pro Tag dieser Raum angeboten.

PASSAGIERKAMMER (3)

In diesem Raum lassen sich an der Wand zwei übereinanderliegende Pritschen herunterklappen, ein weiterer (kleinwüchsiger) Mitfliegender kann sich am Boden zusammenrollen. Zusammen bieten die beiden Passagierkammern damit Schlafplätze für sechs Gäste. Die Wohnbedingungen sind damit sehr beengt, doch für die sehr schnelle Reise kann trotzdem viel Geld verlangt werden: Die Beförderung kostet für eine 100-Meilen Strecke pro Person sechs Aural, einschließlich der Verpflegung. Wenn sich keine Passagiere finden lassen, wird dieser Raum auch für Fracht genutzt.

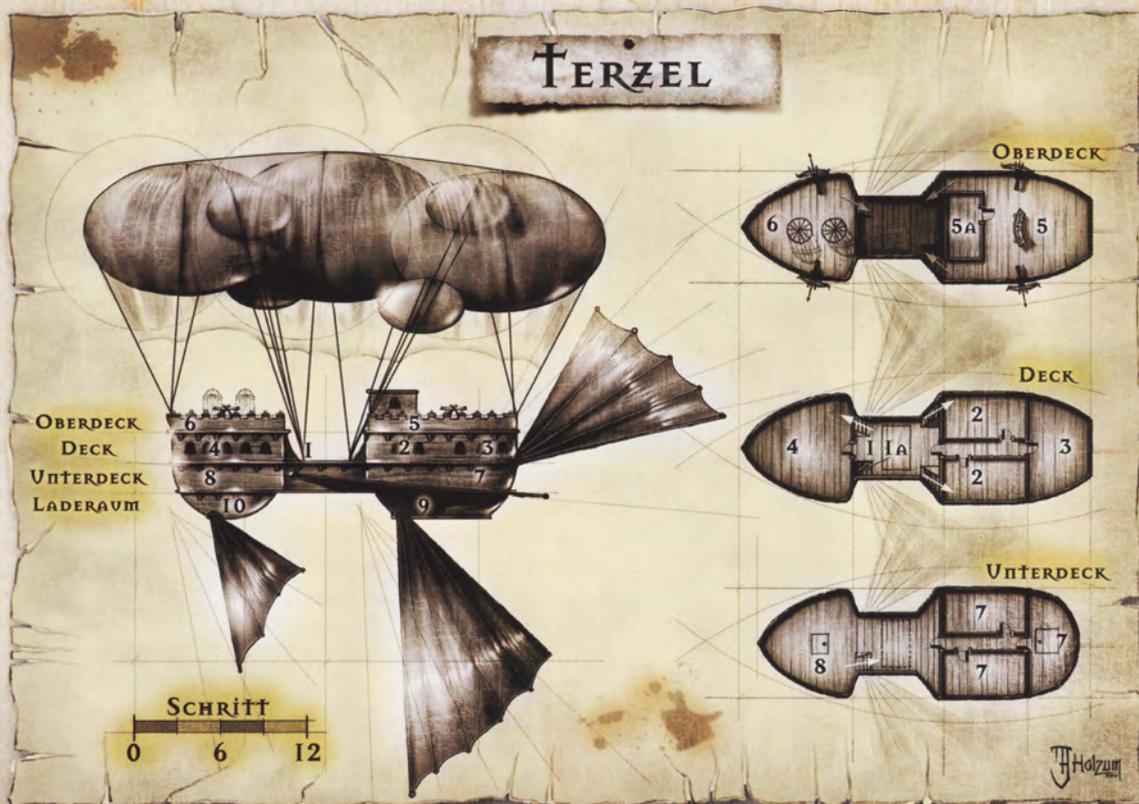
MANNSCHAFTSUNTERKÖPFE (4)

In diesen beiden Kammern sind die Hängematten der 12 Matrosen, der Geschützmeisterin und des Bootsmanns befestigt.

BRÜCKE MIT KARTENRAUM (5)

Das Achterkastell dient als Brücke und Steuerraum: Hier befindet sich die an eine Klaviertastatur erinnernde Vorrichtung, mit der die unterschiedlichen Steuersegel bewegt werden. Zwar können die Matrosen sie auch auf Zuruf hin ausrichten, doch diese Methode ist weit grober, ungenauer und aufwändiger.

Der größte Teil ist offen und wird nur bei niedrigem Flug und schlechtem Wetter mit einer Zeltbahn aus Leinwand überdeckt. Die einzige feste Kammer ist der **Kartenraum (5a)**, in dem wohlgesichert die navigatorischen Hilfsmittel aufbewahrt werden. Hier schläft auch die Magistra. Die beiden seitlichen **Ballistas (5b)** beruhen auf dem Prinzip der Großarmbrust und verschießen Bolzen, sie werden jeweils von zwei Matrosen bedient.



AUSGUCK (6)

Auf dem Vorderkastell befindet sich eine Aussichtsplattform, wo stets ein scharfäugiger Matrose nach Gefahren Ausschau hält, wie etwa Sturmwolken und anderen Unwetteranzeichen, aber auch Drachen, Dämonen und anderen fliegenden Bedrohungen. Ebenso findet man hier zwei geräumige **Vogelbauer (6a)** – in dem einen sind ein Dutzend Brieftauben untergebracht, der andere steht für exotische Vögel als mögliche Handelsware bereit.

Bei gutem Wetter schlafen hier auf dem Kastell auch Matrosen in frischer Luft.

Die beiden seitlichen **Ballistas (6b)** beruhen auf dem Prinzip der Großarmbrust und verschießen Bolzen, sie werden jeweils von zwei Matrosen bedient.

FRACHTRÄUME (7)

Die *Terzel* benötigt keinen riesigen Laderaum, denn der Handel mit Massengut wie Erz, Holz oder Korn wäre ohnehin wenig lohnend. Stattdessen werden besonders leichte, wertvolle Güter befördert, wie Alchimika, Mechaniken, Schmuck- und Dekorationsobjekte, Musikinstrumente und Kuriositäten; insbesondere aber verderbliche Güter, die schnell abgeliefert werden müssen – Gewürze, Obst und andere Lebensmittel sowie lebendige Tiere.

SPEISEKAMMER (8)

Hier werden die Lebensmittelvorräte aufbewahrt – vor allem Kisten mit Zwieback, Rosinen und Dörräpfeln sowie Charqui (gepfeffertem Trockenfleisch); dazu Fässer mit Azidial (Trinkessig). Pulpellen als Breigrundlage findet man keine, da an Bord aus Sicherheitsgründen nicht gekocht werden darf. Zu dieser Dauernahrung kommt noch das, was am letzten Landplatz frisch eingekauft wurde und jetzt binnen einiger Tage verzehrt wird.

MATERIALKAMMER (9)

Hier wird vor allem gelagert, was für Reparaturen nötig ist: Bambusstangen und Balsaholz, imprägniertes Segeltuch aus Seide sowie eine große und eine kleine Ballonhülle aus dem gleichen Material; dazu noch Taubündel, Garnrollen und allerlei Werkzeug.

WAFFENKAMMER (10)

Da die *Terzel* seit langem keinen Enterangriff mehr abwehren musste, sind die Waffen für die Besatzung verhältnismäßig abgelegt verstaubt: Zwar achtet die Geschützmeisterin HyBaRa dartauf, dass die Luke hier herunter nicht mit Proviantensäcken versperrt wird, doch im Notfall kann es schon einmal eine SR dauern, bis alle Bögen und Armbrüste an Deck geschafft und verteilt wurden. Entermesser und –beile sind ebenfalls vorhanden.

DAS SCHWARZE AUGE - ЛЕБЕНДИГЕ WELT ZWISCHEN BUCHDECKELN

Manch ein Rollenspiel-Fan ist erst über einen *Das Schwarze Auge*-Roman zu seinem nun liebsten Hobby gekommen und wer die W20 rollt, wird die bunte Welt des Rollenspiel mit Sicherheit auch schon in dem einen oder anderen Roman alleine besucht haben. In mehr als 130 Romanen und über einem viertel Jahrhundert sammelten oder vertieften berühmte Nichtspielercharaktere ihren Ruf, erfüllten sich Schicksale und bekamen Landstriche noch mehr Tiefe und Flair.

Begonnen hat alles mit *Das eherne Schwert* von Andreas Brandhorst (damals noch bei Droemer Knauer), danach wurde die Reihe von Heyne weitergeführt. Zeitweise erschienen Romane parallel bei FanPro und Heyne, aber schließlich brachte nur noch FanPro die Romane heraus. Und jetzt hat die Reihe den Weg zu Ulisses Spiele gefunden.



Natürlich werden auch wir die große Tradition der *Das Schwarze Auge*-Romane aufrechterhalten, in deren Reihen sich u.a. so namhafte Autoren wie Wolfgang Hohlbein, Bernhard Hennen, Tom Finn, Lena Falkenhagen, André Wiesler und die unvergessenen Hans Joachim Alpers und Ulrich Kiesow finden. Erfahrene Romanfans und Neueinsteiger dürfen sich auf einen neuen Roman pro Monat freuen, die teilweise von bekannten *Das Schwarze Auge*-Autoren, teilweise aber auch von neuen Talenten geschrieben werden. Die Bücher erscheinen zur leichteren Orientierung weiterhin unter dem FanPro-Label. Natürlich wird auch die Zählung weiter fortgeführt. Der erste *Das Schwarze Auge*-Roman, auf dem zusätzlich das Ulisses-Symbol prangen wird, trägt die Nummer 131, den Titel *Salsweiler* und stammt aus der Feder von Alexander Nofftz.

Es folgen:

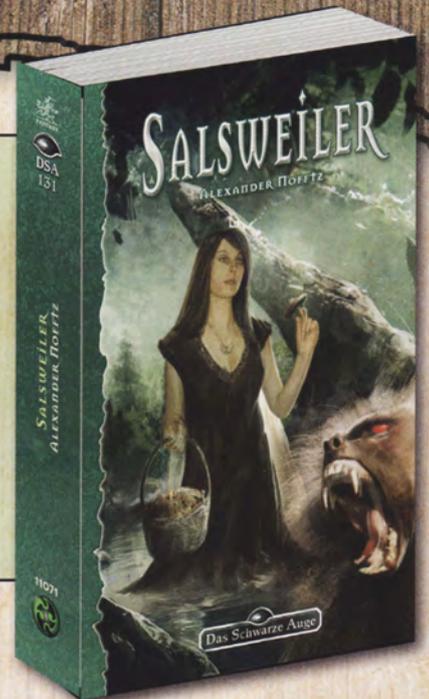
- *Der blinde Schrat* von Dietmar August (Nummer 132)
- *Mörderlied* von Stefan Schweickert (Nummer 133)
- *Tagrichter* von Dorothea Bergermann (Nummer 134)
- *Die Türme von Taladur 1 – Türme im Nebel* von Bernard Crow (Nummer 135)
- *Khunchomer Pfeffer – Band 2 – Tod auf dem Mhanadi* von Eevie Demirtel/Marco Findeisen (Nummer 136)

Für spannende, fantastische und vor allem *Das Schwarze Auge*-typische Unterhaltung für den Nachttisch, den Zug oder das Freibad bzw. die Weihnachtsfeiertage wird also gesorgt sein.

SALSWEILER (DSA 131)

Hesinjas Mutter starb bereits bei der Geburt – ihr Vater wurde von ihrem Grafen, einem jähzornigen Bronnjaren, in einer eisig kalten Winternacht an den Pranger gestellt und erfror, als sie sechs war. Seitdem wuchs sie im örtlichen Travia-Tempel auf und wurde als Novizin ausgebildet. Als sie 16 Jahre alt ist, fehlt ihr nur noch eine Sache, um Geweihte zu werden – der von ihr gehasste Graf Joost von Salsweiler muss sie als Leibeigene freigeben. Doch anstatt dies zu tun, nimmt er sie kurzerhand als Magd in seine Dienste. Urplötzlich sieht sich Hesinja mit den Intrigen am Hof und ungewohnten neuen Aufgaben konfrontiert. Beim Versuch, sich ihren Platz zu erstreiten, bemerkt sie nicht, wie sie ihre eigene Moral mehr und mehr hinter sich lässt. Doch als in einem strengen Winter Rotaugen das Dorf heimsuchen, erkennt sie, dass ihr gesamtes leidvolles Leben nur Begleiterscheinung eines gigantischen Racheplans ist ...

ISBN 978-3-86889-161-4 Art.-Nr. 11071 Geb. VK 10,00 €



COCKPIT VERRIEGELT FEUER FREI!

So spannend die simulierten Schlachten am Spieltisch auch waren, die sich Battletech-Spieler lieferten, der Hintergrund des Spiels blieb Anfangs eher zweidimensional und war wenig mehr als Rechtfertigung der Konflikte. Das änderte sich schlagartig, als die ersten Battletech-Romane erschienen. Plötzlich war Haus Steiner nicht mehr nur eine Vorgabe für die Art der riesigen Kampfroboter, die man wählen durfte und die Männer und Frauen im Cockpit der Mechs wurden wichtig. Die Innere Sphäre wurde lebendig in den Vorstellungen der Spieler und Leser, Sympathien und Loyalitäten wurden gebildet und bald schon kämpften die Spieler am Tisch und später auch in zahlreichen Computerspielen und dem Rollenspiel für die Ehre „ihres“ Hauses, das ihnen im Laufe der Romanreihe ans Herz gewachsen war.

Grandiose Schlachten, Ereignisse, die das Universum umgekrempelt haben und nicht zuletzt die Einleitung neuer Editionen und Technologien wurden in den Romanen dargeboten. Diese waren Anfangs ausschließlich Übersetzungen ameri-

kanischer Autoren (Stackpole, Keith, Charette, um nur einige zu nennen), aber ab dem Band Phönix von Peter Heid (Band 52) tummelten sich auch immer wieder deutsche Autoren im 31. Jahrhundert.

Diese wurden umso zahlreicher, als FanPro die Publikation der deutschen Battletech-Reihen übernahm und auch Ulisses wird nun, wo die Battletechrechte in unserem Hause liegen, weiterhin auch auf deutsche Autoren setzen.

Was erwartet den Battletechfan nun in der nahen Zukunft? Den Anfang macht bereits im Juli der Roman *Wiege der Basilisken* von Reinhold H. Mai (der sich bereits als Übersetzer einen veritablen Namen in der Battletechszene gemacht hat). Fortgesetzt wird die Serie im August mit dem Mech Warrior Dark Age Roman 17 *Die Zweifel des Ketzers* von Randel Bills. Es folgen:

- *Battletech - Andurien-Kriege 1 – Präludium* von Bernard Crow
 - *MWDA 18 - Festung Republik* von Lorena Colemann
 - *Battletech - Die Andurien-Kriege 2 – Zorn* von Bernard Crow
- Lafetten bereit, Sprungdüsen vorglühen, es geht wieder mitten in die Schlacht!



WIEGE DER BASILISKEN (BT19)

Im Jahre 2839 herrscht Krieg in der Inneren Sphäre. Der Zweite Nachfolgekrieg hetzt die Großen Häuser der Menschheit nach kurzer Verschnaufpause wieder gegeneinander. In den Vereinigten Sonnen arbeiten Wissenschaftler eines Geheimprojekts im Auftrag des Ersten Prinzen an der Entwicklung praktisch unverwundbarer Supersoldaten. Ein Erfolg könnte die Kriegsführung im von Menschen besiedelten Weltraum entscheidend verändern und das Kräftegleichgewicht deutlich verschieben. Als auf der Urzeitwelt Berceuse der Durchbruch gelingt, zeigt sich die Armee der Vereinigten Sonnen noch skeptisch, aber die anderen Großmächte wollen kein Risiko eingehen. Das Lyranische Commonwealth aktiviert die Agenten des Team Albatros, damit sie die Forschungsergebnisse sichern und einen Einsatz der ›Basilisken‹ durch den Feind verhindern. Bei ihrem Eintreffen auf der Zielwelt ahnen die vier LNC-Agenten nicht, dass Haus Kurita bereits seine DEST-Kommandos gelandet hat und im Innern der Forschungsstation ein Kader ausgebildeter Supersoldaten bereitsteht, jeden Angriff zurückzuschlagen. Da erscheint ein Marsch quer über einen von gefräßigen Raubsauriern wimmelnden Urzeitkontinent geradezu idyllisch.

ISBN 978-3-86889-153-9 Art.-Nr. US41019 Geb. VK 10,00 €

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 148

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»WER DIE BLUTIGEN WEGEN BEZWINGT« UND »PROTESTNOTE DER PERRICUMER KÖPFORE«

Auch wenn der Wortlaut der Protestnote vornehmlich schmeichlerisch ist, ist sie dennoch ein offenes Kräfteressen mit Markgraf *Rondrigan Paligan* – und es kommt nicht von ungefähr, dass sie 'zufällig' dem Aventurischen Boten zugespielt wurde, gehört dieser doch dem unterzeichnenden Handelshaus *Stoerrebrandt*.

Die Handelshäuser haben in den letzten Jahren immer mehr an Einfluss in Perricum gewonnen und bestimmen zu weiten Teilen die Politik der Stadt. Da der Markgraf häufiger am Kaiserhof als in seiner Provinz weilt und Reichsvogt *Wallgrin von Perricum* schwach und korrupt ist, sind die Gelegenheiten für die Handelsmagnaten günstig. Die treibende Kraft ist vor allem der Al'Anfaner *Olar Marix* (siehe unten), der es in den letzten vierzig Jahren zu einem mächtigen Mann gebracht hat, von dessen Wohlwollen mittlerweile viele Menschen in Perricum abhängig sind. Dieser Einfluss und der heldenhafte Ruf seines jüngsten Sohnes *Var* geben ihm den Rückhalt, gemeinsam mit den von ihm überzeugten oder genötigten Kontoren den offenen Angriff auf Admiral *Praiadanya Seridarez* zu wagen.

Olar Marix, Handelsherr

Seit der Eröffnung seines auf den Handel mit al'anfanischen Waren spezialisierten Handelshauses vor 40 Jahren hat *Olar Marix* (*968 BF, 1,96 Schritt, 170 Stein, Glatze, schwitzend, regungslose Miene) eine beeindruckende Karriere hingelegt, was sicherlich auch seiner Skrupellosigkeit zu verdanken ist. Heute ist das Handelshaus *Marix* eines der einflussreichsten Perricums. Von den *Paligans* abwärts beziehen alle Familien der Markgrafschaft Waren aus dem Süden bei den *Marix*, die auch mit Versorgungsfahrten nach *Beilunk* üppige Gewinne gemacht haben. Dass *Olar*, den man in Anspielung auf seine al'anfanische Herkunft 'Perle der Sphinx', aber auch den 'Zornbrecht von Perricum' nennt, sich dabei nicht sonderlich beliebt gemacht hat und man ihm Vater- und Brudermord nachsagt, stört ihn dabei nicht.

Seine drei Kinder *Iodor* (*996 BF), *Hyvilla* (*999 BF) und *Var* (siehe unten) sind ihm bedingungslos loyal ergeben. Während *Iodor* und *Hyvilla* ihren Vater im Stadtrat vertreten, hat sich *Var* einen Ruf als wagemutiger Kapitän erworben.

Verwendung im Spiel: *Olar Marix* ist der 'Pate von Perricum', bei dem viele dunkle Machenschaften zusammenlaufen, der jedoch zu gerissen, skrupellos und einflussreich ist, um seiner letztlich habhaft zu werden, zumal viele Institutionen der Stadtverwaltung bei ihm in der Schuld oder auf seiner Soldliste stehen. Konkurrenten versucht er erst zu kaufen, dann einzuschüchtern und letztlich zu beseitigen.

Die Helden können es vor allem mit seinen Helfershelfern und Ausläufern seines verzweigten Syndikats zu tun haben – Schutzgelderpresser, Schmuggler und gekaufte Piraten –, werden aber allenfalls Hinweise auf seine Beteiligung finden. Vorerst werden sie nicht direkt gegen ihn vorgehen können.

Var Marix, Kapitän der 'Schwarzen Svelinya'

Der junge Draufgänger *Var* (*1002 BF, 1,92 Schritt, schwarze Haar, muskulös, tiefe Basstimme) ist der Schwarm der Perricum-Damenwelt und führt die Handelsflotte seines Vaters an. Er zählt zu den bekanntesten und mutigsten Kapitänen der Hafenstadt und seine verwegenen Taten sind bereits jetzt legendär: Bei der Versorgung *Beilunks* schlug er manchem Heptarchenschiff mit waghalsigen Manövern ein Schnippchen, den Blutpiraten von *Rulat* machte er die Beute streitig und er entkam nicht nur den Schiffen des Fürstkomtur, sondern auch gefürchteten Kapitänen wie *Starkad Eisenwind* oder *Chimena Ulgaal*.

Dabei ist er allerdings nicht der selbstlose Held, als der er in Perricum gerne verklärt wird: Er hat die Gerissenheit und Skrupellosigkeit seines Vaters geerbt und verkauft Schiffsrouten von Konkurrenten an Piraten – nur konnte man ihm solcherlei noch nicht nachweisen.

Verwendung im Spiel: *Var* ist der Held mit dunklen Geheimnissen. Die Helden können von seinen Taten hören, ihm auf Hoher See ihr Leben verdanken oder auf Ungereimtheiten in seinen Abenteuern stoßen, für die es vorerst jedoch stets eine Erklärung gibt – und sei es, dass *Var* diese überzeugend als Verleumdungen verkaufen kann, um Konkurrenten in Misskredit zu bringen.

Praiadanya Seridarez, Admiralin der Perlenmeerflotte

Die gebürtige *Almadanerin* (*995 BF, hüftlange, schwarze Haare, gerötetes Gesicht, schaut niemandem direkt in die Augen) wurde mit ihrer Berufung zur Admiralin von Kaiserin *Rohaja* mit der schwierigen Aufgabe betraut, die durch Verluste und Verrat marode Perlenmeerflotte durch die schwierigen Zeiten zu führen. Auch wenn *Praiadanya* das Vertrauen von Markgraf *Rondrigan Paligan* genießt, nahmen ihre Selbstzweifel – gerade angesichts der offenen Anfeindungen der Perricum-Handelshäuser – in den letzten Jahren immer mehr zu.

Seit dem Kriegsrat zu Perricum 1033 BF erfährt sie Unterstützung durch ihre aranische Amtskollegin *Peliope von Rathmos* und in dieser Zeit hat sich eine Freundschaft zwischen den beiden Frauen entwickelt, doch verhindert auch dies nicht, dass *Praiadanya* sich immer mehr dem Trunk hingibt, als sich um ihre Aufgaben zu kümmern.

Verwendung im Spiel: *Praiadanya* kann das Opfer ihrer eigenen Unzulänglichkeiten und der Intrigen von *Olar Marix* werden, denen sie hilflos gegenüber steht und die auf ihre Absetzung zielen. Da dies jedoch auch die Kaiserin beschädigen würde, die die Admiralin berufen hat, bemüht sich vor allem Altgräfin *Rimiona Paligan* (Schild des Reiches 166), hinter *Praiadanya* aufzuräumen, und greift auf Helden zurück, Schaden von *Praiadanya* abzuwenden und die Perlenmeerflotte von korrupten Offizieren zu bereinigen – die sie dann als eigentliche Sündenböcke präsentiert, in der Hoffnung, dass *Praiadanya* sich letztlich fangen wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN PEVER KAPUDAN PASCHA?«

Das Schicksal *El Harkirs* bleibt weiterhin ungewiss, doch lassen sich zumindest einige Möglichkeiten ausschließen: Weder sind die Al'Anfaner noch *Dagon Lolonna* oder *Darion Paligan* seiner habhaft geworden, auch wurde sein Schiff nicht in einem Sturm versenkt. Wie der Erzählung *Der erste Gang zum Richtblock ist immer der Schwerste im Aventurischen Boten 133* wiedergibt, befand er sich zuletzt in thalasischer Gefangenschaft, doch auch darüber weiß man in Aventurien allenfalls Gerüchte. Wirkliche Kenntnis davon haben nur der ehemalige Pirat *Holzbein-Ahmed* sowie der Schmuggler *Erkaban ben El Harkir*, ein Sohn des Kapudan *Paschas* (*Land der Ersten Sonne 159* sowie *Efferds Wogen 168*) – doch können beide mit ihrem Wissen zur Zeit nichts anfangen: Mit der Gefangennahme *El Harkirs* drohte in der Folgezeit der novadische Widerstand gegen Sultan *Dolguruk*, den die beiden anführen, aufzufliegen und die Schmuggler mussten untertauchen.

El Harkirs Schicksal wird sich 1035 BF lüften. Dann wird auch enthüllt, ob der *Tausendjährige Zweihänder*, *Dolguruks* Richtschwert, sein Ziel traf oder ob *El Harkir* seit Jahren in Kerkerhaft vor sich hinvegetiert. Sollte Ihnen als Spielleiter dies eine zu lange Zeit sein, in der Sie auf die Meisterperson *El Harkir* nicht zugreifen können, können Sie die Gefangennahme des Piraten problemlos ein paar Jahre nach hinten verlegen, ohne in größeren Konflikt mit offiziellem Material zu geraten. Zwar wird *El Harkir*

MEISTERINFORMATIONEN

im offiziellen Aventurien im Phex 1031 BF in Thalusa gefangen gesetzt, allerdings hat es keine nennenswerten Auswirkungen auf aktuelle oder spätere Abenteuer, wenn dies in Ihrer Runde erst 1033 BF geschieht. In jedem Fall hinterlässt sein Verschwinden eine Lücke, die bald vor allem zwei Piraten zu füllen versuchen: der junge *Ben Harkir*, der nun das Kommando über El Harkirs Thalukke *Rastullahs Zorn* innehat, sowie der skrupellose *Al Abrah*.

Ben Harkir, ein novadischer Freibeuter

Der junge Pirat Ben Harkir (*1005 BF, schwarzer Bart, schiefe Zähne) fährt bereits zur See, seit er in Thalusa als Schiffsjunge an Bord ging. Recht bald gelang es dem gewitzten Draufgänger, Teil von El Harkirs Mannschaft zu werden. Die Korsarenlegende nahm den jungen Piraten unter seine Fittiche, wodurch bald das Gerücht entstand, sie wären Vater und Sohn – und Ben Harkir zu seinem Namen kam.

Als El Harkir 1031 BF verschwand und alle Unternehmungen seiner Mannschaft, ihn zu finden, erfolglos blieben, beanspruchte der Pirat Al Abrah das Kommando über El Harkirs Schiff *Rastullahs Zorn* für sich, doch bei der Wahl setzte sich der beliebtere Ben Harkir gegen ihn durch. Seitdem treibt ihn die Suche nach seinem verschwundenen Mentor um, allerdings sieht er sich bereits immer mehr als nächste Kapudan Pascha – auch wenn er diesen Anspruch noch mit Taten unterstreichen muss.

Verwendung im Spiel: Ben Harkir gleicht seine Unerfahrenheit mit seinem an Leichtsinigkeit grenzenden Mut aus, der schon El Harkir beeindruckte. Dass er bisher jeder ausweglosen Situation entkommen konnte, brachte ihm den Respekt der Mannschaft ein.

Novadische Helden könnten ihn bei seiner Suche nach El Harkir unterstützen. Die Mannschaften aufgebrachter Schiffe verschont er, wenn sie ihm Hinweise zum Verbleib des Kapudan Paschas liefern. Wie sein Mentor ist er zudem ein erklärter Feind der Blutigen See und kann hierbei zu einem Verbündeten der Helden werden, vor allem, wenn er dabei Darion Paligan oder Arachnor von Shoy'Rina schaden kann.

Al Abrah, der elburische Würger

Al Abrah (*998 BF, graue Augen, schwarzer Bart, Würgemale am Hals, tritt meist verschleiert auf) wurde auf der elburischen Halbinsel geboren. Als junger Mann diente er als Seesoldat in der aranischen Armee, der er jedoch den Rücken kehrte, um sein Glück als Schmuggler zu machen. Sein rücksichtsloses Vorgehen machte ihn bald berüchtigt. Er landete für seine Taten im Kerker von Khunchom, in dem er zum Rastullah-Glauben konvertierte und sich die Träne unter die Haut stechen ließ, der er seinen Namen (Tulamidyä: *die Träne*) verdankt. Während dieser Zeit wurde er mit Strangulationen gefoltert, um seine Verstecke preiszugeben. Bei einem Gefangenentransport wurde er von El Harkir befreit, dessen Mannschaft er sich anschloss.

Nach El Harkirs Verschwinden beanspruchte er die Schiffsführung für sich, die Mannschaft wählte jedoch seinen Kontrahenten Ben Harkir. Seit-

dem ist er mit seinem eigenen Schiff, der *Cheria*, vor allem im Golf von Tuzak unterwegs, um seinen Ruhm zu mehren und den Ungläubigen das Fürchten zu lehren.

Verwendung im Spiel: Ist Ben Harkir die Verkörperung des kühnen Piraten, so ist Al Abrah jene des skrupellosen. Auch wenn er El Harkir sein Leben verdankt, hat er sich mittlerweile mit dem Gedanken abgefunden, dass die Korsarenlegende sehr wahrscheinlich tot ist. Daher versucht er vor allem, mit seinen Taten die Aufmerksamkeit und das Wohlwollen des Kalifen zu gewinnen, um von ihm zum nächsten Kapudan Pascha ernannt zu werden.

Als Konvertit ist er umso fanatischer in Glaubensfragen. Während er Novadis verschont oder gar beschenkt, haben Ungläubige wenig Gnade zu erwarten – erst recht nicht, wenn sie aus Al'Anfa stammen.

MEISTERINFORMATIONEN ZUM ARTIKEL

»DAS STÄHLERNE HERZ SCHLÄGT NOCH IMMER!«

Der Artikel ist zeitlich direkt nach der Enttarnung des *Fenn Weitenberg von Drölenhorst* angesiedelt, die im Abenteuer *Von Eigenen Gnaden* nachgespielt werden kann. Bei den Stahlherzen handelt es sich um alteingesessene Adlige aus der ehemaligen Grafschaft Wehrheim. Sie haben es sich auf die Fahnen geschrieben, die Ordnung in ihren Lehen aufrecht zu halten oder gemeinsam wieder herzustellen. In ihren Reihen finden sich tadellose Ritter, aber ebenso Opportunisten die Profit aus den 'Wildermärker Zuständen' schlagen wollen. Die Stahlherzen werden bei der weiteren Befriedung der Wildermark und im Kampagnenband *Mit wehenden Bannern* noch eine Rolle spielen.

MEISTERINFORMATIONEN ZUM ARTIKEL

»DER SCHIFFBRÜCHIGE«

Das traurige Schicksal des Schiffbrüchigen aus dem gleichnamigen Artikel wird im vierten Teil der Spielhilfe *Und ringsum nur Wasser* in Ausgabe 149 des *Aventurischen Boten* näher beleuchtet, ebenso wie der Verbleib von Bastito und dem Schatz, von dem die Rede ist.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN

»EIN HEER DER GERECHTEN« UND

»DIE GEISTER VON BARBRÜCK«

Während das Heerlager der Gerechten und die Mada Basari in den nächsten Ausgaben des *Aventurischen Boten* detaillierter beschrieben werden, wird das Geheimnis der Geister von Barbrück erst im Abenteuerband *Schleiertanz* gelüftet.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 148

Frühling 1033 BF: Warunk wird von einer mysteriösen Seuche heimgesucht. Unter Führung eines mystischen Verkünders namens Ghamat findet ein Exodus der Infizierten in die Sümpfe der Warunkei statt. Details sind nachzuspielen in „Das Schwarze Auge – Demonicon“, das 2012 erscheinen wird.

Efferd 1034 BF: Sirdon Kosmaar und Elcarina geraten wegen der Ausrichtung des Allaventurischen Konvents in Streit. Die Schwarze Gilde droht mit Abwesenheit, wenn der Ort der Ausrichtung nicht wie geplant in einer schwarzen Zauberschule stattfindet. Methellessa ya Comari sagt die Basiliusprüfung ab. Der Schule der Vierfachen Form von Sinoda droht eine Ablehnung der Aufnahme in die Graue Gilde.

Boron 1034 BF: Prinz Sheranbil, der Sohn von Stipen Kulibin und Madrasaba Yakuban wird in Khunchom geboren.

Hesinde 1034 BF: Berichte über die Sichtung des Schiffes des Kapudan Paschas El Harkir – sein Verbleib ist jedoch ungewiss.

Kapitän Var Marix gelingt ein Kosarenstück gegen ein mendenisches Schiff von Haffax.

Perricumer Kontore reichen eine Protestnote gegenüber Admiralin Praiadanya Seridarez ein. Markgraf Rondrigan Paligan schenkt der Admiralin vorerst sein Vertrauen.

Phex 1034 BF: Kaiserin Rohaja ernannt Gwain von Harmamund zum Fürsten von Almada.

Der alte Adel Wehrheims, der Bund der Stahlherzen, kämpft in der Wildermark für mehr Sicherheit.

In Aranien sammelt sich das Heer der Gerechten, Freiwillige, die den Mittelreichern gegen Haffax beistehen wollen.

Rahja 1034 BF: Trauerzug des mittelreichischen Adels. Beisetzung des verstorbenen Selindian Hals.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

PerCom
Vertriebsgesellschaft mbH
– Abo-Service –
Am Busbahnhof 1
24784 Westerrönnfeld

Tel.: 04331 – 8 44 – 0
(MO-DO 08:00 – 16:00 Uhr FR 08:00 – 12:30 Uhr)
Fax: 04331 – 8 44 – 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de

oder über

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

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an

Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge



Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach
PSDG 31018 Entgelt bezahlt DPAG

Impressum

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

Redaktion: Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS), Mario Truant (MT), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel, Sarah Schirmer, Alex Spohr

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Eevie Demirtel, Tina Hagner, Daniel Heßler, Heike Kamaris, David Lukaßen, Melanie Maier, Michael Masberg, Ingo Mittas, Franz Janson, Marc Jenneßen, Jörg Raddatz, Tobias Radloff, Jürgen Riemer, Sarah Schirmer, Clemens Schnitzler

Illustrationen: Jennifer Lange, Sabrina Klevenow, Bernd Barnstorf, Anja Di Paolo, Alfred Schüssler, Verena Schneider, Hannah Möllmann, Markus Holzum; Illustration auf Seite 23 © Nöumena Studios GmbH

Cover: 'Verschworene Gemeinschaften' von Marcus Koch; Titelzeile des inneraventurischen Teils: Alfred Schüssler

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die Inhalte. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (bitte den Coupon **n i c h t** an diese Anschrift schicken!), Telefon 06087 – 988 70 00, Homepage www.ulisses-spiele.de, HRB-Nr. 13183 Wiesbaden, Geschäftsführer ist Markus Plötz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

Kontonummer: _____ Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB

Bankleitzahl: _____ besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluss.

Geldinstitut: _____ Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen an die PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld senden.

Kontoinhaber: _____ Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____ (Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

PLZ, Ort: _____

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).