

AVENTURIEN

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN

Aventurischer Bote

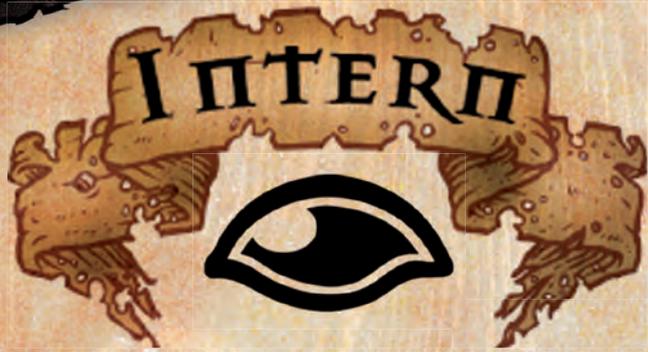
AVSGABE 161 ❖ SEPTEMBER/OKTOBER 2013 ❖ 3,90 €

SPIELHILFE:
ARTEFAKTE DER GILDENMAGIE

KURZABENTEUER:
GÄNSEWEIN

INNERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:
DIE VERMÄHLUNG DER KAISERIN





Liebe Leserinnen und Leser!

Ich begrüße Sie zu der neuesten Ausgabe des Aventurischen Boten. Auch diese Ausgabe enthält wieder allerlei Neuigkeiten aus Aventurien und zahlreiche Spielhilfen, die Ihnen das Leben als Meister am Spieltisch erleichtern sollen.

Lassen Sie uns gemeinsam einen Blick auf den Inhalt des 161er Boten werfen: Die inneraventurischen Nachrichten künden sowohl von freudigen als auch schrecklichen Geschehnissen. Das wichtigste Ereignis ist gewiss die Vermählung Kaiserin Rohajas. Endlich hat sie sich entschieden, mit wem sie den Traviabund schließen möchte und wer zukünftig an ihrer Seite stehen wird. Ob sich die Wahl günstig für das Mittelreich auswirkt, wird die Zukunft zeigen.

Doch auch jenseits des Neuen Reiches ist viel geschehen. In Al'Anfa hat eine fatale Beschwörung für ein blutiges Gemetzel gesorgt; in Fasar kam es zu Unruhen und im Mittelpunkt steht Fürst Khajid, einer der mächtigsten Erhabenen der Stadt; ja selbst in Nostria ist Streit ausgebrochen, der bis zur Königin vorgedrungen ist und dieses Mal sind nicht die Andergaster schuld! Die Kirche der Hesinde ringt immer noch um einen Nachfolger des verstorbenen Hirten der Bücher und in Perricum zeichnet sich eine Änderung an der Führungsspitze des ODL ab. Aus den Schattenlanden hört man einerseits Selbstlob, andererseits wachsen die Spannungen zwischen den tobrischen Heptarchien. Auch Richtung Nordmarken, Tiefhusen und den Zyklopeninseln richtet sich das Auge des Boten, berichtet über Streit, Zwietracht und mysteriösen Geschehnissen. Ergänzt werden die Artikel wie immer um Meisterinformationen, die Sie am Ende des Boten lesen können.

Im Farbeil präsentieren wir Ihnen eine bunte Mischung an Spielhilfen. Den Anfang macht *Christian Benders* Bericht über südaventurische Feenwesen. Der Artikel enthält die Beschreibung und Hintergründe zu Silberhändchen, einem amüsanten Biestinger in Affengestalt, und Ilotanaya, einer verführerischen Palmendryade.

Eine ganze Reihe gildenmagischer Artefakte beschreibt die Spielhilfe von *Daniel Bruxmeier*. Viele Magierakademien stellen in ihren Zauberkunststätten kleine, verspielte Artefakte her und in dieser Sammlung finden Sie viele nützliche und stimmige Beispiele, so z.B. ein Khunchomer Kamelspiel oder eine magische Truhe aus den Werkstätten Nostrias.

Auch in dieser Botenausgabe haben wir wieder ein kleines Abenteuer für Sie vorbereitet. *Thomas Ruhle* schickt Ihre Helden nach Almada, wo sie sich in dem Szenario Gänsewein einer traviagefälligen Fami-

lie anschließen und ihr gegen eine finstere Macht beistehen müssen. Finstere Kultisten und Untote müssen bekämpft und ein unschuldiges Opfer gerettet werden.

In der Spielhilfe *Der Salvunker Kreis* von *Michael Masberg* dreht sich alles um die gleichnamige Verschwörergruppe in den Schattenlanden. Abseits von Helme Haffax' Plänen versuchen die Gruppe das Bestehen der Fürstkomturei zu sichern und die Weichen für die Zukunft zu stellen.

In diesem Boten präsentieren wir Ihnen auch wieder eine Kurzgeschichte. *Eevie Demirtel* hat sich in die Situation Rohajas versetzt und beleuchtet die Motivation und den Grund für die Vermählung der Kaiserin.

Helden in Uthuria müssen sich weiterhin vor den zahlreichen Gefahren des Südkontinents in Acht nehmen. Dieses Mal wird das *Uthurische Bestiarium* um die Harpuniere, eine Riesenseeigel-Art, erweitert.

René Litteks Kreaturen wirken zwar auf den ersten Blick harmlos, doch sind ihnen schon zahlreiche unvorsichtige Menschen zum Opfer gefallen.

Bleibt mir nur noch Ihnen viel Spaß beim Schmökern und Durchblättern des Boten zu wünschen. Bis zur nächsten Ausgabe!

Für die Redaktion

Alex Spohr



Kampfmagierin aus Andergast (Schicksalspfade)



Aventurische Feenwesen, Teil IV	3
Von Astralunikat und Zaubertand: Artefakte der Gildenmagier	4
Gänsewein	8
Der Salvunker Kreis	13
Kurzgeschichte: Die Kaiserin	16
Uthurisches Bestiarium	17
Produktvorschau	18
Peraines Gaben – Die Aventurische Flora	20
DSA 5 – Die fünfte Edition kommt!	22
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	30
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Phex / Peraine 1036 BF	Beilage

AVENTURISCHE FEENWESEN, TEIL IV

VON CHRISTIAN BENDER
MIT DANKAN MARTIN SCHMIDT

Bei der bisherigen Beschreibungslage der Feenwesen könnte sich der Eindruck verfestigen, dass Übergänge in Feenwelten nur im Norden Deres zu finden sind. Da dies natürlich nicht der Fall ist und die seltenen Berichte nur auf die unwegsamere Wildnis zurückzuführen sind, werden wir in den kommenden Boten Feen- und magische Wesen der südlichen Regionen Deres präsentieren, denen Helden dort begegnen können.

SILBERHÄNDCHEN – EIN UMTRIEBIGER BIESTINGER

Affen finden sich fast überall in den südlicheren Breiten Aventuriens. Häufig sind es Löwenäffchen, die, von Menschen aufgezogen, in Gegenwart dieser anzutreffen sind. Einmal an die Präsenz von Menschen gewöhnt kommt es auch vor, dass ganze Gruppen dieser neugierigen Dschungelbewohner in der Hoffnung auf eine schnelle Mahlzeit die Nähe menschlicher Siedlungen suchen, und daher nicht selten auch als Plage angesehen werden.

Ein ganz besonders keckes Exemplar von menschlicher Intelligenz ist dabei jedoch der Biestinger *Silberhändchen*. Er hat ein schwar-

zes, samtiges Fell mit leichtem Silberschimmer, das im Gesicht, an den Beinen und dem muskulösen Schwanz rotgolden und an der rechten Pfote silbern glänzend ist. Er trägt einen Dreispitz, einen Säbel und je nach Laune auch eine Augenklappe, die ihn verwegener aussehen lassen soll. Silberhändchen ist magisch außerordentlich begabt und auf diese Gabe ist es auch zurückzuführen, dass Beobachter seine – für einen Löwenaffen – doch eher ungewöhnliche Ausrüstung nicht wahrnehmen.

Silberhändchen hält sich schon seit Jahrzehnten zwischen den Menschen auf und studiert mit nicht sinkendem Interesse deren Verhaltensweisen. Ihn fasziniert die häufig unterschiedliche Reaktion von Menschen auf die gleichen Ereignisse. So hat er beispielsweise herausgefunden, dass bislang kein Mensch besonders begeistert war, wenn er ihm Gegenstände gegen den Kopf geworfen hat. Irritiert hat ihn aber die dabei aufkommende Begeisterung bei umstehenden Menschen, denn Schadenfreude ist eine ihm völlig fremde Gefühlsregung. Auch imitiert er gerne Stimmen von Personen, um mit Beleidigungen Streit zu verursachen. Sollten solche Experimente aus dem Ruder laufen, versucht er durch Kreischen und Herumtollen, im Zweifel auch durch feische Zauberei, eine Eskalation zu verhindern. Verletzungen möchte er nämlich unbedingt vermeiden. Gelegentlich schließt er sich für kurze Zeit Menschen an, wenn diese die unmittelbare Umgebung seiner Heimat bereisen und er sicher ist, dass sie ihm kein Leid zufügen werden.

Je nach Verhalten der Helden kann *Silberhändchen* sich entscheiden, diese ‚zu untersuchen‘ und dabei eine Zeit lang zu begleiten. Ist sich unter den Helden ein *Feenfreund*, so kann er zu einem sehr anhänglichen Begleiter werden. Gerade solchen Helden gegenüber wird er auch seine Tarnung aufgeben und mit ihnen Gespräche suchen.

Als Spielleiter können Sie Silberhändchen überall im Süden bis nach Porto Velvenya oder Nova Methumisa auftreten lassen.



ΙΛΟΤΑΝΑΥΑ – ΕΙΠΕ ΕΙΠΣΑΜΕ DRYADE

Dryaden gelten gemeinhin als vollkommene Verführerinnen. Auch *Ilotanaya* macht hier keine Ausnahme. Ihre Heimat, eine Gruppe hoch aufragender immergrüner Kokospalmen, ist nur wenigen bekannt. *Ilotanaya* ist die Verkörperung der vollendeten und unschuldigen Schönheit: Bei makelloser und schlanker Statur ist die etwa achteinhalb Spann große Dryade allein mit ihrem ebenholzschwarzen wallenden Haupthaar und einer Kette aus perlmuttweißen Muscheln bekleidet. Wie alle Dryaden ist auch *Ilotanaya* eher naiv und von der Sehnsucht nach Gesellschaft und Berührung getrieben. So verführt sie reisende Männer und Frauen und lockt sie in ihre Palme. Manch ein auf diese Art gehörnter Ehemann oder eine ebensolche Ehefrau versuchten bereits *Ilotanayas* Palmenhain mit Äxten und Haumessern beizukommen, um den

geliebten Menschen zurückzuerlangen. Doch die Dryade ist bei weitem nicht so wehrlos, wie ihr Äußeres vermuten lässt: Herabtausende Kokosnüsse haben bislang noch alle Angreifer vertrieben. Nach meist schon sehr kurzer Zeit aber lässt Ilotanaya ihre Besucher wieder frei – und mit dem Gefühl, bei weitem noch nicht alles erlebt zu haben, wieder ihres Weges ziehen. Immer wieder nämlich überkommt es die Dryade, sich intensiv mit ihren Orchideen in ihrer Palme befassen zu wollen und diese mit Hingabe zu pflegen. Dabei stört ein Liebhaber nur.

Auch wenn niemand weiß, in welcher der Palmen Ilotanaya lebt, so lässt sie sich doch von verzweifelt oder hartnäckig flehenden Menschen zu Verhandlungen über die ‚Herausgabe‘ ihrer Gesellschaft bewegen. Um dann aber nicht in die Einsamkeit zu stürzen, bittet sie als Gegenleistung um eine Orchidee, die sie in ihrem Baum anpflanzen kann.

Wie den meisten Dryaden, sind menschliche Verhaltensweisen auch gerade Ilotanaya ausgesprochen fremd. Mit zunehmender Entfernung zu ihren Palmen nehmen ihre magischen Fähigkeiten stetig ab, dennoch ist sie gelegentlich bei einem Bad im nahen Meer zu beobachten. Den Helden kann Ilotanaya auf zwei verschiedene Arten begegnen. Als Schönheit, deren Verheißungen Helden und Heldinnen zu verfallen drohen oder als geheimnisvolles Wesen, aus deren Fängen eine Meisterperson oder ein Held befreit werden muss. Dass die als Tauschwert geforderte Orchidee natürlich nicht in der Nähe wächst, versteht sich von selbst.

Ilotanaya ist in der Umgebung nicht unbekannt und sie wird von manchen Fischern auch nicht selten für eine Sirene gehalten.

Sie können die Dryade überall in den tropischen Regionen Aventuriens platzieren. Aber auch Ghurenia oder andere Inseln wie der Archipel der Risso sind denkbar.



VON ASTRALUNIKAT UND ZAUBERTAND: ARTEFAKTE DER GILDENMAGIER

MAGISCHE UTENSILIEN AUS VERSCHIEDENEN ZAUBERTRADITIONEN, TEIL I

VON DANIEL BRUXMEIER

Seit jeher sind verzauberte Gegenstände ein wichtiger Bestandteil vieler magischer Traditionen. Sie spiegeln deren jeweilige Einstellung zur Zauberei und den Umgang mit ihr wider und dienen somit heute als bedeutende Zeugnisse aus so manch kaum greifbarer Ära, die ansonsten wohl längst vergessen wäre.

Was Wunder, dass Artefakte da auch in der arkanen Wissenschaft der Gildenmagier eine besondere Rolle spielen. Dort achtet man sie jedoch nicht bloß als historische Relikte: Zahlreiche Akademien beschäftigen sich teilweise oder gänzlich mit der *Arkanogenese*, wie die Kunst ihrer Erschaffung im Magierbosparano gern genannt

wird. So hat jede Lehranstalt ihre ganz eigene Philosophie hinsichtlich der Artefaktzauberei (siehe hierzu das Kapitel *Thaumaturgie im Spiegel der Kulturen* in *Wege der Alchimie* 104ff.).

Um diese unterschiedlichen Herangehensweisen zu veranschaulichen, präsentieren wir im Folgenden einige beispielhafte Zauberdinge, die als Ergänzung zum bestehenden Register magischer Utensilien in *Wege der Alchimie* dienen sollen. Jedes einzelne Artefakt gilt somit aufgrund seines Zwecks, seiner genauen Wirkungsweise und seiner Eigenarten als prototypisches Erzeugnis seines jeweiligen Herstellungsortes.

DAS KAMELSPIEL DES ARGLOSEN RIVALEN

Herkunft: Drachenei-Akademie zu Khunchom

Beschreibung: Detailgetreues und liebevoll bemaltes *Rote-und-Weiße-Kamele*-Spiel in fein ziseliertem Kistchen aus Rosenholz mit Figürchen aus Unauer Porzellan.

Wirkung: Die Figuren können für bis zu acht Stunden von beiden Kontrahenten wie von Geisterhand über das Spielfeld gerückt werden, währenddessen leuchten alle Spielmaterialien von innen heraus auf magische Weise blassblau. Doch sollte man sich vorsehen, zu betrügen: Misslingt eine *Selbstbeherrschungs*-Probe + (12-MR), ertappt das Artefakt den Versuch und verpasst dem Schummler als illusionäre Fratze eine Karikatur von sich selbst.

Hintergrund und Besonderheiten: Ein tulamidisches Luxusartefakt, wie es an der Drachenei-Akademie häufiger hergestellt wird, in einer individuellen Ausführung für den besonders ehrlichen Spieler.

Wert: 9 Marawedi / 1111 Marawedi (18 Dukaten / 2222 Dukaten)

Szenariovorschlag: Eine spielsüchtige Meisterin des Kamelspiels riskiert mit immer höheren Einsätzen ihr gesamtes Vermögen, im sicheren Glauben, mit diesem Artefakt könne sie niemand auf unredliche Weise schlagen. Leider hat sich dessen Wirkung zu einem Falschspieler herumgesprochen, der sich vor der Partie seine Magieresistenz steigern lässt und scheinbar ehrlich obsiegt. Die Helden werden nun von den verzweifelten Erben der jetzt trunksüchtigen Spielerin gebeten, zu schauen, ob wirklich alles mit rechten Dingen zuging. Wenn Sie möchten, können Sie auch noch einen Verräter an der Akademie positionieren, der den Erschaffer des Artefakts diskreditieren möchte und dem Falschspieler den entscheidenden Hinweis gegeben hat.



DER STIRNREIF DER UMGEKEHRTEN EIGENSCHAFTSMAGIE

Herkunft: Akademie der Hohen Magie zu Punin

Beschreibung: Drei dünne Drähte aus Amulettmetall, die miteinander zu einem festeren Strang verdrillt sind, formen einen ansonsten schmucklosen Stirnreif.

Wirkung: Dieser Umkehrtalisman für das Merkmal *Eigenschaften* addiert 2 ZfP* zu jedem hindurchgesprochenen Eigenschaftszauber und reversiert gleichzeitig dessen Wirkung.

Dabei gelten wie gehabt die Regeln zu freiwilligen und unfreiwilligen Opfern in **Wege der Zauberei 21**, sodass etwa ein reversierter ADLERAUGE, der die *Sinnenschärfe* des Bezauberten senken soll, eine entsprechende Spontane Modifikation des Zielobjekts benötigt und dadurch sowohl um 5 Punkte erschwert wird als auch gegen die Magieresistenz geht.

Hintergrund und Besonderheiten: Bei diesem unter dem internen Arbeitstitel *Auxiliator reversalis de magica mutanda homine* geführten Artefakt steht der Stirnreif als gegenständliches Symbol für die Herrschaft des Geistes über den Körper. Passenderweise manifestierte sich bei der Erschaffung ein starker Astralgeist (LO 13, MR 22, AsP 195), der aufgrund der Natur des Artefakts beinahe freizauberisch mit eigenschaftsverändernder Magie umzugehen weiß und sowohl stärken als auch schwächen kann (im Rahmen von 9+W6 ZfP* vergleichbarer Sprüche). Seine ‚Persönlichkeit‘ entspricht zu-



nächst der eines wohlmeinenden *Besserwissers*, kann sich jedoch im Lauf der Zeit beispielsweise zu einem *strengen Lehrer* entwickeln, der allzu unlautere magische Übervorteilung durch

Einflussmagie nur widerstrebend zulässt und möglicherweise regulierend eingreift – ob mit oder ohne Wissen seines Trägers.

Wert: 150 Dukaten für einen unauffälligen Stirnreif aus Amulettmetall / 2000 Dukaten für ein leicht renitentes Wunderding

Szenariovorschläge: Angesichts der „unerwarteten Okkupation“ vom Pentagrammaton vergleichsweise günstig abgestoßen, landet der Reif bei einem magischen Hochstapler, der hiermit die Aufmerksamkeit des Gegenübers trüben oder schlicht seine Klugheit mindern möchte. Anfangs noch begeistert von den sich bietenden Möglichkeiten, lernt der Träger den wahren Charakter des Artefakts immer besser kennen: Es bremst ihn „zum eigenen Wohl“ zunehmend aus, sodass er es irgendwo möglichst gewinnbringend loswerden muss. Da bietet sich eine dahergelaufene, wohlhabend wirkende Heldengruppe geradezu an.

Kamelspiel des arglosen Rivalen

Kategorie: aufladbar-semipermanentes Kombinationsartefakt (ARCANOVI), fünf Ladungen bzw. wöchentlich anwendbar

Typ und Ursprung: Illusion, Telekinese / gildenmagisch, scharlatanisch

Auslöser: Ferngespür: SENSIBAR (Schummelversuch, R) & affine Geste (Figuren in Startposition stellen durch die beiden Spieler, ca. 1 SR)

Astralenergie: 75 AsP / 5 pAsP & 42 AsP / 4 pAsP

Thesis: selten

Komplexität: +14 / 18 ZfP* & +6 / 10 ZfP* (mit SF *Semipermanenz II* und *Vielfache Ladungen*)

Wirkende Sprüche: 5x IMPERSONA (Variante *Karikatur*) & MOTORICUS (Variante *Rote und Weiße Kamele*, ZfW 20, 8 ZfP*)

Nebenwirkungen: leuchtende Aura bei Auslösung des Zaubers

Analyse: +10 (Intensität) / +25 (Struktur)

Varianten: Es gibt zahlreiche magische Spiele ohne zusätzlich integrierten Schutzmechanismus oder solche, bei denen jener die einzige Wirkung ist. Auch von Spielen, welche magisch die Klugheit des Gegners senken, hat man bereits gehört. Ebenfalls sind natürlich weitaus härtere ‚Strafen‘ für einen Betrüger denkbar, so etwa Schadens-, Beherrschungs- oder Verwandlungszauberei.

Stirnreif der umgekehrten Eigenschaftsmagie

Kategorie: sehr stabiler Auxiliator für Merkmal *Eigenschaften* (ARCANOVI)

Typ und Ursprung: Eigenschaften, Metamagie / gildenmagisch

Auslöser: Hindurchleiten eines Zauberspruchs mit dem Merkmal *Eigenschaften*

Astralenergie: 173 AsP / 9 pAsP

Thesis: selten

Komplexität: +15 / 48 ZfP*

Wirkende Sprüche: (CORPOFESSO, EIGENSCHAFT WIEDERHERSTELLEN, PSYCHOSTABILIS)

Optionale Eigenschaft: Umkehrtalisman

Analyse: +8 (Intensität) / +27 (Struktur)

Varianten: Die Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar soll den Puninern bereits ein großzügiges Angebot für einen Einfluss-Umkehrtalisman unterbreitet haben. Auch an einem gezielteren PSYCHOSTABILIS-Umkehrtalisman zeigte sie bereits Interesse.

DIE RASTULLAHGEFÄLLIGEN ZAUBERPAPYRI

Herkunft: Zauberschule des Kalifen zu Mherwed

Beschreibung: Gerollte Papyrusbahnen von etwa Oktavgröße, beschrieben mit kalligraphischer Schrift, von dünnen Lederbändern zugeschnürt und mit dem Siegel der Akademie verschlossen.

Wirkung: Wer den Inhalt der Schriftrolle verliert, was etwa eine Minute (40 Aktionen) dauert, erhält seine Magieresistenz für 3 Stunden um 7

Punkte erhöht. Auch ist es hiermit möglich, sich selbst von einer magischen Beherrschung oder Beeinflussung zu befreien: Die ZiP* von Sprüchen

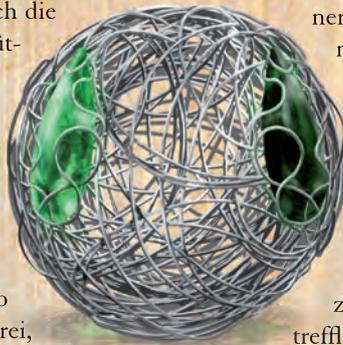
mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft* werden um (14 minus eigene MR) gesenkt; fallen sie dadurch gar auf 0 oder darunter, endet der Zauber.

Hintergrund und Besonderheiten: Beim enthaltenen Text handelt es sich um Auszüge von *Shanatir Sheranbil ibn Amullahs* Werk über besonders reine Magie („Sômash“), darunter speziell eines von insgesamt 99 Beispielen, wie sich die heiligen Gesetze durch Zauberei gar schützen ließen: „Der Gottgefällige bewahrt seinen Menschengestalt vor Unterjochung durch die Geschuppten. Einen schon geknechteten Geist befreit der Gottgefällige alsbald vom unwürdigen Lemash. Hierzu bedient er sich jeweils der al'Sefmagia.“

Der abgefasste Inhalt und die magische Wirkung der Schriftrolle stimmen also überein (al'Sefmagia, tul.: Gegenzauberei, Antimagie), ja es scheint fast so, als legitimiere der entsprechende Passus die Nutzung der verwendeten Zauber. Mehr zu dieser Art der rastullah-treuen Magieanwendung finden Sie in **Hallen arkaner Macht 167**.

Wert: 3 Zechinen / 33 Marawedi (6 Silbertaler / 66 Dukaten)

Szenariovorschläge: Sowohl im Rastullah- als auch im Praiosglauben kommen jüngst Strömungen auf, welche die bisher deutlich magiekritischen Regeln und Gesetze mit neuartigen Auslegungen aufweichen. An der Zauberschule des Kalifen sind auch ‚Ungläubige‘ zum Zweitstudium zugelassen – und einer von ihnen, geheimes Mitglied in der Qabalya der Ilaristen, erforscht nun seine These von der Einheit jener beiden Entitäten. Gerade, als die Helden an der Akademie verweilen, gerät eine entsprechende Flugschrift in Umlauf und die Gemüter kochen schnell hoch ...



Rastullahgefällige Zauberpapyri

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI) mit einer Ladung

Typ und Ursprung: Antimagie, Eigenschaften / gildenmagisch

Auslöser: korrektes Vorlesen des enthaltenen Textes (hierzu ist die Kenntnis der *Geheiligten Glyphen von Unau* auf einem Schrift-TaW von 7 sowie der Sprache *Tulamidya* (Khôm-Novadischer Dialekt) auf TaW 9 vonnöten)

Astralenergie: 35 AsP / 1 pAsP

Thesis: bekannt

Komplexität: +2 / 1 ZiP*

Wirkende Sprüche: PSYCHOSTABILIS (Varianten *Kleine Stabilisierung* und *Gegenzauber*, 14 ZiP*)

Optionale Eigenschaft: Siegel und Zertifikat

Analyse: +0 (Intensität) / +2 (Struktur)

Varianten: Für jedes von 99 Beispielen gottgefälliger Zauberei ist ein solcher Zauberpapyrus denkbar. So könnte etwa einer zur SAPEFACTA-Reinigung von durch Ungläubige berührtem Geschirr dienen, ein anderer das Ausharren bei Hunger aufgrund der Speisegebote per ZAUBERNAHRUNG ermöglichen und ein weiterer dem zerstreuten Magus die 99 Gesetze Rastullahs selbst mittels MEMORANS unvergesslich machen – doch soll es auch eben solche geben, die einen KARNIFILO bereithalten, falls ihr Besitzer in seiner Ehre gekränkt werden sollte. Sehr beliebt ist natürlich auch bei dieser Art von Artefakten die Einbindung elementarer Kräfte und Wesenheiten.

DIE SPHÄRE DER VERNICHTUNG

Herkunft: Schule der variablen Form zu Mirham

Beschreibung: In ein kugelförmiges, mondsilbernes Drahtgewirr von drei Fingern Durchmesser sind zwei Edelsteine eingeflochten: Ein 10-karätiger grüner Smaragd und ein 50-karätiger dunkelgrüner, fast schwarzer Obsidian, beide als Pendeloque (tropfenförmig) geschliffen.

Wirkung: Hält man die Kugel mit gestrecktem Arm vor sich und spricht auf Brabaci „Aus dem Weg!“, so werden unbelebte und nichtmagische Objekte im Wirkungsbereich (Kegel von 10 Schritt Länge und 1 Schritt Basisdurchmesser) beschädigt: Sie erhalten 60 Punkte Strukturschaden, was genügt, um etwa stabile Türen und die meisten Rüstungen zu zerstören.

Hintergrund und Besonderheiten: Für diese Artefakte nutzen die Mirhamer ihre Kenntnisse der Kristallomantie vortrefflich aus, indem ein durchschlagender Effekt dauerhaft ohne permanenten Astralaufwand gespeichert wird. Die Steine zerfallen bei Benutzung, das Geflecht bleibt allerdings erhalten und kann mit neuen Steinen bestückt und nochmals bezaubert werden. Das Drahtgewirr erinnert Eingeweihte (*Magiekunde*-Probe +5 bei Kenntnis des Zaubers) an die Matrix des DESINTEGRATUS.

Wert: 50 Dukaten / 90 Dukaten

Szenariovorschläge: Auf ein umstrittenes, doch einflussreiches Mitglied der tulamidischen Magiergesellschaft wurde ein Mordanschlag verübt. Der Angreifer konnte zwar in die Flucht geschlagen werden, hat dabei jedoch ein kreisrundes Loch in der doppelflügeligen Haustür hinterlassen, um das Schloss zu zerstören. Wer steckt hinter dem Attentat? Sollte man den leisen Stimmen lauschen, die wispern, dass angeblich jedes Mitglied vom Bund der Schatten ein solches Artefakt mit sich führen soll?

Sphäre der Vernichtung

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI) mit einer Ladung

Typ und Ursprung: Objekt, Schaden / kristallomantisch, gildenmagisch

Auslöser: einfache Geste und Schlüsselwort (1 Aktion)

Astralenergie: 31 AsP / 0 pAsP

Thesis: selten

Komplexität: +7 / 2 ZfP*

Wirkende Sprüche: DESINTEGRATUS (ZfW 10, 10 ZfP*)

Analyse: +4 (Intensität) / +9 (Struktur, nur +4 bei Erfahrungen mit Kristallomantie)

Varianten: Für aggressivere Zeitgenossen, die eine ‚Flucht nach vorn‘ bevorzugen, sind vereinzelt ähnliche Artefakte mit dem BRENNE in *Flammeninferno*-Variante in Umlauf.

DIE BRILLE DES SCHLAUKOPFES

Herkunft: Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik

Beschreibung: Eine Brille aus Amulettmetall, an den Schläfen sind 15-karätige Türkise von ovalem Schliff eingefasst. Das Glas ist für einen moderat Kurzsichtigen gedacht, lässt sich jedoch von kundiger Hand auswechseln, ohne das Artefakt zu beschädigen.

Wirkung: Klugheit und Intuition des Anwenders steigen für eine Stunde um jeweils 3 Punkte, wenn man mit dem Zeigefinger einmal von links nach rechts über den oberen Rand des Gestells streicht.

Hintergrund und Besonderheiten: Im Zuge der Forschungen des *Instituts der Arkanen Analysen* zu Kuslik an einer ‚aktiven Cantus-synthese‘ (**Horte magischen Wissens 94**) entstand dieses Artefakt, das durch die spontane Zusammenführung der Wirkungsmatrizen beider ATTRIBUTO-Varianten (für Klugheit und Intuition) während der Arkanogenese die Beschränkungen durch Wechselwirkung zwischen Zaubern (**Wege der Zauberei 16**) umgeht. Da es sich dabei jedoch „nur“ um eine Kombination und noch keine wahre Synthese handelt, ist es nun zur Finanzierung weiterer Versuche in den freien Handel gelangt – und die ursprüngliche, leicht sperrige Bezeichnung *Binocular der zerebralen Potenzialaccumulation* durch einen etwas verkaufsfördernderen Namen ersetzt worden. Aufgrund des experimentellen Status‘ hat das Artefakt jedoch seine Aussetzer. Zu jeder Anwendung wird mit W20 gewürfelt, bei 18 bis 20 verbraucht sich die Ladung ohne Wirkung; bei einer 20 wird sogar nochmal gewürfelt: fällt hier eine 18 bis 20, so tritt die Wirkung stattdessen reversiert ein.

Wert: 150 Dukaten / 600 Dukaten

Szenariovorschläge: Ein angesehenen Magus erwirbt stolz dieses Artefakt, um damit auf einem Konvent oder einem Symposium besonders geistreich zu wirken. Leider schlägt die Anwendung für seinen großen Vortrag fehl, woraufhin er – in Unkenntnis der möglichen Fehlzündung –



einen magischen Anschlag eines Konkurrenten vermutet, der seine wissenschaftliche Integrität untergraben möchte. Er bittet die Helden nun, den ‚Fall‘ aufzudecken, versucht dabei aber seinerseits gleichzeitig, die Existenz des Artefakts zu verschleiern.

Brille des Schlaukopfes

Kategorie: aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI) mit drei Ladungen

Typ und Ursprung: Eigenschaften / gildenmagisch

Auslöser: komplexere Geste (2 Aktionen)

Astralenergie: 71 AsP / 4 pAsP

Thesis: sehr selten

Komplexität: +13 / 27 ZfP*

Wirkende Sprüche: ATTRIBUTO (Klugheit, 9 ZfP*), ATTRIBUTO (Intuition, 9 ZfP*)

Analyse: +6 (Intensität) / +21 (Struktur)

Varianten: Eine Wiederaufladung ist hier natürlich fast ausschließlich von den Magiern des Kusliker Instituts selbst zu leisten – ein phexischer Geistesblitz der Akademiker, wahrscheinlich unter dem Einfluss des Artefakts. Wenn Ihnen dies als Meister zu viele Scherereien bedeutet, kann es sich auch schlicht um ein einmalig wirkendes Artefakt handeln, dafür eventuell mit einer oder zwei zusätzlichen Ladungen.

DAS SERPENTATIONS- ODER KATZENTRITT-ELIXIER

Herkunft: Halle des Quecksilbers zu Festum

Beschreibung: Eine schlammgrüne Mischung aus Jagdgras, der Haut einer Goldschleiche, den Ballen einer Katzenpfote und einem Schank ruhig fließenden Gewässers in einem irdenen Fläschchen mit versiegeltem Korken; in den Ton ist eine stilisierte Katze geritzt.

Wirkung: Der Anwender kann für eine halbe Stunde kein Geräusch von sich geben, bewegt sich also völlig lautlos und ist selbst stumm – gleichzeitig jedoch auch taub.

Hintergrund und Besonderheiten: Bei der Tinktur, die auch als ‚*Katzentritt*‘ vermarktet wird, handelt es sich um ein Flüssigartefakt: die Vereinigung von hoher und niederer Alchimie. Momentan laufen Forschungen, um ein gewöhnliches Alchimikum daraus zu machen, also den Bindenden Spruch zu eliminieren und irgendwann vielleicht auch den Wirkenden Spruch einzusparen.

Wert: 20 Dukaten

Szenariovorschläge: Nach einem Einbruch wurde am Tatort eines der charakteristischen Fläschchen gefunden. Schnell werden Stimmen laut, die ein Verbot der „raffgierigen Geschäftemacherei mit Diebeswerkzeug“ fordern – Wortführer ist hierbei der konkurrierende Bund des Roten Salamanders. Bei den folgenden Ermittlungen kann sich herausstellen, dass das Einbruchopfer Kontakte zu einem der ansässigen Alchimisten des Bundes pflegt. Hat dieser die Tat womöglich nur inszeniert, um den lukrativen Verkauf des Tranks zu unterbinden?

KURZSZENARIÖ

Serpentationselixier

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI), Flüssigartefakt

Typ und Ursprung: Umwelt / gildenmagisch

Auslöser: Trinken des Elixiers (2 Aktionen)

Astralenergie: 16 AsP / 0 pAsP

Thesis: bekannt

Komplexität: +0 / 1 ZfP*

Wirkende Sprüche: SILENTIUM (Variante für nur eine Person plus deren Ausrüstung)

Analyse: +0 (Intensität) / +1 (Struktur)

Varianten: An der Halle des Quecksilbers soll auch ein *Trank des Höhenflugs* auf Basis des LEIB DES WINDES angeboten werden, der aber weit teurer ist.

DIE SICHERE TRUHE

Herkunft: Akademie von Licht und Dunkelheit zu Nostria

Beschreibung: Eine liebevoll mit urigen Waldschratfiguren beschnittene Truhe, knapp einen Schritt breit und jeweils etwa halb so hoch und tief, aus gutem nosterischen Steineichenholz mit integriertem Verschluss aus Messing.

Wirkung: Die Truhe ist von erstaunlicher Qualität (60 Strukturpunkte, Härte 12, Struktur 15) das eingebaute Schloss immerhin ordentlich (*Schlösser Knacken*-Probe +5), zusätzlich wird die komplette Konstruktion bei jeglichem unbefugten Öffnungsversuch für 10 SR magisch gefestigt und ist dadurch noch schwerer zu öffnen (insgesamt *Schlösser Knacken*-Probe +45; KK-Probe +32; FORAMEN +15, 15 AsP). Sollte sie dennoch einmal beschädigt werden, repariert sie sich darüber hinaus mit einer Geschwindigkeit von 1W6 Strukturpunkten pro KR selbst.

Hintergrund und Besonderheiten: *Halderyn Spökenkieker*, der Erschaffer, hat den Baum für dieses Stück selbst ausgewählt, ihn eigenhändig gefällt, zersägt, gehobelt und zu einer Truhe vernagelt. Er hat den Schließmechanismus eingebaut, die Truhe mit Schnitzereien verziert und sie letztendlich, zur Krönung seines Werks, verzaubert. Somit ist alles an diesem Gegenstand aus einer Hand

und fügt sich perfekt ineinander, demgemäß ist die arkane Wirkung auch höchst affin zum profanen Zweck.

Es existieren drei Schlüssel zu dieser Truhe, mit denen sie geöffnet werden kann, ohne dass sie sich aktiviert. Diese wurden zeitgleich von Halderyn erschaffen.

Wert: 5 Dukaten / 500 Dukaten

Szenariovorschläge: Ein begabter Einbrecher war schon häufiger im Haus des Besitzers dieser Truhe – mindestens einmal im Jahr. Es gab zwar immer etwas zu holen, doch an dieser Kiste biss er sich jedes Mal die Zähne aus. Er wähnt etwas besonders Wertvolles darin und wo Phex ihn im Stich ließ, war Rahja ihm nun hold: Er hat der hübschen Tochter des Hauses ihren Schlüssel ... entwendet. Geplagt von ihrem schlechten Gewissen gestand sie ihrem Vater dieses Missgeschick, der daraufhin die Helden anwirbt, gut auf die Truhe (und am besten auch gleich auf die Tochter) aufzupassen. Doch was mag sich darin befinden, was so gut verborgen sein soll?



Sichere Truhe

Kategorie: semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI) mit zwei Anwendungen pro Jahr

Typ und Ursprung: Objekt / gildenmagisch

Auslöser: Gewalt ausgeübt (R)

Astralenergie: 52 AsP / 5 pAsP

Thesis: verbreitet

Komplexität: +2 (-3 durch maximale Sympathetik) / 3 ZfP*

Wirkende Sprüche: CLAUDIBUS (Variante *Aktive Versiegelung*, 10 ZfP*, 10 AsP)

Optionale Eigenschaft: Selbstreparatur

Analyse: +1 (Intensität) / +7 (Struktur)

Varianten: Auch Schutzmechanismen sind bloß die Kinder ihrer Eltern. Wo hier ein Weißmagier schlicht das Hab und Gut des Kistenbesitzers schützt, könnte die Truhe eines Fasarer Potentaten dem dreisten Dieb gleich per MEMORABIA sein dafür benötigtes Fachwissen tilgen, in Punin wird eher per reversiertem ATTRIBUTO seine Fingerfertigkeit erlahmen, während in Brabak ... lassen wir das.

GÄNSEWEIN

EIN KLEINES ABENTEUER IN ALMADA VON THOMAS RÜHLE

Stichworte zum Abenteuer: Anschläge auf die Baustelle eines Traviaklosters, Enttarnung eines Stierkultisten, Rettung einer Entführten

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

Erfahrung (Helden): niedrig bis erfahren

Ort und Zeit: Dominie Lindholz in der Baronie Artésa, ab 1035 BF

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Im Süden der Baronie Artésa in der Grafschaft Yaquirtal sollen im Auftrag der Kirche ein Traviatempel und ein daran angeschlosse-

nes Kloster erbaut werden. Doch die Bauarbeiten werden schon kurz nach Beginn von unbekannter Seite sabotiert. Die Zwischenfälle, die teilweise übernatürliche Ursachen haben, verunsichern die Arbeiter zunehmend und schon suchen die ersten von ihnen trotz aller beruhigenden Zusprachen das Weite.

Der Traviageweihte *Jacopo von Lindholz* will seinen Bruder, den Baron, und die übrigen Adelsfamilien der Gegend nicht in die Belange hineinziehen. Auf der anderen Seite besitzt die Traviakirche kaum Kämpfer, die für den Schutz der Arbeiter sorgen könnten. Deshalb werden die Helden gebeten, dem unheimlichen Treiben ein Ende zu bereiten. Sie kommen gerade rechtzeitig, um einen

GLOSSAR

- Alming** eine almadanische Ortschaft
- Artésa** eine Baronie mit gleichnamiger Hauptstadt in Almada
- Castillo** kleine Festung
- Dominie** ein kleines Lehen innerhalb einer Baronie, ähnlich einem Edlengut
- Fels** eine Ortschaft im Katraguatal
- Katraguatal** ein Tal in der Baronie Artésa
- Lindholzer Forst** ein Wald bei Artésa
- Mohagoniholz** Edelh Holz
- Mondenkaiser** ein Beinamen für Selindian Hal, den ehemaligen Kaiser Almadas
- Paraphernalia** Ritualwerkzeuge, der Beschwörung dienlich
- Perain** eine almadanische Ortschaft
- Pocofuente** ein lange zerstörtes Gut
- Ras'Ragh** eine alte Verehrungsform des Orkgottes Brazoragh
- Ratzingen** eine almadanische Ortschaft
- Sereno** ein Stadtviertel von Punin

weiteren Angriff auf das Lager abzuwehren, können aber nicht verhindern, dass *Yalsica von Lindholz*, die Tochter Jacopos, entführt wird. Durch die Befreiung des Mädchens können die Motive der Gegenspieler geklärt und weitere Anschläge auf die Baustelle verhindert werden.

WAS BISHER GESCHAH

Während des Höhepunkts der Terrorherrschaft des Mondenkaisers wurde der Gutshof der Familie von Lindholz von Räufern angegriffen und der benachbarte Traviatempel ein Raub der Flammen. Nachdem *Nicetos von Lindholz* (*992 BF, hochgewachsen, lange, braune Haare, sympathisch) für seine Treue zum Reich zum neuen Baron von Artésa erhoben wurde, übertrug er der Traviakirche weite Teile des Katraguatals im Süden der Baronie, um dort einen neuen Tempel und ein Kloster der Gütigen Mutter zu errichten. Sein Bruder Jacopo und dessen Frau *Travianca Calmosa* (*993 BF, breite Nase, rundes Gesicht, charmant), eine Schwester des vorigen Barons aus dem Hause d'Artésa, sollen der Einrichtung vorstehen. Man entschließt sich, die Fundamente des vor Jahrhunderten zerstörten Gutes Pocofuente hierbei als Grundlage für die neue Anlage zu nutzen. Zur gleichen Zeit tobt in einer Sekte des Kultes vom gefesselten Stier ein Machtkampf zwischen einer der Peraine nahestehenden

DER KULT VOM GEFESSELTEM STIER

Bei dem Kult handelt es sich um eine Gruppe von brazoraghgefälligen Stierkultisten unter der Führung des Priesters *Surkan al' Rasim* (*Aventurisches Jahrbuch* 1035 BF 149). Ziel der Kultisten ist die Schwächung der menschlichen Kirchen in Almada und die Verbreitung der Lehren des Brazoragh. Mehr zu den Kultisten in *Herz des Reiches* 207, *Aventurisches Jahrbuch* 1035 BF und AB 148.

gemäßigten Fraktion und ihren Gegenspielern, welche von dem jungen Ras'Ragh-Kultisten *Vencelao Oberfeld* angeführt werden. Um das Gleichgewicht zu seinen Gunsten zu verschieben, will Vencelao an ein brazoraghgefälliges Artefakt gelangen, welches er in den verschütteten Kellerräumen von Pocofuente vermutet. Er versucht die Bauarbeiter zu vertreiben, doch die Traviakirche – ohnehin nicht reich an almadanischen Gotteshäusern – leistet beeindruckende Überzeugungsarbeit.

Als Vencelao erfährt, dass das Artefakt geborgen wurde, sieht er sich zum sofortigen Handeln gezwungen und greift mit allem an, was er hat.

WEGE INS ABENTEUER

Im Folgenden finden sich einige Vorschläge, wie einzelne Helden oder auch die gesamte Gruppe auf die Ereignisse aufmerksam gemacht werden können.

◆ In der Baronie Artésa selbst kann man in allen Ortschaften von dem Bau erfahren.

◆ *Mutter Zefira* und *Vater Sedef* vom *Tempel der Gütigen Mutter unserer Almadanischen Heimat* im Puniner Stadtviertel Sereno haben vom Bau des Klosters erfahren. Sie wissen allerdings nichts von den Zwischenfällen der letzten Zeit und beauftragen somit die Helden völlig arglos damit, eine Gabe an den Schwestertempel zu überbringen. Bei den Gaben handelt es sich um ein Paar Wildgänse in einem hölzernen Käfig sowie ein Holzkästchen. Das Kästchen enthält ein Schreiben mit den besten Wünschen, eine kupferne Gänsestatuette sowie eine Summe von 10 Dukaten, die durch Spenden zusammengekommen ist.

◆ *Alisea von Lindholz* (*1014 BF, dunkelblonde Haare, meerblaue Augen, dem Vergnügen zugetan), älteste Tochter des Barons, befindet sich in Weinbergen, ungeduldig die Ankunft eines bei den Goldschmieden von Punin geordneten Schmuckstückes erwartend. Es mag sein, dass die Helden den nervösen Händler bereits begleitet haben oder der Baronessa zufällig in der Stadt am Yaquir begegnen, in jedem Fall findet die junge Edeldame Gefallen an einem der Helden, der sich beispielsweise durch seine Abstammung, sein gutes Aussehen oder seinen Umgang mit Worten auszeichnet und bittet ihn, ihr Geleit in das Örtchen Fels im Katraguatal zu geben. Spätestens bei der Abreise dürfte auffallen, dass sie bereits von Soldaten ihres Vaters begleitet wird und zusätzlichen Schutzes weniger bedarf als ein wenig Unterhaltung.

◆ Die Magistra minor invocatia *Madaya Zalahan* (*1007 BF, mager, weiße Haut, meist geschminkt, Ringe in Nase und Lippen, siehe *Horte magischen Wissens* 67) ist eine der Lehrkräfte in der Akademie der Erscheinungen von Grangor. Sie bittet einen gelehrten Helden, ein versiegeltes Schreiben an ihren ehemaligen Schüler *Amaros Desidero von Lindholz* (*1012 BF, dunkelblonde, kurze Haare, charmant aber beherrscht von Standesdünkel) zu überreichen. Im Castillo Fels über dem gleichnamigen Ort, wo sich der Sohn des Barons derzeit aufhält, können die Helden auch auf Jacopo von Lindholz treffen und von seiner Lage erfahren.

AN DER BAUSTELLE DES KLOSTERS

Der einzige befestigte Weg zur Baustelle des geplanten Klosters führt über den Ort Fels, der sich im Süden der Baronie inmitten

des Katraguats befindet. Zu dem Dorf am Fuße eines roten Granitbrockens, auf dem sich das gleichnamige Castillo erhebt, gelangt man über eine Straße, die in nördliche Richtung über Perain und den Lindholzer Forst nach Artésa führt und den Weg von Ratzingen nach Alming schneidet. Unter den eng an den roten Felsen gedrängten Häusern findet sich auch das Gasthaus *Zur Quelle* (Q6/P5).

Die Baustelle liegt zwei Meilen von Fels entfernt. Das Katraguat wird von roten Felsen dominiert. Nur am Talgrund wird Ackerbau betrieben. Weiter die Hänge hinauf werden Granatäpfel-, Mandel-, Oliven- und Walnussbäume in kleinen Hainen gehegt. Abseits der Siedlungen dominiert trockenes Buschwerk aus Heide, niedrig gewachsenen Eichen, Stechwinden, Ginster und ähnlichen Gewächsen sowie braunes Grasland.

Neben der eigentlichen Baustelle befindet sich die Zeltsiedlung der Arbeiter. Jeweils acht bis zehn von ihnen teilen sich eine Unterkunft. Insgesamt sind es 72 Arbeiter. Hier können die Helden ein Nachtlager finden, sobald sie ihre Absichten dem Geweihten Jacopo mitgeteilt haben. Dieser hat zusammen mit seinen Kindern ein eigenes Zelt bezogen, während seine Frau für eine Eheschließung in Eisenhütt weilt. Er zeigt sich erfreut, dass die Helden hier sind und behandelt sie respektvoll und zuvorkommend.

Falls sich die Helden mit den Arbeitern unterhalten oder deren Gesprächen lauschen, können sie mehrere Schauergeschichten über Geister mit menschlicher oder tierischer Gestalt hören, die einzelnen Arbeiter des nachts begegnet sein sollen. Die Zeugen waren allerdings zum Teil angetrunken. Wesentlich greifbarer sind die mutwillige Beschädigung eines Baukrans und das Verschwinden von Arbeitsgeräten.

Das Zelt des Geweihtenehepaars von Lindholz und ihrer Kinder befindet sich in der Mitte des Lagers. Es verfügt über einen Wohnraum, ein Schlafzimmer und einen kleinen abgetrennten Bereich, in dem besondere Fundstücke aufbewahrt werden, die während der Ausgrabungen zu Tage gefördert wurden.



FABRICE WEISS 2013

DAS KAMELSPIEL

Neben diversen farbigen Steinen eines Bodenmosaiks, Scherben einer kostbaren Vase, welche ein kopulierendes Pärchen in verschiedenen, teils athletisch gewagten Positionen zeigt, und zwei bronzenen Stierfigürchen, liegt verstaubt im Zelt des Geweihtenpaars ein gut erhaltenes Spiel Rote-und-Weiße-Kamele. Das Spiel besteht aus einem hölzernen Kästchen aus Mohagoniholz, welches gleichzeitig als Spielfeld dient, und die Spielsteine enthält. Von dem Leder, in das es ursprünglich geschlagen war, hat man lediglich einige spärliche Reste gefunden, als man es beim Ausheben des zukünftigen Brunnenschachtes aus dem Fundament des ehemaligen Hauses barg. Die Figuren, bestehend aus gefärbtem und gebranntem Ton, zeigen anstatt der heute üblichen Kamele allerdings Stiere.

Vencelao Oberfeld ist durch Visionen bekannt, dass die Steine ihre Farbe, neben gewöhnlichen Farbpigmenten, auch zermahlene Knochen und getrocknetem Blut verdanken, die von einem Hochschamanen des Stiergottes aus alter Zeit stammen. Dessen Fähigkeiten will der Anhänger des Götzen in sich aufnehmen. Da Blut und Knochen zwar unersetzliche Paraphernalia sind, jedoch nach mehreren Jahrhunderten keine Kraft mehr in sich tragen, ist es quasi unmöglich, diese Besonderheit des Spieles zu ermitteln.

PÄCHTLICHE SCHRECKEN

Vencelao hat durch drei seiner Anhänger, die sich als Arbeiter haben anwerben lassen, in Erfahrung gebracht, dass das Spiel geborgen wurde. Jetzt befürchtet er, dass die Funde sich seinem Zugriff entziehen und sieht sich zum Handeln gezwungen. In der zweiten Nacht nach dem Eintreffen der Helden ruft er mit Hilfe einer angeworbenen Dämonologin drei Geister und drei Nephazzim und hetzt sie als Ablenkung gegen das Lager. Gleichzeitig weist er seine Spione an, das Mohagonikästchen samt Spielfiguren in ihren Besitz zu bringen. Die meisten Handwerker und Hilfsarbeiter sind beim Anblick der Untoten und Geister zu sehr von Panik erfüllt, um mehr zu tun als davonzulaufen. Das Eingreifen der Helden ist also unerlässlich.

Verwesende Leiche einer Khoramsbestie

Typ: Untoter (Zombie)

Biss: INI 9+2W6 AT 14 PA 5 TP IW6+5 DK H

LeP 23 AuP - RS 2 MR 1 GS 12 GW 9

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Lebenssinn, Erhöhtes Infektionsrisiko (5), Gestank, Schreckgestalt, Unnatürliche Aura

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2)

Spuk

Typ: Geist (menschlich)

Beherrschung: +4 Austreibung: +7

INI 12+IW6 AT 10 PA 0 TP 3W6+6 (Strukturschaden) DK 7 Schritt

LeP 40 AuP - RS 8 MR 15 GS 8 GW 8

KURZSZENARIÖ

Eigenschaften: Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II (jedoch normalerweise unsichtbar)

Besondere Kampfregelein und -manöver: Gezielter Angriff (Schadenszauber gegen unbelebte Materie wie KLICKERADOMMS, DESINTEGRATUS, MOTORICUS, ZAGIBU, keinen (direkten) Schaden gegen belebte Materie)

Der Spuk ist an einen vergilbten Liebesbrief gebunden, der ihm zu Lebzeiten nicht mehr zugestellt wurde. Dieser ist in einem der Zelte deponiert und kann zerstört werden, um dem Spuk Einhalt zu gebieten.

Erscheinung

Typ: Geist (Tier: Pferd)

Beherrschung: +0 **Austreibung:** +2

Biss: INI 9+IW6 AT 11 PA 8 TP IW6+1 DK H

Tritt: INI 9+IW6 AT 11 PA 8 TP IW6+2 DK N

LeP 55 **AuP** - **RS** 6 **GS** 2/11/13 **MR** 12 **GW** 10

Eigenschaften: Schaden gegen belebte Materie, Resistenz gegen profane Waffen, Ungebunden

Besondere Kampfregelein und -manöver: Niederwerfen (4, Tritt), Großer Gegner

Je nach Stärke und Ausrichtung ihrer Heldengruppe steht es Ihnen als Meister frei, die Zusammenstellung von Geistern und belebten Leichnamen anzupassen. Nützliche Quellen hierfür sind der Band **Von Toten und Untoten**, sowie **AB 153** und **Wege der Zauberei 203ff.** und **226f.** Der Angriff der widernatürlichen Kreaturen erfolgt weit entfernt vom Zelt der Traviageweihten und da sich auch Jacopo im Lager verzweifelt bemüht, den angerichteten Schaden und die Panik in Grenzen zu halten, können Vencelaos Handlanger wie geplant vorgehen. Jedoch sind die Kinder des Geweihtenpaares durch den Tumult aufgewacht. Die jüngeren sind zu ängstlich, aber die älteste, Yalsica Osada von Lindholz, verlässt die Schlafkammer und überrascht so die Stierkultisten bei ihrer Tat. Als sie Alarm schlagen will, betäuben die drei das Mädchen und nehmen es mit sich.

VERLORENES BLUT

Nachdem die jenseitigen Wesenheiten besiegt sind, dauert es nicht lange, bis das Verschwinden des Mädchens bemerkt wird. Ihre Geschwister – Ippolito, Amelia, Miranda und Albin – haben zwar nichts gesehen, aber aus dem, was sie gehört haben, lässt sich leicht schließen, dass die junge Adlige entführt wurde. Der besorgte Jacopo von Lindholz bittet die Helden, nach Spuren zu suchen und die Verfolgung aufzunehmen, während er selbst im Castillo Fels um Unterstützung bitten wird. Er schlägt vor, dass die Helden den

Weg, den sie einschlagen, mit einem Stück Kreide markieren, damit die Waffenknechte ihnen folgen können.

Den Spuren zu folgen ist anfangs einfach, da sie durch das lockere Erdreich der umgebenden Felder führen (*Fährtsuchen*-Probe). Von dort schlagen sie nach einem kleinen Bogen die gleiche Richtung ein, aus der auch die Untoten angegriffen haben. Die Helden können einen Pfad ausmachen, der zu einem aufgegebenem Steinbruch führt und von dort die zerklüftete Felswand hinauf in ein südlich des Ortes Fels gelegenes Waldstück. Der Aufstieg ist zu steil, um ihn mit Reittieren zu beschreiten. Am oberen Rand der Felsen hat Vencelao mit einigen seiner Anhänger die Entführer erwartet. Das entführte Mädchen kommt ihm als Opfer für das Ritual gerade recht. Mit den übrigen Kultisten, insgesamt [Heldenzahl +3] Personen, setzt er sich nach Süden ab, wo sich einer der Ritualplätze der Gruppe befindet. Dort möchte er die junge Adlige dem großen Ras'Ragh blutig opfern.

Gestalten Sie eine spannende Verfolgungsjagd durch den kleinen Wald und die sich anschließenden Wiesen und Felder des als Grillenbusch bekannten, fruchtbaren Landstrichs. Hier einige Beispiele für mögliche Ereignisse.

◆ An einer Wasserstelle schrecken die Helden ein Rudel Waldwölfe auf und müssen sich prompt vor [Anzahl Helden]+2 hungrigen Tieren in Sicherheit bringen oder sie besiegen.

Waldwolf

Biss: INI 9+IW6 AT 10 PA 7 TP IW6+3* DK H

LeP 23 **AuP** 100 **RS** 2 **MR** 1 **GS** 12 **GW** 5

Besondere Kampfregelein und -manöver: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4)

*) Überträgt mit einer Wahrscheinlichkeit von 5% eine der folgenden Krankheiten, falls der Resistenzwurf misslingt: Rascher Wahn (1-15), Tollwut (16-20)

◆ Falls sich unter den Helden keine erfahrenen Spurensucher befinden oder das Würfelglück ihnen nicht hold ist, kommt es dazu, dass sie auf dem teils steinigem Boden die Fährte der Entführer verlieren. Als sie gerade zu verzweifeln beginnen, begegnen sie einem älteren Fallensteller im Wald. Da der Alte wildert, will er die Begegnung möglichst kurz halten. Aber vielleicht lässt er sich ja doch überreden oder gar erpressen, der Gruppe doch beizustehen?

◆ Ein erboster Bauer will die Helden mit einem Dreschflegel aus seinen Feldern jagen. Können die Helden ihn beruhigen und sich erklären, wird er ihnen den Weg nennen, den bereits eine andere Gruppe, deren Beschreibung auf die flüchtenden Entführer passt, vor kurzem über seinen Acker genommen hat.

◆ Das Lager der Entführer ist bereits in Sichtweite. Der Abstieg über eine Felsflanke ist eine gefährvolle Alternative, die sie allerdings ganz in die Nähe der Geisel bringen würde.

Schließlich können die Helden die Entführer einholen. Obwohl die Anhänger des Stierkultes zahlenmäßig überlegen sind, handelt



YALSICA

es sich bei den meisten doch im Grunde um Bauernburschen, die kaum im Kampf ausgebildet sind:

Kultisten

Keule: INI 10+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+2 DK N

Kurzbogen: INI 10+1W6 FK 15 TP 1W6+4

LeP 26 AuP 27 RS 1 MR 3 GS 8

Sollte es den Helden gelingen, Gefangene zu machen, können Sie diese später der Obrigkeit übergeben. Jedoch können diese als Ketzler und Entführer einer Adligen kaum auf einen Richtspruch hoffen, der nicht ihr Todesurteil bedeutet.

Yalsica von Lindholz ist zum Zeitpunkt ihrer Befreiung gefesselt und wird den Helden für Ihre Rettung inständig danken. Sie kann zudem einige Hintergründe der Entführung und die Bedeutung des Mohagonikästchens aus belauschten Gesprächen der Kultisten in Ansätzen aufklären.

Ein spezielles Anliegen

Auf dem Rückweg wird sich die junge Yalsica erneut an die Helden wenden. Sie versucht schon seit Langem, ihren Vater davon zu überzeugen, die Einwilligung zu ihrer gewünschten Ausbildung zur Caballera zu geben. Yalsica ist es ein Bedürfnis, die Gläubigen nicht nur mit Worten zu beschützen; und gerade ihre Hilflosigkeit während des Überfalles hat ihr dies erneut vor Augen geführt. Ihr Vater, der gesehen hat, wie eine Blutsfehde seiner Familie so viele Leben dahingerafft hat, ist jedoch strikt dagegen. Sie bittet die Helden, ihr Anliegen zu unterstützen. Yalsicas Wunsch soll in Erfüllung gehen. Ihre Eltern werden einwilligen und sie zu Meister *Talfan* (siehe **Klingentänzer 135**) in die Lehre geben.

Das Ende ist der Anfang

Falls Sie Vencelao Oberfeld als Gegenspieler der Helden länger erhalten möchten, so können Sie dies gerne tun. In diesem Fall würde sich der junge Schamane nach dem Überfall lediglich kurz mit den Entführern treffen, das Kästchen an sich nehmen und seine Anhänger als Ablenkungsmanöver für die Verfolger nutzen, um sich selbst davon zu machen. Ob und wann das von Vencelao angestrebte Ritual gelingt, ob Vencelao Geist sich gegen den des Tairachschamanen durchsetzen können wird und was aus dem jungen Schamanen wird, liegt dann ganz in Ihrer Hand.

Der Mühelohn

Der Traviageweihte ist überglücklich, sein geliebtes Kind wiederzusehen. Neben dem Segen der gütigen Mutter bietet Bruder Jacopo den Helden die 10 Dukaten aus der Kollekte der Puniner Brüder und Schwestern an (es wäre natürlich sehr löblich, dies abzulehnen). Außerdem kann der Geweihte natürlich den Helden auch anders behilflich

sein, sei es als Lehrmeister oder als jemand, der ein gutes Wort für sie einlegen kann. Falls die Helden den Baron aufsuchen und über Ihre Taten informieren, reicht er den Helden 40 Goldstücke pro Person als Lohn.

Zudem stehen den Helden **200 Abenteuerpunkte** und **3 Spezielle Erfahrungen** auf häufig eingesetzte Talente oder Zauber zu.

DRAMATIS PERSONAE

JACOPO VON LINDHOLZ

Erscheinung: 1,78 Schritt, knapp 40 Jahre, schlanker Wuchs, dunkelbraunes Haar, graue Augen, sonnengebräunte Haut.

Hintergrund: Nach dem grausamen Tod seiner Nichte in der Blutsfehde seiner Familie gegen die Familia di Dalias, hat sich Jacopo dem Glauben an Travia zugewandt und konzentriert sich seitdem ganz auf seine kirchliche Berufung. Mit freundlicher Entschlossenheit und seinem bodenständigem Auftreten weiß er die Menschen für die Gütige Mutter zu begeistern. Wie seine Frau sieht er die sanfte Göttin nicht im Widerspruch zu Rahja. Stattdessen hält er die Aspekte der Travia hoch, die auch den Almadanis heilig sind: Heimatverbundenheit, familiäre Gemeinschaft und treuliches Einstehen zu eingegangenen Verpflichtungen.

Zitate: „Genieße Rahjas Gaben so viel, wie es dich verlangt, mein Bruder! Doch eines Tages magst auch du jene Eine finden, die alles in sich trägt, was du in den anderen nur gesucht hast.“

YALSICA OSADA VON LINDHOLZ

Erscheinung: 1,58 Schritt, 14 Jahre, schwarze Haaren, schlanke Gesichtszüge, graublau Augen.

Hintergrund: An der Grenze zwischen Mädchen und junger Dame stehend, zeichnet sich Yalsica durch eine für ihr Alter erstaunliche Zielstrebigkeit aus. Ausgestattet mit einem ausgeprägtem Gerechtigkeitssinn und einer jugendlichen Mischung aus Idealismus und Naivität, steht sie mit Taten und deutlichen Worten für die Werte ein, an die sie glaubt.

Zitat: „Ich liebe meine Eltern und die Heilige Mutter über alles, aber eine Gans kann mit ihren Schwingen weder Schwert führen noch Schild halten, wenn Ihr versteht.“

VENCELAO OBERFELD

Erscheinung: 1,82 Schritt, 28 Jahre, kurze, schwarze, eng gelockte Haare, kantige Gesichtszügen, athletischer Körperbau. Ein Bild von einem Mann, mit einer kräftigen Stimme und dunklen, von Ehrgeiz erfüllten Augen. Gelegentlich wirkt Vencelao leicht abgelenkt, als würde er einer inneren Stimme lauschen.

Hintergrund: Vencelao Oberfeld stammt ursprünglich aus dem Katraguatal und schloss sich schon in seiner Jugend einem Zirkel des Schwarzen Stieres an. Seine weniger durch Klugheit als durch eine beeindruckende Intuition für die Gelüste der Menschen getragenen Reden, brachten ihm erste Anerkennung. Geleitet durch Visionen begab sich Vencelao auf



VENCELAO

SPIELHILFE

eine Reise, die ihn durch weite Teile des mittäglichen Königreiches führten und mit anderen Persönlichkeiten des unter der Herrschaft Selindians erstarkenden Stierkultes bekannt machten. Schließlich erreichte er die wilden Berge des Raschtulswall. Dort eröffnete ihm der vor Jahrhunderten verstorbene *Khurraq Zweiblut*, ein halborkischer Hochschamane, in einem Traum, dass Vencelao sein erwählter Erbe sei. Der Geist des Schamanen machte ihn mit den mystischen Ritualen seines Volkes vertraut und der junge Oberfeld lernte begierig. Dem Versprechen Khurraks auf noch tiefer gehendes Wissen folgend, kehrte Vencelao schließlich nach Artésa zurück und gewann eine Reihe von Anhängern des Zirkels dafür, ihn bei seinen Plänen zu unterstützen. Mit der Macht und dem Wissen eines Hochschamanen hofft Vencelao, die unumstrittene Herrschaft über die artésanischen Kultisten des Schwarzen Stieres,

wenn nicht über die gesamte Glaubensgemeinschaft des Ras'Ragh gewinnen zu können.

Zitat: „Was du wirklich wissen musst, sagt dir kein gelehrtes Buch oder verstaubtes Pergament, Bruder. Die Wahrheit liegt allein im pulsierenden Rauschen des Blutes. Kannst du es nicht hören? Kannst du es nicht spüren?“

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

LeP 32 AuP 29 AsP 14 RS 0 MR 5 WS 6 GS 8

Degen: INI 12+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Schwerer Dolch: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK H

Zauber: Armatrutz 8, Blitz 10

DER SALVUNKER KREIS

EINE SPIELHILFE VON MICHAEL MASBERG

MIT DANK AN KATJA REINWALD, RALF RENZ UND DANIEL SIMON RICHTER

Die folgende Spielhilfe enthält Meisterinformationen zur weiteren Entwicklung der **Schattenlande**. Wenn Sie sich davon als Spieler überraschen lassen wollen, sollten Sie von der Lektüre absehen.

Mit einem Vorhang (■) gekennzeichnete Meisterpersonen fallen unter den *Visibili* und stehen dem Meister zur freien Verfügung. Ihr Schicksal wird von zukünftigen Publikationen nicht aufgegriffen.



„*Helme Haffax hat ein freies Reich der Stärke geschaffen, eines der prächtigsten Reiche des Kontinents. Dafür werden wir ihm auf immer dankbar sein. Doch die Frage ist: Was kommt nach Haffax?*“

–*Baron Miljes von Rauleu bei der ersten Zusammenkunft des Salvunker Kreises, Salvunk, 1033 BF*

Der *Salvunker Kreis* ist eine junge Verschwörung aus hochrangigen Offizieren und ambitionierten Emporkömmlingen der tobrischen Fürstkomturei. Die Mitglieder der Verschwörung, die es in Haffax' Reich zu Einfluss und Würden gebracht haben, denken perspektivisch und fragen sich, wie es nach Haffax weitergehen soll. Sie sind von der Idee seines Reiches überzeugt, folgen dem Heptarchen aber nicht in blindem Gehorsam und fürchten, dass er – wie andere Splitterträger – für seine persönlichen Ziele opfert, was er aufgebaut hat. Ziel des *Salvunker Kreises* ist es daher, Haffax zu stürzen, *bevor* er seinen Krieg gegen das Mittelreich entfachen kann, und einen der ihren als seinen Nachfolger zu installieren.

DIE GESCHICHTE DES SALVUNKER KREISES

Geistiger Vater des *Salvunker Kreises* ist *Miljes von Rauleu*, Baron zu Salvunk. Zu Xeraans Zeiten erkaufte er sich den Titel eines Prälaten und die Herrschaft über das ehemals herzogliche Lehen. Er koee-

rierte früh aus Überzeugung mit *Helme Haffax*, um den Buckligen zu stürzen. Salvunk wurde zum Sammelpunkt für Haffax' Truppen, als er die Belagerung von Mendena während des Feldzugs gegen *Xeraan* 1029 BF aufgeben musste.

Als Haffax im *Peraine* 1032 BF Kaiserin *Rohaja von Gareth* sein Ultimatum stellte, wurde dies zur Geburtsstunde des *Salvunker Kreises*. In Sorge um die Zukunft der Fürstkomturei sammelte Miljes behutsam weitere Unzufriedene um sich und gründete 1033 BF den Geheimbund. Die letzten Jahre nutzten die Verschwörer, um ihr Netz vorsichtig und geduldig auszubauen und sich auf den Tag vorzubereiten, an dem es gilt, zuzuschlagen.

Gebräuchlicher Name: Salvunker Kreis

Wappen / Symbol: auf Silber ein blauer Diamant (in Anlehnung an das Wappen der Baronie Salvunk: durch blaues Wellenband schräg geteilt, rechts oben ein blauer Diamant)

Wahlspruch: „Für die Zukunft der Fürstkomturei!“

Herkunft: Fürstkomturei Tobimorien, 1033 BF ins Leben gerufen und seitdem behutsam aufgebaut

Persönlichkeiten: siehe **Der Kern der Verschwörung**

Personen der Historie: keine

Beziehungen: ansehnlich (innerhalb der Fürstkomturei: groß)

Finanzkraft: groß (vor allem das Vermögen des Barons von Salvunk, aber auch abgezweigte Gelder aus verschiedenen Kassen)

Zitat: „Es gilt, etwas Großartiges zu bewahren.“

–*Dherin Bentelan, Hauptmann der Tobrischen Äxte*

Bedeutende Niederlassungen: Salvunk, Mendena, Keilerau

Größe: sieben Verschwörer, dazu weitere überzeugte oder gekaufte Personen und Zuträger, die jedoch die umfassenden Pläne und das Ausmaß der Verschwörung nicht kennen; bis 1037 BF wächst das Netzwerk auf etwa zwei Dutzend Personen an

DER KERN DER VERSCHWÖRUNG

DER KÖNIGSMACHER

Baron **Miljes von Rauleu** (*984 BF, Halbglatze, füllig, gesellig mit vollendeten Manieren, Vorliebe für grüne Stoffe; Seelentier: Spinne), ein mit allen Wassern gewaschener Intrigant, ist die treibende Kraft hinter der Verschwörung. Ihm ist daran gelegen, die Weichen für die Zeit nach Haffax zu stellen, um die Fürstkomturei als dauerhaftes, dynastisches Reich in Aventurien zu bewahren. Er selbst strebt dabei nicht nach der Herrschaft, sondern sieht sich als Königsmacher.

DER HOFFUNGSTRÄGER

Dherin Bentelan (*1010 BF, 1,85 Schritt, blaue Augen, rasierter Schädel mit langer Narbe an der linken Seite; Seelentier: Noralec-Otter), Hauptmann der *Tobrischen Äxte* und jüngst zur Roten Hand ernannt, ist einer der aufstrebenden Offiziere der Fürstkomturei. Seine aus Garetien stammende Mutter kam als Soldatin nach Maraskan. Dort empfing sie ihren Sohn infolge einer kurzen Liebschaft mit einem maraskanischen Fischer, der sie kurz darauf sitzen ließ. Von seiner Mutter übernahm er die glühende Verehrung für Helme Haffax, hatte es als junger Soldat in der frühen Fürstkomturei jedoch schwer, da er es kategorisch ausschlug, einen Pakt einzugehen.

Der heutige Komtur **Iradon Kolenfeld** (**Schattenlande 194**) wurde früh auf ihn aufmerksam und holte ihn an seine Seite. Seine ersten Meriten verdiente sich Dherin im *Krieg der 35 Tage* und später als Adjutant Iradons während der Unterwerfung der Piratenküste. Er folgte seinem Mentor nicht nach Maraskan, sondern wurde von Haffax selbst berufen, um als Hauptmann den Aufbau des Regiments *Tobrische Äxte* mitzugestalten, mit dem er jüngst seinen Erfolg in Ällingen errang.

Dherin ist von der Idee der Fürstkomturei überzeugt, doch schwindet sein Vertrauen in Helme Haffax, da er befürchtet, dass dieser wie andere Heptarchen am Ende seiner Tage sein Reich persönlichen Rachegehlüsten opfern wird. Dies hat ihn schließlich zu einem Mitbegründer des *Salvunker Kreises* gemacht, der Dherin als neuen Herrscher auf dem Eisenthron einsetzen will. Da Dherin – wie Haffax – aus einfachen Verhältnissen stammt, sucht Miljes nach einer passenden Gemahlin, auch um einer tobimorischen Dynastie eine Perspektive zu geben. Miljes' älteste Tochter steht dafür bereit, doch weiß er, seine eigenen Ambitionen in dieser Sache zurückzustellen, wenn sich eine Verlobte findet, die dem *Salvunker Kreis* zu einem wichtigen Bündnis verhilft.

WEITERE VERSCHWÖRER

◆ Der Beilunker **Halrik Bernigandh** (*999 BF, brauner Schnauzer, wortkarger Pfeifenraucher; Seelentier: Geier) ist als Vizeadmiral Stellvertreter des Admiralkomturs von Arbasien, **Sarastro Dorkstein** (**Schattenlande 103**). Da Sarastros Loyalität zu Haffax unerschütterlich ist, will der *Salvunker Kreis* durch Halrik Kontrolle über die Flotte gewinnen. Um dieses Ziel zu erreichen, schloss Halrik geheime Abkommen mit einigen Piraten, die er rechtzeitig vor Strafkationen warnte.

◆ Hauptfrau **Yashnata Trutzmeier** (*1002 BF, rote Haare, brillante Kämpferin mit zwei Schwertern; Seelentier: Fledermaus) dient Obristin **Gritta Graustein** (**Schattenlande 103**) als Adjutant und ermöglicht den Verschwörern Zugriff auf die Leibgarde des Fürstkomturs. Yashnata verlor ihre Familie während der borbaradianischen Invasion und überlebte als Heranwachsende in dem umkämpften Land, bis sie

schließlich an der Piratenküste heimisch wurde. Ihre Verehrung gilt dem Treffsicheren Hetzer, jedoch hat sie keinen Pakt mit dem Erzdämonen geschlossen.

◆ Die Stadtvögtin **Mendenas, Yasmina von Darbonia** (*985 BF, dunkelbrauner Zopf; Seelentier: Muräne; **Schattenlande 111**), will ihren Einfluss weiter ausbauen und sieht sich bereits als zukünftige Komturin Mendenas – ein Titel, der ihr als Spross des mendenischen Grafenhaus ihrer Ansicht nach ohnehin zusteht. Keiner ihrer Mitverschwörer weiß, dass sie sich unlängst von der Borbaradkirche hat bekehren lassen.

◆ Die geheime Phexgeweihte **Drala von Liliengrund** (*992 BF, rotblonde Locken, Narbe, die den linken Mundwinkel verlängert; Seelentier: Wiesel; **Schattenlande 104**) richtete sich bereits unter Xeraan in Keilerau ein und wurde von Haffax als Vögtin eingesetzt. Ihre Geschäfte gehen gut und Haffax' Reich, das dem Individuum große Möglichkeiten einräumt, ist nach ihrem Geschmack. Keinesfalls will sie, dass das Land wieder an „die tobrischen Tölpel“ fällt.

◆ Der in Khunchom ausgebildete Artefaktmagier **Jachman Bal'alnurim** (*1000 BF, hellbrauner, gelockter Bart, Glatze, schwarzer Turban; Seelentier: Skarabäus) kam als Lohnmagier an die Piratenküste und versuchte, in der Mendener Akademie Fuß zu fassen, wurde von Ihrer Spektabilität jedoch zurückgewiesen. Offiziell dient er Miljes als Hofmagier. Sein Traum ist es, die Leitung der Akademie zu übernehmen, sie neu auszurichten und zu einem Mitglied der Schwarzen Gilde zu machen. Seine Pläne einer weniger kriegerischen, dafür auf die Objektmagie spezialisierten Zauberschule stoßen jedoch gerade bei Dherin auf wenig Gegenliebe.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Obwohl allen Verschwörern eine mehr oder minder ausgeprägte Verehrung für **Helme Haffax** zu eigen ist, haben sie beschlossen, sich gegen ihn zu wenden, um sein Reich zu bewahren. Daher zählen gerade die engsten Vertrauten von Haffax – allen voran die von ihm handverlesenen **Komturs** – zu den Feinden des *Salvunker Kreises*. Einzig beim Jerganer Komtur **Iradon Kolenfeld** hofft Dherin, dass sein ehemaliger Mentor sich ihrer Sache anschließt, wenn sie an der Piratenküste Fakten geschaffen haben.

Vor allem vor den **Samthandschuhen** nehmen sich die Verschwörer in Acht. Um die gefürchteten Spitzelmeister des Fürstkomturs abzulenken, greifen die Verschwörer auf uneingeweihte Mittelsmänner und Helfershelfer zurück und scheuen keine Bauernopfer.

Auch **Azaril Scharlachkraut** bäugt man misstrauisch: Miljes weiß um ihre Rolle bei Xeraans Splitterverlust und traut der Borbaradianerin nicht. Tatsächlich ist Azaril als bisher einzige Person dem *Salvunker Kreis* bereits auf die Spur gekommen. Die Verschwörer ahnen davon noch nichts, dabei war es eine aus ihrem Kreis, durch die Azaril die richtigen Schlüsse ziehen konnte: Yasmina von Darbonia. Azaril unternimmt jedoch bisher nichts und beobachtet die weiteren Schritte der Verschwörung. Den aufziehenden Konflikt sieht sie als eine Form des Diskurses – und sie weiß: Wer immer gewinnt, ihre Position wird nicht angegriffen werden.

Zu den berüchtigten **Ordenskriegern vom Blutroten Tempel zu Hemandu** – von denen sich ohnehin nur wenige in Tobrien befinden – halten die Salvunker Abstand, verkörpern sie doch die alte, ‚erste‘ Fürstkomturei. Derweil sichern sie sich die Hilfe der **Mactaleänata**, indem sie ihrer Königin **Nakika Bärenfang** den Belhalharsplitter in Aussicht stellen – für den Dämonensplitter ist ohnehin kein Platz in der neuen Fürstkomturei. Insgeheim plant Nakika bereits, mit der

Macht des Splitters ihre Verbündeten zu hintergehen und die gesamte Piratenküste zu unterwerfen. Dabei unterschätzt sie jedoch die Verschwörer: Sowohl Dherin als auch Miljes halten Nakika für zu gefährlich, um ihr ohne Rückversicherung das mächtige Artefakt zu überlassen, und erwägen Szenarien, sich der dunklen Amazonen letztlich zu entledigen. Für Miljes ist der gesicherte Dämonensplitter zudem eine Verhandlungsmasse gegenüber dem Mittelreich, um durch seine Übergabe die Anerkennung der Fürstkomturei zu erkaufen.

In **Angrimm von Ehrenstein** sieht man eher eine potentielle Bedrohung als einen Verbündeten. Nicht zuletzt wegen der ihm zugefügten Schmach von Ällingen glauben die Verschwörer, dass der transsylische Herzog bei einem Machtwechsel an der Piratenküste versuchen wird, seinen Herrschaftsbereich auszuweiten.

Miljes und Yasmina unterhalten gute persönliche Kontakte zu **Lauredanya du Pasca-Florios**, der Gesandten des Gekrönten Raben in Mendena, ohne sich bisher auch nur in Andeutungen ergangen zu haben. Sie wollen sich die Gesandte gewogen halten, um mit ihrer Hilfe nach dem Machtwechsel Al'Anfa als Verbündeten zu gewinnen.

WAS DENKT DER SALVUNKER KREIS ÜBER...

... **Helme Haffax**: „Er ist der größte Feldheer der Gegenwart und ein visionärer Staatsgründer. Doch er befindet sich – wie andere Heptarchen vor ihm – auf einem gefährlichen Pfad. Wir müssen ihn aufhalten, um sein Erbe zu bewahren.“

... **das Mittelreich**: „Das Mittelreich ist der kranke Mann Aventuriens, der sich zu sterben weigert. Wir werden uns keinem untergehenden Reich unterwerfen. Aber wir sind zu Zugeständnissen bereit, wenn man unsere Souveränität anerkennt.“

... **Heptarchen**: „Die Dämonensplitter verderben den Geist. Dafür ist kein Platz in unserer Fürstkomturei.“

... **Transsilien und Tobrien**: „Ich denke nicht, dass wir Freunde werden. Wir müssen die Herzogtümer beider Tobrien in die Schranken weisen, bevor sie meinen, uns gefährlich werden zu können.“

... **Maraskan**: „Um die Verrückten kümmern wir uns später. Sollen sie sich nützlich machen und den Komtur von Jergan beschäftigt halten.“

DER SALVUNKER KREIS IM DEN AUGEN VON ...

... **Azaril Scharlachkraut**: „Interessant.“

... **Nakika Bärenfang**: „Sie wollen mir den Splitter der Blutfürstin überlassen? Dafür sollen sie die Schwerter der Mactaleänata bekommen. Sie werden sehen, was sie davon haben.“

AUSBLICK: PLÄNE UND ERFOLGE

Der *Salvunker Kreis* behält die nächsten Schritte des Fürstkomturs genau im Auge und wartet auf ein deutliches Zeichen der Schwäche, um zuzuschlagen. Bis es soweit ist, arbeitet die Verschwörung weiterhin daran, die Kontrolle über die mittleren Kommandostrukturen zu gewinnen und wichtige Posten mit eigenen Leuten zu besetzen.

DIE AUSWEITUNG DER VERSCHWÖRUNG

In der nächsten Zeit versucht der *Salvunker Kreis*, weitere hochrangige Würdenträger der Fürstkomturei für sich zu gewinnen, um die Weichen für die Machtübernahme zu stellen. Da Haffax alle wichtigen Posten handverlesen besetzt hat, konzentrieren sich die Ver-

schwörer vor allem auf Personen in der zweiten und dritten Reihe, denen sie in Aussicht stellen, nach dem Machtwechsel in der Hierarchie aufzusteigen.

An **Lucinius Albion Murdağ von Sardosq**, der Vizespektabilität der Mendener Akademie (**Stätten okkulten Geheimnisse 71**) beißen sich die Verschwörer die Zähne aus. Früh zeichnet sich ab, dass die Treue des Kampfmagiers zu Haffax unerschütterlich ist. Erfolgreich ist der *Salvunker Kreis* hingegen bei dem halbelfischen Magister **Faldiron Lerschensang** (**Stätten okkulten Geheimnisse 72**). Aufgrund seiner Spielschulden kann zudem **Eslam Artesedo**, Rote Hand für Festungsbau (**Schattenlande 103**), gewonnen werden. Während mit dem Söldnerhaufen **Shinxans Beender** (**Schattenlande 246**) bereits ein Kontrakt gezeichnet wurde – vorgeblich, um Salvunk gegen die nahe Warunkei zu sichern –, ist es noch nicht gelungen, **Girte Sargnagel** (**Schattenlande 104**) abzuwerben.

ZUTRÄGER

Die Verschwörung umfasst eine Reihe von Zuträgern, die kaum einen Überblick über das Ausmaß der Kabale haben und die vorrangig als Bauernopfer dienen. Ein Beispiel ist Adeptus **Rugis Admar** (*1001 BF, einäugig, still, begabt im KULMINATIO; Seelentier: Frosch; **Stätten okkulten Geheimnisse 74**), dessen Schicksal in zukünftigen Publikationen nicht weiter verfolgt wird. Dies gilt auch für **Motka Karde** (*1006 BF, schwarze, unterrasierte Haare, magische FALKENAUGELINSE anstelle des linken Auges, trägt Ledermantel und Balestrina; Seelentier: Falke), eine berüchtigte Mendener Stadtgardistin, und **Madagard Freifrau von Ostend** (*994 BF, dunkelbraune Steckfrisur, rauchige Stimme; Seelentier: Geier). Letztere desertierte erst 1035 BF aus dem Dienst des Warunker Markgrafen und erkaufte sich mit Geheimnisverrat ein Lehen an der Piratenküste.

DER SALVUNKER KREIS IM SPIEL

Der *Salvunker Kreis* wird vor 1037 BF nicht offen in Erscheinung treten. In diesem Jahr scheint Haffax durch den Tod von Jasina Melenaar und das folgenlose Verstreichen des Ultimatums an das Mittelreich dermaßen angeschlagen, dass die Verschwörung die Zeit zum Handeln gekommen sieht, bevor Feinde der Fürstkomturei versuchen, ihren Nutzen daraus zu ziehen. Gut vorbereitet wollen die Verschwörer einen zügigen Machtwechsel herbeiführen und die neue Fürstkomturei gegen mögliche Angriffe von außen wappnen. Diese Ereignisse werden in kommenden Ausgaben des **Aventurischen Boten** eingehender behandelt. Dabei wird vor allem Dherin Bentelan eine wichtige Rolle zufallen.

Bis dahin können Sie den *Salvunker Kreis* als geheimnisvolle und schwer durchschaubare Macht im Hintergrund für eigene Abenteuer an der Piratenküste verwenden, ohne dass die Hintermänner in Erscheinung treten oder den Helden ihre wahren Absichten offenbaren. Die Verschwörer können ebenso Feinde wie Verbündete und heimliche Unterstützer der Helden sein, je nachdem, wie nützlich oder schädlich diese den Zielen des *Salvunker Kreises* sind.

DER SALVUNKER KREIS ALS HELFER

Gerade wenn die Helden bei einem Auftrag in der tobrischen Fürstkomturei in Schwierigkeiten geraten, kann der *Salvunker Kreis* helfend eingreifen. Dies vor allem dann, wenn der Kreis nicht seine Enttarnung befürchten muss und der Auftrag der Helden im Sinne der Ver-

schwörung ist – etwa, weil sie eine Person ausschalten, deren Posten der Kreis anschließend mit einem der ihren besetzen kann. Dabei wird der *Salvunker Kreis* sich nie zu erkennen geben, auch nicht gegenüber den Helden.

Daneben kann der *Salvunker Kreis* die Helden über einen Mittelsmann anwerben, um einen Amtsträger auszuschalten, einen gefangenen Zuträger zu befreien oder Informationen über anstehende Pläne von Haffax oder einen seiner Komturen zu beschaffen. In dem Gedanken, für eine gute Sache gegen die Fürstkomturei vorzugehen, helfen sie dabei unwissentlich der Verschwörung, die am Erhalt des Reiches über Haffax hinaus arbeitet.

DER SALVUNKER KREIS ALS GEGENSPIELER

Der *Salvunker Kreis* wird vor allem dann gegen die Helden aktiv, wenn durch sie die Aufdeckung der Verschwörung droht. Vielleicht sind die Helden auch als dunkle Heroen im Auftrag von Haffax, einem Komtur oder den Samthandschuhen unterwegs, um Gerüchten nachzugehen. Dabei werden sie die Verschwörung nicht enttarnen können und allenfalls durch ein ihnen vorgeworfenes Bauernopfer einen vermeintlichen Erfolg erzielen.

Ebenso kann es sein, dass die Helden selbst als Bauernopfer erhalten müssen und sich mitten in der Heptarchie schweren Verdächtigungen ausgesetzt sehen.

DIE KAISERIN

EINE KURZGESCHICHTE VON EEVIE DEMIRTEL

»Er will Euch freien, Herrin. Ich weiß es ganz sicher!«

Noch immer klangen die Worte der Kammerzofe in ihren Ohren, auch wenn die schwere, eisenbeschlagene Tür schon lange hinter ihr ins Schloss gefallen war. Rohaja zog den Nerz enger um ihre Schultern. Obwohl die Kohlen der Feuerstelle wohlige Wärme in der komfortabel ausgestatteten Kemenate verbreiteten, fröstelte die Kaiserin.

Der Graf von Yaquirtal. Schon wieder!

Sie öffnete die Läden und ließ die kalte Winterluft hineinströmen, um wieder frei atmen zu können. Ihr Atem bildete kleine Wolken und ihre Finger tasteten nach dem gefrorenen Schnee auf dem Fenstersims. Die Eiskälte würde ihr helfen, die Gedanken an Eslam zu verbannen. Auch er war Graf von Yaquirtal gewesen. Nun war es ein Anderer. Gendahar von Streitzig, Soberan seiner Familia, ein Lebemann und Frauenheld.

Wie Eslam einer war.

Sie ballte die Hände zu Fäusten.

Ein Verräter.

Gendahar von Streitzig ließ einen abendlichen Empfang für sie bereiten, nachdem er sie mit dem reisenden Kaiserhof auf die Pfalz geleitet hatte, die seiner Schwägerin unterstand.

Er hätte es nicht besser fügen können, der alte Fuchs. Wenn er dich jetzt fragt, wenn er dich hier fragt, vor aller Leute Augen, dem ganzen Hofstaat ...

Sie wusste nicht, ob sie noch einmal die Kraft haben würde, nein zu sagen, wie die unzähligen Male zuvor. Grafen, Könige, allesamt die Söhne einflussreicher Häuser hatten um ihre Hand angehalten.

Sie war stets dankbar gewesen, dass ihre Eltern sie nicht bereits in jungen Jahren verlobt hatten. Inzwischen aber verfluchte sie diesen Umstand. Es hätte so vieles einfacher gemacht. Seit sie auf dem Thron des Raulschen Reiches saß, hatte sie so viele Entscheidungen treffen müssen. Sie hatte Fehden geschlichtet, war in die Schlacht gezogen, hatte erobert und streitende Ländereien befriedet. Und nun, wo das meiste getan war, forderte das Volk zu recht einen Erben für ihren Thron. Nicht nach dem Glück ihrer Kaiserin sehnten sie sich, sondern nach jemandem, der sie führen würde, wenn sie dereinst in der Gruft ihrer Ahnen lag.

Das Reich verlangte nach einem Erben.

Einen Erben, den ich ihnen vielleicht niemals schenken kann.

Ihre Hand glitt hinunter zu ihrem Bauch, wo die Splitter sich in ihren Körper gebohrt hatten. Die Wunden hatte man mit Zauberei geheilt, und doch wusste niemand zu sagen, ob sie jemals wieder ein Kind unter ihrem Herzen tragen würde.

Wie damals Albiron.

Der Gedanke an ihren Sohn, der in der Fremde aufwuchs, biss härter als die Kälte, die von draußen in das Turmzimmer drang.

Der Sohn eines Verräters.

Der Sohn, den sie fortgegeben hatte, und der ihr nie würde nachfolgen können. Ihre Fingerspitzen waren blau vor Kälte. Sie schloss die Augen und atmete die kalte Winterluft bis ihre Gedanken klar waren. Dann schloss sie das Fenster.

Er wird dich fragen!

Gendahar von Streitzig würde sie bitten, seine Frau zu werden. Und sie würde ablehnen und in ihre Gesichter sehen. Einige von ihnen wären erleichtert, andere enttäuscht. Am allermeisten aber wohl der hoffnungsfrohe Graf von Yaquirtal.

Vielleicht aber auch nicht. Auch er sah in ihr nicht die Frau, die sie war, sondern nur seine Kaiserin. Eine gute Partie, die Möglichkeit seinen Namen unsterblich zu machen, wie all die anderen Söhne aus ehrbaren Häusern, deren klangvolle Namen in den Gazetten und bei Hofe hoch gehandelt wurden. Sie alle hofften darauf, dass die Wahl der Kaiserin auf sie fiel, und dass sie durch ihre Hand das erhalten würden, wofür sie die vergangenen Jahre gekämpft und gelitten hatte, obwohl es ihr von Geburt an zustand: die Krone.

Wie oft schon hatte sie sich gewünscht, dass sie nie wiedergekehrt wäre. Damals, als man sie nach der Schlacht von Wehrheim totgeglaubt hatte. Doch das Reich, ihr Volk, brauchte sie, damals wie heute und in der Zukunft. Doch mit einem Mann an ihrer Seite, der sie zu überstrahlen suchte und nur auf seinen eigenen Ruhm bedacht war, konnte sie unmöglich die Herrscherin sein, die sie sein musste.

Wenn überhaupt, dann konnte sie nur jemanden ehelichen, der ihr bedingungslos den Rücken stärkte. Jemanden, der zufrieden war, hinter ihr und dem Thron zu stehen. Ihrem Thron. Jemanden, der anstatt neben ihr zu herrschen, oder sie zu überflügeln suchte, ihre Herrschaft stützte.

Jemand wie Rondrigan.

Er liebte sie seit Jugendtagen, dessen war sie sich gewiss. Doch sie hatte nie solche Gefühle für ihn gehegt. Er war ihr teuer wie ein Bruder, doch nie waren Funken der Leidenschaft zwischen ihnen gesprüht.

Du kannst ihn nicht enttäuschen! Nicht ihn, der immer an deiner Seite war, der stets zu dir gestanden hat, der fast all deine Geheimnisse kennt.

Aber sie wusste, dass er auch dieses Mal ihre Rettung sein konnte. Wie so viele Male zuvor.

»Ihr solltet aufhören, vor Euch selbst davon zu laufen«, hatte er ihr einmal gesagt. Sie hätte ihn damals um ein Haar dafür gehohlet. Aber es war die Wahrheit. Eine Wahrheit so bitter und klar, dass sich ihre Fingernägel schmerzhaft fest in ihre kalte Haut bohrten. Rohaja von Gareth, Kaiserin des Mittelreiches, gürtete ihr Schwert und stürmte aus dem Turmzimmer, bevor der Mut sie verließ.

Dieses Mal würde sie nicht davonlaufen.

[Fortsetzung folgt in *Der Markgraf*]

UTHURISCHES BESTIARIUM

HARPUNIER ODER ΑΡΡΑ-ΗΛΑΠΥ (ΤΟC. GIFTPFEILWERFER)

„Als wir unsere ersten Schritte am Strand taten, sahen wir, wie eine niedrig dahin gleitende Möwe wie vom Schlag getroffen zu Boden fiel und hinter einigen nahen Felsen verschwand.“

Der Magier Numinoron und ich suchten nach dem Tier und hofften, so die Ursache für seinen Sturz zu entdecken. Wir fanden die Möwe am Strand und grübelten nach, ob sie einfach im Flug gestorben sei. Da traf mich etwas im ... nun ja, jedenfalls wurde mir schmerzhaft bewusst, dass sich der Angreifer hinter mir im Wasser befand. Aus dem Meer schob sich ein etwa kürbisgroßer Seeigel mit langen Stacheln an Land und bewegte sich schleichend langsam auf uns zu. Numinoron machte eine Handbewegung und der Seeigel zerplatze von innen heraus. Ich habe schon mal einen Eisigel auf Yetiland erlegt, der im Todeskampf explodierte, weshalb ich mich sicherheitshalber zu Boden warf. Ein recht kluges Manöver wie ich fand, vor allem nachdem ich Numinoron mit Stacheln gespickt und gelähmt am Boden liegen sah.

Ich habe seither oft gesehen, wie so ein Seeigel einen Vogel ‚harpuniert‘ und dann in aller Ruhe an Land verspeist hat. Ich habe auch schon Kolonien von mehr als zehn der schwarz-rötlichen Tiere gesehen und vermute, dass diese vielleicht auch größere Beute zu Fall bringen können. Ein Seeigel allein jedoch verschießt normalerweise nicht genug Stacheln, um einen Menschen komplett zu lähmen.

Aber ein Allerwertester, den man für Stunden nicht so recht spüren und auf dem man noch länger nicht so recht sitzen kann, ist auch schon keine angenehme Sache.“

—Erzählung des Rondrakles, neuzeitlich

Der Harpunier ist ein bis zu einem Schritt großer Seeigel, dessen schwarze Stacheln mit den roten Spitzen ihn noch größer aussehen lassen. Wie andere Seeigelarten lebt er in den flachen Küstengewässern. Die bevorzugte Beute der Harpuniere sind niedrig fliegende Vögel, die sie aus dem Wasser heraus beschießen. Im Idealfall fällt der Vogel ins flache Wasser, doch kann der Harpunier sich auch kurze Strecken an Land bewegen, um sein Opfer zu verspeisen. Zu seinem Schutz beschießt das Tier auch größere Wesen. Sollte ein solches Opfer, vielleicht weil es schon geschwächt war oder durch eine Kolonie angegriffen wurde, zu Tode kommen, dann wird auch dieses nicht verschmäht. Ein Harpunier verschießt selten mehr als zehn Pfeile am Tag, um nicht ungeschützt zu sein. Ausnahme ist sein gewaltsamer Tod, bei dem alle Stacheln gleichzeitig verschossen werden. Ein Stachel wächst binnen einer Woche nach. Wie die Tiere ihre getroffene Beute ohne Augen wahrnehmen, ist sowohl uthurischen wie aventurischen Gelehrten ein Rätsel und Anlass zahlreicher Theorien unter Meereskundlern, jedoch geht man im Allgemeinen von einer magischen Wahrnehmung aus. In Wahrheit hat die Wahrnehmung des Seeigels aber nichts mit Magie zu tun. Er orientiert sich durch fünf Punktaugen, Erderschütterung und den von anderen Tieren erzeugten Schall. Die hohlen Stacheln müssen vorsichtig aus Wunden gezogen werden, damit sie nicht abbrechen



und so Splitter in der Wunde zurückbleiben. Solche Splitter neigen dazu sich boshaft zu entzünden. Die Tocamuyac jedoch kennen ein patentes Mittel gegen diese Entzündungen: Sie behandeln die Wunden mit dem eigenen, noch warmen Urin. Auch sonst sind sie sehr vertraut im Umgang mit den Tieren, fertigen Blasrohrpfeile aus ihren Stacheln und verspeisen das Innere der Seeigel. Selbst die Skelette der Tiere weiß das Floßvolk zu härten und als Vorratsbehälter zu verwenden.



Harpunier

Stachelschuss: INI 3+1W6 AT 15 (xW6) PA 0 TP 1W3 TP/ Stachel (+Gift)

Reichweite: 7 Schritt

LeP 10 AuP 100 RS 3 MR 17 WS 5 GS 0,25

Beute: Fleisch (2-3 Portionen), Stacheln, Skelett, Gift (5 Anwendungen)

Harpunier-Gift (1/W)

Das Gift der Stacheln ist als Waffengift für Blasrohrpfeile verwendbar

Wirkung: Lähmung (AT / PA -2) / leichte Lähmung (AT / PA-1)

Beginn: sofort **Dauer:** 1 Std. / 6 SR

Preis: 4 D

Haltbarkeit: 2 Wochen (rote Spitzen verfärben sich danach weiß)

Shulor (5/W)

Einige Nanshemu-Kräuterkundler können das Harpunier-Gift weiter aufbereiten. Wunden zeigen bläuliche Flecken mit einem roten Zentrum auf der Haut um den Wundrand.

Wirkung: Lähmung (AT, PA, GE, FF, KK je -2) / leichte Lähmung (AT, PA, GE, FF, KK je -1)

Beginn: sofort **Dauer:** 1 Tag / 12 Std.

Preis: 35 D **Haltbarkeit:** 6 Mon.

Herstellung: Pflanzenkunde +10

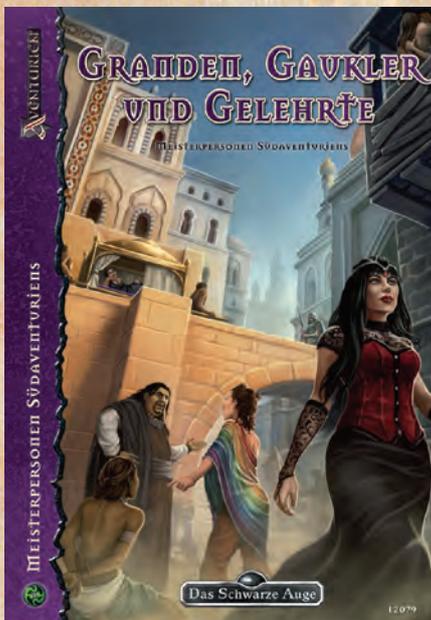


PRODUKTVORSCHAU

G HOCH 3

Im Oktober erscheint mit der Spielhilfe **Granden Gaukler und Gelehrte** der zweite Meisterpersonenband.

Granden, Gaukler und Gelehrte stellt über 60 Meisterpersonen aus den südlichen Gefilden Aventuriens vor. Behandelt wird das Horasreich, Meridiana, die Tulamidenlande und Maraskan. Jede Figur wird durch eine stimmungsvolle Beschreibung, eine farbige Illustration und zahlreiche Abenteuerideen vorgestellt. Abgerundet wird jeder Eintrag durch einen vollständigen Wertekasten, der auch erfahrenere Versionen der Meisterperson bereithält. Im Anhang befinden sich Hinweise zur Ausgestaltung von Meisterpersonen im Spiel. Auf die Region angepasste Namenslisten und eine ausführliche Übersicht für Personenbeschreibungen von Figuren geben dem Meister Hilfen, um Begegnungen seiner Spielrunde anzupassen.

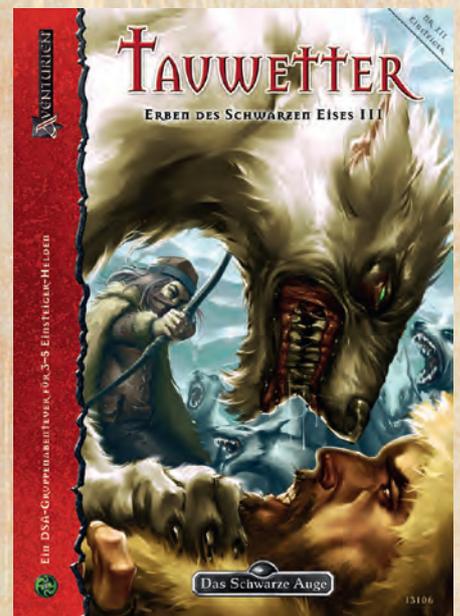
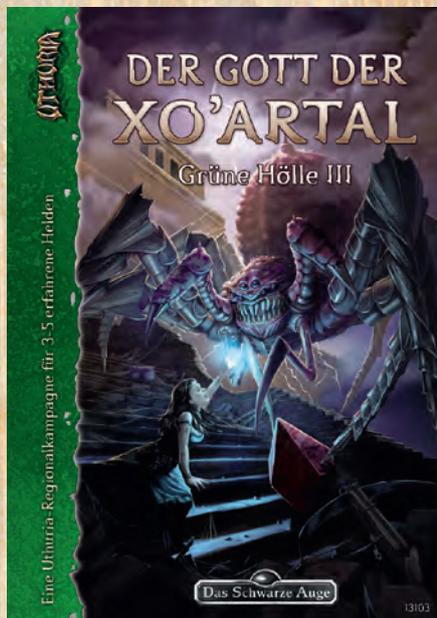


DAS ENDE DER TRILOGIEN

In diesem Jahr werden auch noch zwei Abenteuertrilogien ihren Abschluss finden. **Tauwetter – Erben des Schwarzen Eises III** ist der dritte Teil von Erben des Schwarzen Eises, einer Trilogie für Das Schwarze Auge im Hohen Norden Aventuriens. Es bildet das eiskalte Finale der dreiteiligen Kampagne, die sich mit den Konsequenzen des Untergangs des Eisreiches beschäftigt, und den Helden die Möglichkeit gibt, Geschichte zu schreiben.

Der Gott der Xo'Artal – Grüne Hölle III tief nach Süden, zum geheimnisvollen Kontinent Uthuria. Die Helden und ihre Verbündeten brechen auf, um den Ursprung eines Fluches ausfindig zu machen und zu vernichten. Ihre Reise führt sie bis an die Küste Uthurias, wo ihnen Nanshemu eine weitere Bürde auferlegen, die jedoch für alle Aventurier den Schlüssel zur weiteren Erschließung Uthurias bergen könnte. Schließlich errei-

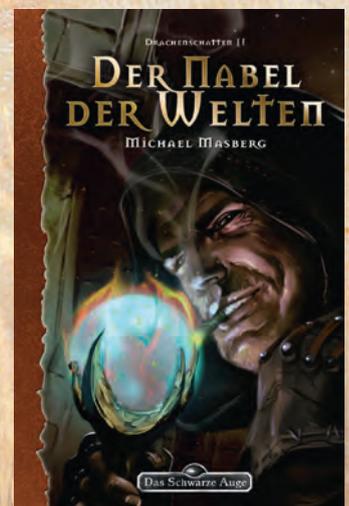
chen die Helden die zerstrittenen Zwillingstädte Tipoxatl und Itoctatl, deren Spinnennetze aus mörderischen Intrigen und offenen Kampfhandlungen erst in einer gewaltigen Schlacht zerrissen werden und das Gesicht des wahren Feindes offenbaren. Der zweite Teil des Buches erweitert die Kultur der Xo'Artal um die Beschreibung der Zwillingstädte mit ihren Geheimnissen aus Geschichte und Gegenwart, sowie die Spielwelt Uthuria um weitere Kreaturen und Kulturen, Abenteuerideen und Meister Tipps. Außerdem wird das veränderte Porto Velvenya nach dem Ende von Grüne Hölle vorgestellt, so dass man dort gleich weiterspielen kann.



LANGE ERWARTET, BALD DA – DER NABEL DER WELT

Der Nabel der Welten *Michael Masbergs* ist der abschließende Band des Zweiteilers *Drachenschatten*. Er führt nicht nur die Geschichte um Avesa und ihre Gefährten fort, sondern erzählt auch von dem Magier Killgorn von Punin, der Jahrzehnte zuvor Welten jenseits von Aventurien bereiste, um das Geheimnis des Umbilicus zu lüften.

Und noch eine Neuigkeit zu **Nachdrucken**: Die Romane *Im Schatten der Esse* von *Judith Vogt* und *Schwarze Perle* von *André Wiesler* sind mittlerweile in der ersten Auflage ausverkauft, werden aber nachgedruckt.



PERAIPE GABEN – DIE AVENTURISCHE FLORA

VON PATRICK MÜLLER

In dieser neuen Spielhilfenreihe wollen wir Ihnen ein paar konkrete Ideen liefern, wie Sie die aventurische Flora in Ihr Spiel einbinden und Pflanzen nicht nur als Heilmittel oder Gifte einsetzen können. Die Spielhilfe wird in der Form eines Reiseberichts verfasst sein und soll Ihnen Szenariovorschläge und kleine Geschichten rund um eine bestimmte Pflanze liefern. Die passenden Werte finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica**.

SEGEN DER SALAMANDERSTEINE – DAS NOTHILF

Aus der Korrespondenz der *Riza ya Duridanya*, Magistra des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben

Werte Schwester,

oftmals sind nicht die Objekte unserer Studien das, was uns die größten Überraschungen bereitet, sondern die Menschen und wie sie mit den Dingen umgehen. So stieß ich auf meiner Reise in die östlichen Salamandersteine auf einige unerwartete Widrigkeiten. Norburg war der letzte Hort der Zivilisation auf meinem Weg in die Weiten der Wildnis. Als ich mich in der weithin für die Künste der Medizin gerühmten Halle des Lebens nach dem Nothilf erkundigte und meine Absicht diese Pflanze in ihrem natürlichen Verbreitungsgebiet genauer zu studieren bekannt gab, wurde mir gar dringlich davon abgeraten. Bald begriff ich auch warum.

Unweit Travingen, einer winzigen Oase traviagefälliger Werte in der Grünen Ebene, wurde ich mit eigenen Augen Zeuge eines Überfalls roher Gesellen, darunter gar einiger Rotpelze, auf einen norbardischen Wagenzug. Ihr Interesse galt nicht Gold oder Edelsteinen, wie ich zunächst vermutete, sondern einer wertvollen Fracht aus veredelter Nothilftinktur. Die Norbarden der Kossjiten-Sippe, denen es unter Verlusten gelang, die Wegelagerer in die Flucht zu schlagen, waren mehr als dankbar für mein Angebot, die Seelen ihrer getöteten Brüder der Herrin HESinde anzuempfehlen. Im Weiteren berichteten sie mir ausgiebig aus ihrem Leben. Von ihnen erfuhr ich, dass Handel mit dem Nothilf ein einträgliches Geschäft darstellt. In Norburg werden gute Preise für die heilsame Tinktur bezahlt, was weiter damit geschieht oder wohin sie verschifft wird, konnten die Norbarden mir nicht sagen.

Auf meiner weiteren Reise geriet ich gar selbst in Lebensgefahr. Nachdem ich mich von den Kossjiten verabschiedet hatte, führte mich mein Weg über die Grüne Ebene an die Ränder der Elfenwälder. Hier begann ich, das Nothilf in seinem natürlichen Vorkommen zu studieren. Nach wenigen Tagen, ich hatte eben ein größeres Vorkommen entdeckt und mit dem Pflücken ausgewählter Exemplare begonnen, fand ich mich schlagartig von einer Bande mit gezückten Klingen umringt. Einzig und alleine meinem Kirchenornat habe ich es wohl zu verdanken, dass sie mich nicht an Ort und Stelle um einen Kopf kürzer machten, wenn du mir diese rohe Floskel erlaubst, werte Schwester.

Die Bande beansprucht das gesamte Nothilf in einem mehrere Tagesmärsche umfassenden Revier für sich, gegebenenfalls verteidigen sie es auch mit Waffengewalt gegen Fremde, andere Pflücker und die ansässigen Elfensippen. Erst als ich ihnen anbot, mein botanisches und alchimistisches Wissen mit ihnen zu teilen, zeigten sie mir zögerlich eine gewisse Gastfreundschaft. Ich denke, dass sie mir bis zuletzt misstrauten, was wohl viel über das Leben in diesen Landen aussagt.

Wie sich herausstellte, wissen diese Menschen nicht einmal, dass ihre Erzeugnisse nach Norburg weiterverkauft werden. Sie ernten und verarbeiten das Nothilf und verkaufen ihn für gutes Gold an das fahrende Volk. Was danach daraus wird interessiert sie nicht weiter, solange sie nur bezahlt werden. Wenn auch auf den ersten Blick rohe Burschen und Maiden, hatte jedes Mitglied der Gruppe doch seine eigene, tragische Geschichte: Kleiner Markov, ein Bär von einem Mann, war als Junge aus der notmärkischen Leibeigenschaft geflohen und träumt heute davon, sich eines Tages als gemachter Mann in Festum oder Neersand niederzulassen. Bärenwasser-Bronn stammte ursprünglich aus dem Svelttal, sein Traum ist die Eröffnung seiner eigenen Kurtisanerie, wenngleich sein Begriff dafür weitaus derber klingt.

Im Gegensatz zu meinen neuen Bekannten interessierte es mich natürlich sehr, was nach Norburg weiter aus dem Nothilf wurde. Wie ich später in Erfahrung bringen konnte, fließen die Heilmittel von Norburg aus – oder bisweilen auch um Norburg herum, um Zölle zu sparen – weiter nach Festum, von dort aus mit dem Schiff nach Khunchom, und werden von dort zu horrenden Preisen in die verschiedenen Länder der Ersten Sonne verkauft. Letztendlich wohl auch keine Überraschung, bedenkt man, dass das Tulmadron, zu dessen Behandlung Nothilf eingesetzt wird, aus den Tiefen des Khoranengebirges stammt. Daneben gibt es wohl noch eine zweite, kleinere Exportroute über Riva nach Menghilla – es wäre wohl auch naiv gewesen anzunehmen, dass es irgendein Gift gäbe, das nicht in relevanter Menge seinen Weg in jene verdorbene Stadt findet ...

SZENARIOVORSCHLÄGE

◆ Es kann schnell geschehen, dass eine Gruppe reisender Abenteurer im Umland der Salamandersteine in das Revier einer Nothilfpflücker-Bande gerät. Und nur wenige von ihnen stellen zuerst Fragen. Vielleicht kommen den Helden in letzter Minute auch einige Waldelfen zu Hilfe, denen die Pflücker mit ihren rohen Sitten schon lange ein Dorn im Auge sind. Und jetzt stehen die Helden in der Schuld der Elfen.

◆ Weiterhin kommt es auch immer wieder zu Übergriffen beim Transport der kostbaren Heilpflanze. Sei es, dass die Helden versehentlich in einen solchen Überfall hineingezogen werden, oder vielleicht wurden sie auch gezielt zur Bewachung einer Wagenladung angeheuert. Letzteres umfasst auch gerne den Schmuggel des Nothilf an den bornischen Zöllnern vorbei, um die Gewinne weiter zu erhöhen.

Mehr zum Nothilf finden Sie in der **Zoo-Botanica Aventurica** auf Seite 256.



„DAS SCHWARZE AUGE – DEMONICON“: DAS ERSTE ACTION-ROLLENSPIEL IM DSA-UNIVERSUM

„Das Schwarze Auge - Demonicon“ erzählt die spannende Geschichte der Geschwister Cairon und Calandra, die in einer düsteren Fantasywelt zu Schachfiguren in einem unheilvollen Spiel böser Mächte werden. In einer feindlichen Umgebung voller dämonischer Einflüsse, Intrigen und Magie ist ihre Verbindung sowohl Fluch als auch Segen. Beide sind auf der Suche nach der eigenen Vergangenheit und dabei ständigen Gefahren und Versuchungen ausgesetzt. Sie müssen tiefgreifende moralische Entscheidungen treffen, die sich auf das Wohl und Wehe ganz Aventuriens auswirken werden.

„Das Schwarze Auge - Demonicon“ setzt zum ersten Mal das Regelwerk und die reichhaltige Welt des DSA-Universums in einem modernen Action-Rollenspiel um, das den Spieler mit detailreicher Grafik, einem orchestralem Soundtrack und einer wendungsreichen Story fesselt.

Ebenfalls zum ersten Mal in Sachen DSA-Computerspiel fungieren die Schattenlande als Schauplatz für das düstere Rollenspiel. Zentraler Ort für die Handlung ist die gerade durch die Rondrianer befreite Stadt Warunk. Auch wenn die Stadt Warunk befreit ist: 10 Jahre Tür an Tür mit Untoten und Paktiern zusammenzuleben, hinterlässt deutliche Spuren. Nicht nur im Flüchtlingslager werden Spieler einige – sagen wir merkwürdige – Begegnungen haben. Das kalypso-eigene Entwicklungsstudio Noumena Studios mit Sitz in Berlin hat sehr viel Mühe und Liebe darauf verwendet, die Atmosphäre sehr glaubhaft zu inszenieren. Kein Wunder: Schließlich sind viele der Mitarbeiter selbst DSAler. Allen voran Chefautor Daniel Heßler, der sich schon mit einigen DSA-Gruppenabenteuern einen Namen machen konnte – zuletzt mit dem Abenteuer „Mutterglück“. Für die Treue zur großen Vorlage ist also bestens gesorgt.

DIE WICHTIGSTEN FEATURES IM ÜBERBLICK:

- ◆ Wendungsreiche Story mit glaubhaften Konflikten und moralischen Entscheidungen, die Einfluss auf die Spielwelt haben
- ◆ Actionreiches Kampfsystem, in welchem Timing und kluge Taktik über Sieg oder Niederlage entscheiden
- ◆ Einzigartiges Magiesystem: Eine dunkle Gabe verleiht dem Spieler besondere Mächte und verändert ihn nach und nach

- ◆ Umfangreiches Crafting-System auf Basis der DSA-Regeln, mit dem der Spieler Tränke brauen, Klingen vergiften und Rüstungen verzaubern kann
- ◆ Detailreiche State-of-the-Art-Grafik und lebendige Spielwelt
- ◆ Neue, unverbrauchte Schauplätze der umfangreichen, bekannten DSA-Welt

DIE COLLECTOR'S EDITION – EIN MUSS FÜR FANS

Zu „Das Schwarze Auge – Demonicon“ wird es eine auf 3000 Stück streng limitierte Collector's Edition geben. Die umfangreiche Ausstattung hier im Detail:

- ◆ PC-Vollversion von „Das Schwarze Auge - Demonicon“
- ◆ 24-seitiges, reich illustriertes Handbuch
- ◆ 60-seitiges DSA-Gruppenabenteuer „Mutterglück“: Die Vorgeschichte von „Das Schwarze Auge - Demonicon“ als hochwertige Print-Ausgabe
- ◆ umfangreiches, 40-seitiges Artbook
- ◆ stimmungsvoller Soundtrack auf eigener CD mit knapp einer Stunde Musik
- ◆ gedruckte Karte der Schattenlande, dem Schauplatz von „Das Schwarze Auge - Demonicon“
- ◆ 3 Waffen-DLCs mit neuen Schlag- und Hieb Waffen, die Boni auf unterschiedliche Fähigkeiten bieten

Der empfohlene Verkaufspreis der Collector's Edition von „Das Schwarze Auge - Demonicon“ beträgt 59,99 EUR. Auch die reguläre Ausführung der Handels-Version macht dank eines hochwertigen Schubers zum Aufklappen eine gute Figur auf jedem Zocker-Regal. Hier lautet der empfohlene Verkaufspreis 44,99 EUR.

„Das Schwarze Auge – Demonicon“ erscheint für Windows PC am 25. Oktober 2013 sowohl im Handel als auch zum Download. Die Versionen für Xbox 360 und PlayStation 3 folgen 2014. Mehr Informationen auch auf der offiziellen Website: www.worldofdemonicon.de oder bei Facebook: www.facebook.com/DemoniconDE.



DIE FÜNFTE EDITION KOMMT!

Liebe Leserinnen und Leser des Aventurischen Boten!

Wahrscheinlich ist es auch an euch nicht vorbeigegangen: Auf der RatCon 2013 haben wir verkündet, dass nächstes Jahr, zum 30-jährigen Jubiläum von **Das Schwarze Auge**, die 5. Edition erscheint.

Ein so großes Ereignis verdient natürlich ein besonderes Maß an Aufmerksamkeit, und deshalb werden wir die Entwicklung von **Das Schwarze**

Auge 5 ab sofort auch im Boten regelmäßig begleiten.

Beginnend mit dieser Ausgabe wird der Aventurische Bote acht zusätzliche, kostenlose Seiten umfassen. In diesem

Extrateil werdet ihr Einblicke in den aktuellen Stand der Entwicklung erhalten, bekommt vorab Skizzen und Illustrationen des Grundregelwerks zu sehen, und ihr erfahrt alles Wissenswerte zu Terminen und Veranstaltungen rund um **Das Schwarze Auge 5**.

Außerdem umfassen diese acht zusätzlichen Seiten auch Hinweise zu Umfragen zu spezifischen Themen, sodass wir uns einen besseren Überblick über eure Wünsche und Anregungen machen können. Eine der größten Neuerungen zu allen bisherigen Editionen ist nämlich, dass wir nicht still in unserem Kämmerlein die neuen Regeln entwickeln, sondern euch die Gelegenheit geben möchten, euch mit eurem Feedback an der Gestaltung von **Das Schwarze Auge 5** zu beteiligen. Doch dazu später mehr.

In dieser Ausgabe wollen wir euch zunächst einen allgemeinen Überblick über Ideen, Konzepte und einen Ausblick auf den Fahrplan der Entwicklung präsentieren. Ab der nächsten Ausgabe folgen dann Informationen zu spezifischen Themen des Regelwerkes und des aventurischen Hintergrundes.

WAS ERWARTET EUCH?

Als erstes werden wir einen Blick auf die zukünftigen Publikationen von **Das Schwarze Auge 5** werfen. Unter dem Abschnitt **Wie sieht der Zeitplan aus?** könnt ihr die Timeline der Grundregelwerk-Entwicklung einsehen.

Natürlich ist das neue Grundregelwerk aber nicht das einzige Buch, das wir für **Das Schwarze Auge 5** entwickeln wollen, wir

haben noch viele weitere Publikationen geplant. Und bis dahin erwarten euch noch einige Titel der 4. Edition und editionsunabhängige Bücher.

DAS GRUNDREGELWERK

Die erste Publikation der neuen Edition auf die ihr euch freuen könnt, wird das neue **Grundregelwerk** sein. Dieses Buch wird euch alle Regeln präsentieren, die ihr braucht, um eine aventurische Heldengruppe in ihre ersten Abenteuer zu führen.

Neben einer Erläuterung der grundlegenden Regelmechanismen und einer Anleitung für eure Helden, enthält der Band auch eine Beschreibung der Talente und des Kampfsystems. Doch auch Magie und Götterwirken werden beschrieben, sodass ihr euch gleich von Anfang an auch mit Zauberern und Geweihten in neue Abenteuer stürzen könnt.

Ein Kapitel zu Aventurien, seinen Ländern, Göttern und Besonderheiten darf natürlich ebenso wenig fehlen wie eine ausführliche Beschreibung von Ungeheuern, Kreaturen und anderen gefährlichen Gegnern. Natürlich bekommt jedes Wesen auch seine eigene farbige Illustration und überarbeitete Werte.

Doch ein Held ist nicht vollständig, wenn er nicht seine Ausrüstung, einen Heiltrank und mindestens 10 Meter Seil dabei hat. Mit Hilfe einer umfangreichen Beschreibungen von Waffen, Rüstungen und anderen Ausrüstungsgegenständen, die jeder Held braucht, um seine Abenteuer zu bestehen, steht jedem Spieler die Möglichkeit offen, seinen Helden ganz nach Belieben auszurüsten.

Abgerundet wird das Grundregelwerk von einigen Archetypen, mit denen ihr sofort losspielen könnt, und einem Anhang mitsamt Heldendokumenten. Abgeschlossen wird der Band schließlich von einem Index, in dem ihr die wichtigsten Begriffe nachschlagen könnt. So findet ihr noch schneller, was ihr im Band gerade sucht.

DIE REGIONALSPIELHILFEN

Doch wir wollen nicht nur die Regeln überarbeiten, sondern auch die Regionalspielhilfen. Seit **In den Dschungeln Meridians**, der ersten Regionalspielhilfe der 4. Edition, ist viel Wasser den Hanfla hinabgeflossen. Es wird Zeit, dass wir die Informa-



tionen der Spielhilfen auf den neuesten Stand bringen, euch neue Mysterien und Spielideen präsentieren und die Geschichte Aventuriens fortschreiben. Viele Meisterpersonen haben sich verändert (sind gar in Borons Hallen oder die Niederhöllen eingekehrt) und neue Gesichter haben in den letzten Jahren Aventurien geprägt – und werden auch in der Zukunft wichtige Rollen übernehmen. Auch die politische Situation ist durch die letzten großen Kampagnen und unzählige



Abenteuer verändert worden. Grenzen haben sich verschoben, Herrscher wurden gestürzt und ganze Landstriche, etwa die Wildermark, haben ihr Gesicht verändert.

Zu den ersten beschriebenen Regionen der neuen Regionalspielhilfen gehören *Thorwal* und *das Gjalskerland*, die streitbaren Königreiche *Nostria* & *Andergast*, die mittelreichischen Provinzen *Albernia* und *der Windhag* sowie der *Kosch* und die *Nordmarken*.

Die Regionalspielhilfen werden einem einheitlichen Aufbau folgen, der es ermöglicht, sich schneller zu orientieren. In diesen Spielhilfen werdet ihr mehr zu der Landschaft, der Kultur der Bewohner, den Städten und wichtigsten Meisterpersonen lesen können – immer alles auf dem aktuellsten Stand. Jede Spielhilfe soll sowohl für Spieler als auch den Meister nutzbar sein. Meisterinformationen werden gesondert markiert sein, damit kein Spieler aus Versehen wichtige Informationen zu seinem aktuellen Abenteuer lesen muss.

ILLUSTRATIONEN

Zum ersten Mal seit Bestehen von das Schwarze Auge werdet ihr Aventurien vollständig in Farbe erleben können. Sowohl das Grundregelwerk als auch die nachfolgenden Bücher werden in tagesfälliger Buntheit präsentiert. Wir wollen Aventurien noch plastischer darstellen und sprichwörtlich Farbe verleihen.

Buntheit soll in diesem Fall aber nicht bedeuten, dass die Illustrationen quietschbunt daherkommen sollen. Stilvoll und mit Gefühl für aventurisches Flair sind hier die Stichworte. Ausgewählte Bücher oder auch der inneraventurische Teil des Boten werden weiterhin in schwarz-weiß erscheinen. Damit tragen wir dem besonderen Charakter und dem Ambiente dieser Publikationen Rechnung, immerhin drucken die Aventurier nur selten in Farbe.

An dieser Stelle könnt ihr bereits einige Illustrationen in verschiedenen Stadien der Fertigstellung bewundern. Dabei handelt es sich einige beispielhafte Kreaturen des Grundregelwerks.

DREI ABENTEUER ALS TEST

Auch mit den Abenteuern geht es selbstverständlich weiter. Wir haben jedoch drei spezielle Abenteuer geplant, die die Regeln des Beta-Regelwerkes noch einmal auf den Prüfstand stellen sollen. Die Handlung der drei Bücher führt die Helden an ganz unterschiedliche Orte: ins kalte Bornland, ins lebhaftes Horasreich und schließlich in den Dschungel Meridianas. Dabei sollen die Abenteuer Talentanwendung, den Kampf, soziale Interaktion, aber auch Magie und Götterwirken abdecken, sodass alle regeltechnischen Aspekte des Grundregelwerks auf Herz und Nieren geprüft werden können.

Die Abenteuer werden zu Beginn der Beta-Phase als echter Stresstest für das Grundregelwerk fungieren. Die Alveraniare

werden als offizielle Spielleiter auf Conventions die drei Abenteuer anbieten – aber ihr könnt sie selbstverständlich auch in eurer heimischen Spielrunde ausprobieren und uns Feedback schicken.

Bis zur RatCon 2014 wird dieses Feedback gesammelt und für das finale Regelwerk berücksichtigt.

Unter **Wie könnt ihr noch mitmachen?** könnt ihr erfahren, wie ihr an dem Test der Abenteuer teilnehmen könnt.

WEITERE PUBLIKATIONEN

Neben diesen ersten Büchern der 5. Edition sind aber bereits viele weitere in Planung. Neben Quellen- und Regelbänden wird es auch weiterhin Abenteuer und Kampagnen geben. Mit dem Abschluss der *Splitterdämmerung* erwartet euch ein fulminantes Finale um die Splitter der Dämonenkrone, aber auch zahlreiche andere Abenteuer stehen in den Startlöchern. Auch ein Buch über die Kreaturen des Schwarzen Auges ist angedacht sowie ein neues Arsenal der Waffen.

WAS IST MIT DEMNÄCHST ERSCHEINENDEN DSA4-PUBLIKATIONEN?

Bis zum Erscheinen der 5. Edition dauert es noch eine Weile (siehe **Wie sieht der Zeitplan aus?**). Bis dahin wird es noch weitere Publikationen der 4. Edition geben. Darunter der zweite Meisterpersonenband **Granden, Gaukler und Gelehrte, Die reisende Kaiserin**, das Splitterdämmerungsabenteuer **Schleierfall** und ein weiteres Abenteuer, das sich mit Glorana, dem Nagrach-Splitter und den Orks beschäftigt wird. Außerdem muss noch die Trilogie **Erben des Schwarzen Eises** mit dem dritten Teil **Tauwetter** abgeschlossen werden. Und auch für Uthuria wird neben dem abschließenden Teil der Regionalkampagne **Grüne Hölle III – der Gott der Xo'Artal** noch ein weiteres Buch erscheinen, das sich um die Versuche der Horasier dreht, auf dem Südkontinent Fuß zu fassen. Gareth wird gleich mit zwei Abenteuern bedacht: In einem spielen die **Gargylen** der Stadt eine tragende Rolle, in dem anderen werden die Helden zu einer **Orgie in den Thermen** eingeladen. Und auch Thorwal kommt nicht zu kurz. In **Friedlos** werden die Helden sich mit einem rätselhaften Nebel auseinandersetzen müssen, der die Olportsteine eingehüllt hat. Die Reihe der Quellenbände wird um den **dritten Organisationenband** ergänzt, der unter anderem die Nordlandbank, den ODL und die Bannstrahler beinhalten wird. Wir werden euch für alle noch erscheinenden Bücher kostenlose Downloads zur Verfügung stellen, die Werte und Regelanpassungen für **Das Schwarze Auge 5** beinhalten. So könnt ihr alle diese Publikationen auch mit den Regeln der 5. Edition spielen und nutzen.

EDITIONSVUNABHÄNGIGE BÜCHER

Mit dem *Aventurischen Kochbuch*, einem *Aventurischen Namensbuch* für Helden und Meisterpersonen und der *Geschichte Aventuriens* wollen wir editionsunabhängige Bücher herausbringen, die Spieler aller Editionen nutzen können.

Das Kochbuch beinhaltet aventurische Gerichte aus unterschiedlichen aventurischen Regionen, vom maraskanischen Feuertopf bis hin zu vegetarischen Gerichten eines aranischen Tsaklosters. Wer also schon immer mal wie ein Aventurier kochen und speisen wollte, kann sich auf dieses Buch freuen.

Das Namensbuch stellt euch Listen mit aventurischen Namen zur Benennung von Helden und Meisterpersonen zur Verfügung. Damit habt ihr immer den passenden Namen für eine zufällige Begegnung am Wegesrand parat und müsst nicht immer auf den altbewährten Alrik zurückgreifen. Außerdem erfahrt ihr mehr über die Bedeutung unterschiedlicher Namen und ihre Herkunft.

Wer sich mehr für die Geschichte Aventuriens interessiert, sollte einen Blick in den Geschichtsband werfen. Hier erhaltet ihr Informationen über jede Epoche Aventuriens, von den mythologischen Zeitaltern bis hin zur jüngsten Vergangenheit.

WELCHE ÄNDERUNGEN ERWARTEN EUCH?

Wird jetzt alles ganz anders? Geht Maraskan unter? Werden alle Novadis zwölfgöttergläubig? Vermutlich habt ihr viele Fragen, was sich nun konkret mit der neuen Edition ändern wird. Deshalb wollen wir euch ein paar unserer Gedanken und Ansätze vorstellen. In den folgenden Aventurischen Boten erfahrt ihr dann weitere Details.



DSA5 SOLL SICH WIE DSA ANFÜHLEN

Auch wenn wir vieles übersichtlicher, einheitlicher und eleganter machen wollen – speziell bei den Regeln –, so soll sich **Das Schwarze Auge** auch in der 5. Edition wie **Das Schwarze Auge** anfühlen. Einige grundlegende Regeln werden beibehalten, so etwa die 3W20-Probe und die Guten Eigenschaften. Viele Elemente des Regelsystems wird der erfahrene **Das Schwarze Auge**-Spieler wiedererkennen.

Wir werden Sonderfälle vermeiden, bestehende Regeln vereinheitlichen und unnötig komplizierte Regelungen abschaffen.

Wer schon einmal **Das Schwarze Auge** gespielt hat, soll sich wohlfühlen und nicht denken, dass es ein für ihn vollständiges fremdes Spiel ist.

Viele liebgewonene Elemente wie die Lebens-, Astral- und Karmaenergie, die Talente und Zauber werden euch auch bei **Das Schwarze Auge 5** erhalten bleiben.

LEICHTERE ZUGÄNGLICHKEIT

Wie bereits im letzten Punkt bereits erwähnt: Die Regeln sollen leichter zugänglich werden. Sonderfälle, welche die Regeln nicht komplex, sondern kompliziert gestaltet haben, werden abgeschafft. Ein wichtiges Grundkonzept ist die Vereinheitlichung, die wir mit der neuen Edition erreichen wollen, um so eine leichtere Zugänglichkeit zu schaffen.

Ein Beispiel, was wir damit meinen: Bislang gab es verschiedene Regeln für Sturzschaden. Es machte einen Unterschied, ob ein Held von einem Haus oder von einem Pferderücken auf den Boden fiel. Für den Spielfluss war das hinderlich und kein großer Gewinn. Solche Regelungen sollen vereinheitlicht werden, sodass man sich Regeln als Spieler und Meister leichter und intuitiver merken kann und nicht an verschiedenen Stellen des Regelwerks suchen muss.

ÜBERSICHTLICHKEIT

Nicht nur eine leichtere Zugänglichkeit ist unser Ziel, wir wollen auch die Übersichtlichkeit deutlich verbessern. Die Grundregeln sollen nicht verstreut sein, sodass man jedes Mal an verschiedenen Stellen im Regelwerk nachblättern muss, sondern gebündelt an einem Ort beschrieben sein.

Mit Hilfe von Farbe werden sich politische Grenzen auf Karten leichter abbilden lassen und mit einem strukturierten Aufbau werdet ihr euch in allen Büchern der neuen Edition wesentlich besser zurecht finden.

KOMPLEXITÄT VS. KOMPLIZIERTHEIT

Auch wenn **Das Schwarze Auge** zugänglicher werden soll, so wollen wir dem Spiel nicht die seine vielfältigen Optionen nehmen. Ihr sollt viele Wahlmöglichkeiten bei der Charaktererschaffung, im Kampf und bei Zaubersprüchen haben – aber ohne dass es gleich kompliziert werden muss. Sonderregeln, die sich in Erzähltexten verbergen, Regelanwendungen, die den Spielfluss hemmen (z.B. die bisherigen Ausdauerregeln) und kompliziert dargestellte Regeln, wollen wir vermeiden.

REGELN

Als nächstes werden wir euch einen Einblick in unsere Ideen und Überlegungen zu den unterschiedlichen Teilen des Regelwerks gewähren. Da wir großen Wert auf eure Wünsche legen, sind viele Punkte noch nicht Stein gemeißelt, sondern lediglich Vorschläge. Ein paar zentrale Regelemente haben wir aber als Grundlage festgelegt (siehe unter **Eckpfeiler des Regelsystems**).

ECKPFEILER DES REGELSYSTEMS

Bei unseren letzten großen Umfragen zu **Das Schwarze Auge** haben wir einige konkrete Fragen zu verschiedenen Teilen des Regelwerks gestellt. Dank der überwältigenden Beteiligung von fast 4.000 Spielern konnten wir uns ein sehr klares Bild von euren Vorstellungen machen.

Die Umfrage diente uns auch dazu, einige Eckpfeiler des Regelsystems festzulegen, an denen wir festhalten wollen und auf denen wir das neue Bauwerk **Das Schwarze Auge 5** errichten möchten.

Zu diesen Eckpfeilern zählen unter anderem die 3W20-Probe, die acht Guten Eigenschaften (auch wenn wir hier die Fingerfertigkeit ein wenig stärken wollen), die Trennung von Lebens-, Astral- und Karmaenergie sowie die Abschaffung der Ausdauerregeln in ihrer jetzigen Form.

Und auch um die aktive Parade im Kampf müsst ihr euch keine Sorgen machen. Was wir aber sicherlich unkomplizierter gestalten können ist der Kampf zu Pferd, die Zauberwerkstatt oder die Beschwörung von Dämonen, Elementaren und Geistern. Hier sehen wir großen Bedarf, Regeln zu entwickeln, die den Spielfluss fördern und die zwar gerne komplex, aber eben nicht zu kompliziert und unübersichtlich sein sollten.



GENERIERUNG

Eine wichtige Änderung, die wir ins Auge gefasst haben, betrifft die Generierung eines Helden. Bislang musste man Generierungspunkte bezahlen und im späteren Verlauf setzte man dann Abenteuerpunkte ein. Wir wollen zwecks Fairness und Vereinheitlichung sowohl bei der Heldenschaffung als auch später beim Steigern des Helden ausschließlich Abenteuerpunkte einsetzen.

TALENTE

Mittlerweile ist die Talentliste auf sehr viele unterschiedliche Fertigkeiten angewachsen. Einige der Talente dienen dabei vor allem zur Ausgestaltung des Hintergrundes, werden in der Regel aber selten benutzt. Oft stehen auch sehr spezifische Talente wie Drucker und Kristallzüchter, Talenten gegenüber, die eine sehr breite Befähigung abdecken (Magiekunde, Sinnenschärfe). Aus diesem Grund werden wir die Liste verkleinern und einige der Talente zusammenfassen.

Auch die Steigerungskosten der einzelnen Talente wollen wir entsprechend ihrer Relevanz im Spiel überarbeiten, sodass nicht Zechen und Tanzen so viele Abenteuerpunkte beim Steigern kosten wie Sinnenschärfe, sondern deutlich billiger sind.

KAMPF

Im Kampf würden wir gerne die unterschiedlichen Kampfstile fördern. Bislang war es schwierig, selbst als geübter Dolchkämpfer gegen einen Gegner mit einer längeren Waffe zu bestehen. Damit es auch Spaß macht, die unterschiedlichen Kampfstile auszuprobieren und auch der Dolchkämpfer seine Daseinsberechtigung hat, werden wir jedem Stil individuelle Vorteile verleihen und den Kampf ausbalancierter gestalten.

Wie schon erwähnt, werden wir die Ausdauer abschaffen und damit auch den waffenlosen Kampf überarbeiten. Für diesen Bereich ist eine Annäherung an den bewaffneten Kampf vorgesehen, aber auch hier gilt, dass die unterschiedlichen Stile Einfluss haben sollen.

Ähnliches gilt für den Kampf zu Pferd. Dieser hat sich als unübersichtlich und kompliziert erwiesen. Da aber Helden nicht gerade selten auf dem Pferderücken durch Aventurien unterwegs sind, werden wir diese Regeln endlich so gestalten, dass man sie intuitiver anwenden kann.

ZAUBERTRICKS

Bei den Zaubern würden wir gerne den unterschiedlichen Traditionen zusätzlich zu ihren normalen Zaubern eine neue Kategorie schenken, die sogenannten Zaubertricks. Leuchtende Augen, eine sich von selbst umblätternde Buchseite oder ein kleiner schwebender Kamm, der den Bart des alten Magus durchkämmt – solche kleinen Tricks sollen nicht viel an Astralenergie kosten, aber stimmungsvoll sein und dem Hintergrund



des Helden dienen. So kann Aventurien als magische Welt nach Belieben ausgestaltet werden, ohne dass man andauernd auf die Astralpunkte schielen muss.

SEGNUNGEN

Ähnlich verhält es sich mit den Segnungen der Geweihten. Wir würden ihnen gerne kostengünstige Alltagssegnungen zur Verfügung stellen, die es den Priestern erlauben, ihrer Berufung nachzugehen, ohne sich große Sorgen um einen schwinden-

den Karmavorrat zu machen. Wer kennt das nicht: Der Rondrageweihte würde gerne einen Grabsegen sprechen, doch das Abenteuer hat ja gerade erst begonnen, also spart er lieber sein Karma für wichtigere Entscheidungen auf. Die Alltagssegnungen sollen es den Geweihten ermöglichen, für kleines Karma die Bedürfnisse der Gläubigen zu stillen und die Vorgaben der Kirchen zu erfüllen.

VERTIEFUNG DURCH EXPERTENREGELN

Das Grundregelwerk wird euch schon sehr umfangreiche Möglichkeiten der Heldengenerierung, Kampfregeln, Zauber- und Liturgieanwendung bieten.



Deshalb wird es Regelerweiterungsbände geben, die sich diesen speziellen Themengebieten widmen. Das Grundregelwerk wird jedoch durch diese Bände nicht entwertet, sondern ist immer die Basis der Regeln. Die weiterführenden Bücher fügen nur weitere Details hinzu und vertiefen die Regeln, ändern aber nichts an den grundlegenden Mechanismen.

BETA-TEST

Wie schon angekündigt, ist eine der Besonderheiten dieser Edition, dass wir nicht alleine im stillen Redaktions-Kämmerlein die Regeln entwickeln wollen, sondern gemeinsam mit euch. Wir möchten, dass **Das Schwarze Auge 5** das beste **Das Schwarze Auge**-Spiel aller Zeiten wird und hoffen auf eure tatkräftige Unterstützung!

Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen eine Beta-Testphase in die Entwicklung des Regelsystems einzubauen. Diese Testphase soll dafür sorgen, dass Regelunklarheiten, Fehler und Verständnisprobleme beseitigt werden und auch ihr eure Verbesserungsvorschläge und Ideen einbringen könnt.

Dennoch würde es den Umfang eines Buches sprengen, wenn dort alle weiterführenden Regeln enthalten sind. Gerade für komplexe Mechanismen wie der Beschwörung von Dämonen und Dschinnen, der Artefaktherstellung und sehr speziellen Zusatzregeln, ist das Grundregelwerk nicht der richtige Ort. Dafür wird es dann die Expertenregeln geben, die die Grundregeln vertiefen und ergänzende Themen wie die oben genannten ausführlich darstellen.

WAS IST EIN BETA-TEST?

Ein Beta-Test ist eine Art Stresstest, bei dem man die Schwächen und Fehler des Regelwerks finden und beheben kann. Wir haben, wie oben geschildert, einige Eckpfeiler festgelegt und einige grundlegende Idee, nehmen aber gerne jedes Feedback an und lesen eure Anmerkungen und Idee gründlich durch. Nach dieser Phase wird ein Beta-Regelwerk auf Grundlage der Eckpfeiler und ausgewähltem Feedback geschrieben, das in gedruckter Form im Mai 2014 erscheinen wird. Nach dem Erscheinen beginnt die Beta-Testphase. In dieser Phase kann auf weitere Probleme und Fehler aufmerksam machen. Diese Fehlermeldungen werden berücksichtigt, die Fehler korrigiert und anschließend das finale Grundregelwerk für Oktober 2014 erstellt.

WIR KÖPPT IHR MITMACHEN?

Ganz einfach. Ihr habt viele Möglichkeiten euch zu Wort zu melden. Das Ulisses-Forum steht euch offen, dort wurde ein Unterforum eingerichtet, wo ihr eure Ideen zu Regeln und Hintergrund von **Das Schwarze Auge 5** vorstellen könnt. Hier könnt ihr euch auch mit anderen interessierten Spielern austauschen. Wir Redakteure eröffnen gezielt Threads, in denen wir eure Meinung zu speziellen Themen erfragen werden.

Die ersten Redaktions-Threads im Forum beschäftigen sich mit der Heldenerschaffung und den Eigenschaftswerten (die Titel der Thread lauten: *AP vs. GP*; *Höchstwert in einer Eigenschaft*; *Wertespektrum der Guten Eigenschaften*)

Darüber hinaus könnt ihr uns über die Mail-Adresse dsa5@ulisses-spiele.de Ideen, kritische Anmerkungen und Hinweise zur Gestaltung von **Das Schwarze Auge 5** schicken. Die Mails werden an die zuständigen Redakteure weitergeleitet und gelesen. Auf Cons steht die Redaktion euch auch gerne zur Verfügung und hat ein offenes Ohr für eure Anliegen. Hier habt ihr die Möglichkeit auch an **Das Schwarze Auge 5**-Workshops teilzunehmen und mit den anwesenden Redakteuren zu diskutieren.



WIE KÖPPT IHR NOCH MITMACHEN?

Sobald das Beta-Regelwerk steht, könnt ihr auf Conventions an einer der Beta-Proberunden der Alveraniare teilnehmen oder mit eurer Spielrunde einfach eine eigene Beta-Testrunde starten! Bis zur RatCon 2014 läuft der Beta-Test und wir sind sehr gespannt auf eure Einschätzung dieser Vorstufe des eigentlichen Regelwerks. Während dieser Phase sammeln wir weiterhin das Feedback und erstellen daraus immer wieder Updates der Regeln, die ihr auf unserer Webseite lesen oder im Aventurischen Boten finden könnt.

Eurer Feedback zu und den Erfahrungen mit den Abenteuern, die wir speziell zum Beta-Regelwerk anbieten und den Testrunden werden dann in das finale Regelwerk einfließen und zur SPIEL 2014 in Essen erscheint die neue, 5. Edition von **Das Schwarze Auge**.

WIE SIEHT DER ZEITPLAN AUS?

Wir wollen euch zu keinem Zeitpunkt darüber im Unklaren lassen, in welchem Stadium die Entwicklung von **Das Schwarze Auge 5** sich gerade befindet. Aus diesem Grund hier eine kurze Übersicht der einzelnen Entwicklungsschritte:

Erarbeitung des Beta-Regelwerks

Start ab 02. September

Erscheinen des Beta-Regelwerks

01. Mai 2014

Beta-Testphase

(= Erarbeitung der finalen Regeln)
ab Mai 2014

Erscheinen des neuen

Das Schwarze Auge 5 Regelwerks
Oktober 2014

UMFRAGE

Um uns ein besseres Bild von euren Ideen und Wünschen bezüglich des Regelwerks zu machen, werden regelmäßig kleinere Umfragen gemacht. Das Thema der aktuellen Umfrage, **Regeln der neuen Edition**, trägt der Entwicklung von **Das Schwarze Auge 5** Rechnung und bezieht sich auf verschiedene Regelkomplexe.

Die Umfrage geht zeitnah nach Erscheinen dieses Boten online. Schaut einfach mal auf die Ulisses-Website und unsere Blog. Dort werdet ihr informiert, sobald die Umfrage gestartet ist.

Für die Redaktion
Alex Spohr



WWW.DSA5.DE

Anregungen, Beiträge, Kommentare zu Das Schwarze Auge 5:

dsa5@ulisses-spiele.de

ulisses-spiele.de • facebook.com/DasSchwarzeAuge

facebook.com/Ulisses.Spiele • twitter.com/UlissesSpiele • youtube.com/UlissesSpiele • gplus.to/UlissesSpiele

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 161



MEISTERINFORMATIONEN ZU »ERWARTET, MITTELREICHER, EINEN TAG DER FREUDE«

(1) Die Verlobung zwischen Rohaja von Gareth und Rondrigan Paligan war nicht etwa von langer Hand geplant, sondern fand relativ spontan statt. Die Kaiserin erwählte den Markgrafen, um einem bevorstehenden Antrag durch Gendahar von Streitzig zuvorkommen. Es handelt sich also mitnichten, entgegen der öffentlichen Wahrnehmung, um eine Liebesheirat. Mehr zu den Hintergründen erfahren Sie in der Kurzgeschichte **Die Kaiserin** auf Seite 16. Die Ereignisse aus Sicht des Markgrafen werden in einer Kurzgeschichte in einer der kommenden Botenausgaben geschildert.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »UNRUHEN IM ODL«

(3) *Tarlisin von Borbra* ist tatsächlich schon eine Weile fort. Er ist kurz nach dem *Allaventurischen Konvent 1034 BF* auf eine persönliche Queste unbestimmbarer Zeitdauer aufgebrochen, um eine Möglichkeit zu finden, seine Magie wiederzuerlangen. Ursprünglich hatte er nur die vier Großmeister des ODLs und wenige Vertraute eingeweiht. Aufgrund des Machtkampfes in Neetha sah sich der ODL allerdings zu einer Stellungnahme genötigt. Außerdem muss der Orden sich der Tatsache stellen, nach vierzehn Jahren mit *Tarlisin* als Hochmeister, der den Orden tiefgreifend umstrukturiert hatte, plötzlich ohne Führung dazustehen. Hier soll das Treffen in Anchopal Klarheit bringen.

Celissa ash Manek (*995 BF), Absolventin der Halle der Antimagie in Kuslik, fiel im trägen ODL-Haus in Neetha durch Tatkraft und Entschlussbereitschaft auf, anders als *Phedro* glaubt, sägte sie jedoch nicht an seinem Stuhl. Erst als er begann, gegen sie vorzugehen, fing auch sie an Intrigen zu spinnen und ließ keine Gelegenheit aus, ihn zu blamieren. Auf dem Treffen in Anchopal wird sie von den anderen Großmeistern im Amt bestärkt, außerdem gelingt es ihr, den Rohalsstab *Cedraion* an sich zu binden.

Phedro ya Mezzani wusste nicht, dass sich sein Vertrauter an den Hochmeister wenden würde, und versuchte sich vor einer Stellungnahme zu *Tarlisins* Verschwinden zu drücken, trat später aber zurück. Anders als behauptet, ist er nicht senil, allerdings zunehmend von körperlichen Altersbeschwerden geplagt. Nach dem Treffen in Anchopal zieht er sich endgültig ins Privatleben zurück.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »BLUTGERICHT VON SESHWICK«

(3) Vielleicht kennen Sie, werter Meister, ja jene Gruppe abenteuerlicher Reisender, welche sich um die Aufbringung der Banditen verdient machte?

Bei den Renegaten handelt es sich um eine versprengte Gruppe, die durch den ehemaligen Abilachter Reiter *Rhonwyn Bergenhus*

(*1001 BF, begnadeter Kämpfer, geduldig und kaltherzig) angeführt wird. *Rhonwyn* gehörte zu jenen Abilachtern, die nach ihrer Desertation den Truppen des Ugo von Mühlingen entkommen waren (**AB 102**) und so der Heimat gegen die einfallenden Orken beistehen konnten. Während des vergangenen Krieges geriet *Rhonwyn* in nordmärkische Gefangenschaft, konnte jedoch fliehen. Den schmachvollen Friedensschluss mit dem Reich hat er nie überwunden. Seine Bande hat nur sporadische Verbindungen zu anderen Renegaten, wie den berüchtigten *Blauen Füchsen*, die sich noch in der weitläufigen Wildnis der Honinger Wälder verbergen. Im Baron von Seshwick sah er einen Verräter der Heimat und der Zwischenfall am Tempel hatte für *Rhonwyn* das Fass zum Überlaufen gebracht. So fühlte der Renegat sich genötigt, dem Baron im Namen der „rechtmäßigen Königin *Invher*“ den Prozess zu machen.

Wahlweise können *Rhonwyns* Renegaten in den Dunstkreis eines *Blakharaz*-Kultes geraten sein. Sofern dies in das Profil Ihrer Runde passt, könnte ein Kultist aus den Reihen der *Hand der Rache* die Renegaten aufgehetzt haben und sich noch in ihrem Lager aufhalten (weitere Informationen zu diesem Kult finden Sie im Band **Quanionsqueste 214**). Der Baron von Seshwick galt als unerbittlicher Verteidiger der praiosgewollten Ordnung und zog so möglicherweise das Augenmerk jenes Kultes auf sich.

Da, abgesehen von einem geächteten Bruder, die gesamte Erblinie des *Seshwicker* Barons ausgelöscht wurde, fällt die Baronie zurück in die Hände der Gräfin. Baron *Caillin Stepahan* gehörte dem jüngeren Hause (praiosnah, reichszugewandt) des Geschlechts der *Stepahan* an, vom alten Hause (rondrianisch, eigenwillig), das sich

jüngst mit den *Bennain* verband, hatten sich *Caillins* Ahnen schon während der Priesterkaiserzeit getrennt. Mit der Gräfin von *Bredenhag* und der Prinzgemahlin *Talena* ist der Baron somit nicht verwandt. Das Verhältnis zwischen beiden Familienzweigen ist von jeher als schwierig zu bezeichnen und war in der Vergangenheit durch regelmäßig aufflammende Fehden geprägt. Ein Umstand der den Verdacht auf eine Verschwörung des alten Hauses gegen *Caillin* nähren könnte. Gegner des alten Hauses *Stepahan* werden solche (unbegründeten) Verdachtsmomente in Zukunft schüren.

Zu diesen Gegnern könnte *Ronan zu Naris* zählen, der Kanzler des Fürstenhofes, welcher sich in den kommenden Monden durch geschickte Verhandlungen und Intrigen für die Nachfolge auf dem Baronsthron empfiehlt. Er wird durch die Gräfin *Galahan* im *Praios 1037 BF* zum Baron erhoben werden. *Seshwick* wird er fürderhin von einem Vogt verwalten lassen, da ihn die Aufgaben der Tagespolitik in *Havena* binden. Einige Worte zum Hintergrund des Kanzlers (einem Vetter des bekannten *Borongeweiheten Aedin zu Naris*) finden Sie in den Meisterinformationen des Hochzeitsartikels im **AB 160**.

Die Helden von *Seshwick* werden am Hof des neuen Barons willkommen sein. Die Region wird auch in Zukunft Helden brauchen,

MEISTERINFORMATIONEN

denn in den Honinger Wäldern verstecken sich noch weitere versprengte Renegatenhaufen und der neue Baron ist in deren ewig gestrigen Augen nichts anderes als ein Erfüllungsgehilfe der Nordmärker. Einer dieser Gesetzlosen ist der Raubritter *Brendan Stephan j.H.*, der jüngere Bruder des ermordeten Barons. Er hatte sich nach dem *Seshwicker Seitenwechsel* vom Baron Caillin abgewandt und sich den Freiheitskämpfern angeschlossen (Am Großen Fluss 37). Der nach dem Friedensschluss von 1032 BF unter Acht gestellte Renegat ist nun erbost darüber, dass ihm das nach seiner Meinung zustehende Erbe verwehrt wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »UNKLARE LAGE AUF PHRYGAIOS«

(♣ 5) Die beschriebenen Ereignisse auf Phrygaios können Sie im Szenario *Kalias' Labyrinth* im *Aventurischen Boten 160* nachlesen und - spielen. *Avasios von Athyros* ist nicht der gutmütige Inselherrscher, den der Bote darstellt, sondern ein Intrigant, der durch mehrfachen Mord an die Macht gekommen ist. Er konnte von mutigen Helden gestürzt werden und an seiner Stelle regiert nun *Thyndarios*, ein ehrenvoller Krieger, die Insel. Seekönig *Palamydas* wird den Anspruch von *Thyndarios* bestätigen – auch gegen den leichten Widerstand der *Praioskirche* –, sobald *Palamydas* Vertrauter *Praiokles Aleistos* ihm von den Geschehnissen auf Phrygaios berichtet. Die Tötung eines *Praiosgeweihten* wird zwar an *Thyndarios* Händen haften, doch wird dies ihn nicht als Mord oder Totschlag ausgelegt. Weder *Palamydas* noch den Bewohnern von *Athyros* wird jedoch auffallen, dass sich *Thyndarios* in den nächsten Monaten verändert. Aus dem melancholischen Mann wird ein verbitterter Herrscher, der sich nichts so sehr wünscht wie Rache an *Praios* und seinen Geschwistern, denn er macht die Götter für sein Unglück verantwortlich. Aus seiner Sicht ist es die Untätigkeit der Götter zu verdanken, dass *Avasios* zu Herrscher gekrönt wurde und *Thyndarios* die einzige Frau verlor, die er liebte. Seinem Ansehen bei den Bewohnern der Insel schadet diese Veränderung aber nicht, denn er gilt weiterhin als gerechter, wenn auch harter Herrscher. Den Hass auf die Götter schürt *Thyndarios* Verbündete, die *Bashuridin Nemära*, deren Einfluss auf den Herrscher immer größer wird. *Nemära*, die oft von *Thyndarios* in dem Labyrinth der *Mada* aufgesucht wird, wird aber nicht nur *Thyndarios'* Hass schüren, sondern auch ihre Pläne vorantreiben. Zum einen will sie endlich ihr Gefängnis verlassen und sucht nach einem potenziellen Körper für ihren Geist; zum anderen versucht sie mehr über die Welt außerhalb des Labyrinths zu erfahren und entdeckt eine Möglichkeit, wie sie den Göttern schaden kann:



Nemära

mit der Zerstörung des Orakels von *Balträa*. Auch sie wird von Hass auf die Götter getrieben, die sie schon zu Lebzeiten als ihre Erzfeinde betrachtete, machte sie sie doch für *Madas* Kerker verantwortlich. Doch *Nemära* übt sich in Geduld und vergiftet ganz langsam *Thyndarios'* Geist und Verstand.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »BLUTVERGIEßEN SICHERT DEN FRIEDEN«

(♣ 6) Fürst *Khajid ben Farsid* ist tot. Er wurde in der Nacht zum 25. *Peraine*, dem letzten Tag des *Hafla Al'Aianim-bî-Chisan* (einem großen Volksfest in *Fasar*, welches 1035 BF vom Fürsten ausgestellt wurde) von Dienern der Schlange von *Maraskan* ermordet. Die Schergen der verborgenen *Heptarchin* suchten in den Ruinenschichten von *Al'Tacht*, tief unter den Kellern von *Fasar*, nach den Bruthöhlen der *Skrechim*, die lange Zeit vor den ersten *Tulamiden* am *Gadang* siedelten. Bei ihren Bemühungen bedienten sie sich des Interesses des Fürsten für die Geschichte der Stadt, insbesondere für die Zeit des *Diamantenen Sultanats*. *Khajid ben Farsid* fiel der Intrige zum Opfer, denn der Drahtzieher der Ereignisse, ein *Wesir* des Fürsten, der von den Agenten der *Skrechu* verführt wurde, wollte selbst den Platz des Erhabenen einnehmen. Kurz vor dem Erreichen seines Ziels wurde er jedoch von einigen mutigen Helden aufgehalten. Die genauen Hergänge um den Tod des Fürsten sind allerdings nur einer handvoll Personen bekannt und auch im Palast hält man ihn zunächst nur für verschwunden, bereitet sich allerdings auch auf die Möglichkeit seines Todes vor. Die Ereignisse während der letzten Tage des *Alaians* haben zahlreiche Spielerinnen und Spieler auf großen und kleinen Rollenspiel-Conventions vom *Feencon 2012* bis zum *Nordcon 2013* im Rahmen des *Alveraniar-Abenteuers Chal'Serah – Simia im Drachen* von *Niko Hoch* und *Rebecca Beyer* hautnah miterlebt. Es gelang ihnen, die Intrige aufzudecken, den verräterischen *Wesir* zu stellen und die Schergen der *Skrechu* aufzuhalten, den Tod des Fürsten konnten sie jedoch nicht verhindern. Den Spielerinnen und Spielern des dual-parallelen Abenteuers soll an dieser Stelle unser Dank für viele spannende und lustige Spielrunden gelten.

Khajids Tod hinterlässt ein Machtvakuum im Herrschaftsgefüge der Erhabenen von *Fasar*. Schon jetzt strecken seine Erben ihre Finger nach der Macht aus. Doch auch unter den *Wesiren* des *Satrapenhauses*, die bestens mit dem Spiel der Macht in der Stadt vertraut sind, gibt es Jene, die sich zu Höherem berufen fühlen. *Yussuf ibn Rohal*, einer der *Wesire* des Fürsten, den auch die Spieler des oben genannten Abenteuers kennenlernen konnten, ist seinen Ambitionen bereits zum Opfer gefallen. Sein Kopf zierte als Warnung die Mauern des Fürstenpalastes. Auch die *Tulamidischen* Reiter könnten in Zukunft eine wichtige Rolle im *Chal'Serah* spielen, denn keiner der

Erhabenen der Stadt hat auf sich alleine gestellt die militärische Macht, es mit den Söldnern aufzunehmen, deren Neutralitätsabkommen im vorletzten Jahr auslief. *Miralay Fadlan al'Orhima ibn Gaftar* handelt auf eigene Rechnung und strebt danach, selbst einer der Erhabenen zu werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»HOHER SCHLANGENRAT TAGT IN KUSLIK«

( 7) Zur Zeit ist *Gerion Stembach* als Wunschkandidat von Erzwissensbewahrer *Valnar Yitskoq* der aussichtsreichste Anwärter. Valnars Einfluss in der Versammlung ist immens, zudem weiß er in dieser Sache Schlangerrat *Durian von der Heydt*, den Schriftführer der Immerwährenden Chronik, auf seiner Seite, der ebenfalls mehr mittelreichischen Einfluss im Schlangerrat wünscht. Gerion zählt zu den Pastori, ist bisher jedoch kirchenpolitisch kaum in Erscheinung getreten und gilt anderen Schlangenträtern zu sehr als Ziehsohn Valnars.

Jarulf der Jüngere von Oberfels – ein bekennender Satori, wenn auch nicht so radikal wie *Melchior Arenbruch* – hat ebenfalls keine schlechten Chancen. Er wird vor allem von Schlangerrat *Madaïon Sphÿritis* unterstützt, dem Praetor des Argelianischen Gerichts, zu dem blickt die Magisterin der Magister *Aldare Firdayon* mit Wohlwollen auf den Anwärter.

Melchior Arenbruch hingegen kommt für viele überraschend – vor allem der Zuspruch, den er findet. Madaïon weiß Melchiors Beliebtheit argumentativ zu nutzen, um für Jarulf zu werben.

Dass noch keine Entscheidung gefallen ist, liegt auch daran, dass sowohl die Silaser Erzwissensbewahrerinnen als auch die Erste Schwester der Mada und der Abprimas der Draconiter noch zögern. Dieses Zögern lässt auch andere Schlangenträtern – wie den tulamidischen Mystiker *Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin* – noch abwarten. Vor allem Abprimas *Erechthon* bemüht sich, keinen Konflikt zwischen Pastori und Satori hochkochen zu lassen – noch zu gut ist ihm die Eskalation der Strömungen in Erinnerung, die vor einigen Jahren seinen Orden zutiefst gespalten hat. Anders als vor zehn Jahren wird der Konflikt dieses Mal jedoch nicht eskalieren.

Bis zur Entscheidung werden Gerion Stembach, Jarulf der Jüngere von Oberfels und Melchior Arenbruch die prominenten Anwärter bleiben. Ihre Einstellungen, ihre Unterstützter und die möglichen Auswirkungen ihrer Wahl sind vor allem im Horasreich tagespolitischer Gesprächsstoff und können als solcher von Ihnen in den Spielabend eingeflochten werden – etwa um den Helden anhand dieser Personen die Unterschiede zwischen Satori und Pastori nahezubringen.

Der Rückzug von *Arba von Silas* geht auf eine Einmischung der Draconiter zurück, die jedoch hinter den Kulissen stattfand. Der Orden misstraut Arba und brachte deutlich zum Ausdruck, sich gegen sie im Schlangerrat einzubringen. Um die *Eingeweihten von Kuslik* nicht zu gefährden, verzichtete Arba auf die Aussicht auf einen Sitz im Schlangerrat. Nach ihrem Rückzug lässt auch *Dorogor von Eiselborn* von weiteren Absichtserklärungen ab – ein ernsthaftes Interesse hat er ohnehin nicht verfolgt, er wollte nur aufzeigen, dass es Alternativen zu Arba gibt.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»SCHREIE VOR DER STADT DES SCHWEIGENS«

( 9) Hinter dem Vorfall stecken weder Intrigen, noch andere Machenschaften. Es handelt sich dabei lediglich um einen bedauerlichen magischen Unfall der Magistra *Pernaiqos*. Ihr ist bei der Beschwörung eines Gotongi ein folgenschwerer Zauberputzer unterlaufen. Das Ergebnis waren fast ein Dutzend unkontrollierbarer Heshthotim (siehe *Wege der Zauberei* 213), die Anstelle des Gotongi erschienen und die in der Stadt Amok gelaufen sind.

Ihre Helden können sich auch an der Dämonenhatz in der Stadt beteiligt und *Alena Karinor* beigestanden haben. In diesem Fall werden die Abenteurer Ansehen bei den Fana der Stadt und bei der Anführerin der Rabengarde gewonnen haben. Der genauere Ablauf der Ereignisse ist nicht weiter festgelegt, sodass Sie hier eine größere Freiheit haben, die Ereignisse an Ihre Runde anzupassen. Sie sollten lediglich einen der Heshthotim entkommen lassen.

Für Spektabilität *Zornbrecht-Lomarion* ist der Vorfall sehr unangenehm. Schon seit einiger Zeit sagt man seiner Akademie nach, dass nur wenige kompetente Lehrkräfte die Schüler unterrichten. Der Unfall wirft ein schlechtes Licht auf ihn und deshalb ist er gegenüber Boronkirche und *Oderin du Metuant* bereit nachzugeben, hat er doch die Befürchtung, dass der Lehrbetrieb eingeschränkt werden könnte. Doch er wäre nicht ein Zornbrecht-Lomarion, wenn er nicht auch einen Vorteil aus der Sache ziehen würde: Er versucht seine Beziehungen zu Oderin zu verbessern und stellt ihm in Aussicht, hinter allen Entscheidungen des Schwarzen Generals zu stehen, wenn er den Lehrbetrieb nicht einschränkt.

Zornbrecht-Lomarion irrt jedoch an einer Stelle: Der letzte Heshthot ist nicht wie erwartet in seine Domäne zurückgekehrt, sondern der Zauberputzer gestattet ihm eine festverankerte Existenz in der Dritten Sphäre. Der Dämon ist *manifestiert* (siehe *Wege der Zauberei* 184) und besitzt die Eigenschaft *Präsenz II* (siehe *Wege der Zauberei* 234). Er versteckt sich in der Kanalisation und beginnt ein eigenständiges Bewusstsein zu entwickeln. Was ihn antreibt, wird die Zukunft zeigen, doch vorerst wird es nicht gelingen ihn endgültig zu vernichten. Zunächst kann er als nächtlicher Schrecken und Legende dienen. Durch seine Präsenz-Kraft können die Helden ihn zwar scheinbar zerstören, doch wird er nach einiger Zeit an seinen neuen Wohnort zurückkehren.

Und obwohl die missglückte Beschwörung nur ein Unfall war, hat sie auf einige zukünftige politische Entwicklungen Einfluss:

Der Amoklauf ist für die Boronkirche Al'Anfas ein Glücksfall. Die Geweihten – allen voran Patriarch *Amir Honak* – können dadurch Oderin unter Druck setzen und Forderungen nach einem neuen Gesetz stellen. Der Schwarze General muss reagieren, will er Amir und die Boronkirche nicht vollends als Verbündete verlieren. Obwohl er bei seinen geplanten Kriegszügen Dämonen als Waffe nicht ausgeschlossen hat, will er es sich nicht mit der Kirche verscherzen und willigt ein, dass die Magier der Akademie zukünftig von drei Boronis kontrolliert werden. Zu Beginn sorgt das zwar für eine strengere Kontrolle, doch sind einige der Boronis bestechlich, sodass auch zukünftig weitere Beschwörungen abgehalten werden können.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»EINE ROTE HAND GREIFT NACH WESTEN«**

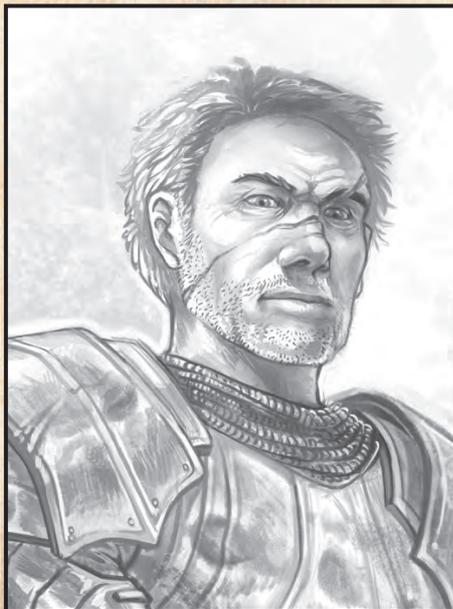
( 10) Für seinen Sieg über den transsylvanischen Herzogensohn in Ällingen (AB 160) wird Hauptmann *Dherin Bentelan* von *Helme Haffax* zur Roten Hand des neugeschaffenen Ordensamt für transtobimorische Angelegenheiten ernannt. Diese Ernennung bezweckt Zweierlei: Einmal ist sie als deutliche Ansage an Herzog *Arngimm von Ehrenstein*, aber auch andere Mächte der tobrischen Schattenlande zu verstehen, dass Haffax nicht nur eine Vormachtstellung beansprucht, sondern sie auch verteidigen und offensiv ausweiten will. Daneben dient sie der Förderung von Dherin Bentelan, in den Haffax große Hoffnungen setzt und der das Ideal des mendischen Offiziers verkörpert. Vorerst sind mit dem Amt vor allem strategische Planungen für weitere Vorstöße Richtung Westen verbunden, um die Machtbasis der Fürstkomturei auszuweiten und zu festigen. Sollte sich Dherin weiterhin erfolgreich zeigen, stehen höhere Ämter in Aussicht: etwa das eines Präfekten oder später gar eines Komturs.



Dabei weiß Haffax nicht, dass sein Protegé Mitbegründer des *Salvunker Kreises* ist, einer Verschwörung, die einen Umsturz an der Piratenküste vorbereitet. Ausführliche Informationen zu Dherin Bentelan und dem *Salvunker Kreis* finden Sie in der Spielhilfe ab Seite 13.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»AUFMARSCH DER BETTELWOJWODEN«**

( 4) Die Waldlehen Nostrias sind die ärmsten des Königreiches. Seit einigen Jahren entwickelt sich das Raubrittertum immer mehr zu einer Plage. Die aufrechten Wojwoden – wie der nostrische Niederadel genannt wird – schlossen sich schon vor Jahren zum ritterlichen *Waldbund* zusammen, um ihre Lehen und Untertanen zu verteidigen. Als ihren Sprecher wählten sie Waldgraf *Eilert II. Rheideryan* (*1000 BF, 1,87 Schritt, dunkelblondes Kurzhaar, Narbe über das ganze Gesicht). Eilert ist eher Soldat als Edelmann. Als jüngstes Kind des Waldgrafen *Vitus* stand er in der Erbfolge an dritter Stelle. Doch nachdem erst 1027 BF sein Vater und ältester Bruder an der Blauen Keuche starben und 1033 BF sein anderer Bruder *Darinio* vom Raubritter *Auße dem Häuter* ermordet wurde, fand er sich plötzlich als Graf von Mirdin wieder. Die Prunksucht des alten nostrischen Adels ist Eilert fremd – ihn plagt die Armut seiner Untertanen. Diese Sorge lässt ihn nach Nostria ziehen und die Königin um Hilfe bitten – wofür er und seine Getreuen sich vor allem den Spott von Graf *Albio III. von Salza* (*977 BF, 1,71 Schritt, ergraut, blaugrüne Augen; Unter dem Westwind 177) einfangen.



Eilert II. von Mirdin

Der nachfolgende Zauber ist eine Rekonstruktion der Khunchomer Magierakademie:

MINIMUS REDUCTIBUS

Probe: KL/CH/GE

Technik: Der Magier führt Daumen und die Finger der linken Hand zusammen als würde er etwas zusammendrücken und berührt in der letzten Aktion das Ziel des Zaubers.

Zauberdauer: 5 Aktionen

Wirkung: Das Objekt schrumpft auf die Hälfte seiner ursprünglichen Größe, behält dabei jedoch sein ursprüngliches Gewicht bei. Objekte, die größer sind als ein Scheunentor lassen sich nicht verzaubern.

Kosten: 10 AsP +1 AsP pro 10 Stein Gewicht (aufrunden)

Zielobjekt: Einzelobjekt

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: ZFP* SR

Modifikationen und Varianten: Es sind bislang keine Modifikatoren und Varianten bekannt.

Reversalis: Hebt die Wirkung des Zaubers auf.

Antimagie: Kann durch ein OBJEKT ENTZAUBERN beendet werden.

Merkmale: Objekt

Komplexität: E

Repräsentationen und Verbreitung: Mag0 (In den Dunklen Zeiten: Kop3)

Der Zauber wurde von der Magierakademie von Khunchom aus alten Unterlagen der untergegangenen Zauberschule von Thalusa rekonstruiert. Es wird vermutet, dass es noch eine Variante des Zaubers gibt, mit dem man Lebewesen verkleinern kann, bislang sind jedoch alle Experimente gescheitert. Auch weitere Objekt-Varianten, die etwa für die Erschaffung von *Petikulos' Meuchlersortiment* (siehe **Wege der Alchimie 123**) verantwortlich sind, werden vermutet.

Die abgewiesene Forderung des Ritters *Thade von Gifhorn* (*1002 BF, 1,88 Schritt, leuchtend rote Haare und Bart) wird Folgen haben. Durch eine schicksalshafte Fügung wird er Salza vor Graf Albio erreichen – und durch eine unglückliche Tat eine Kette von Ereignissen losretten, über die der **Aventurische Bote** in den kommenden Ausgaben berichten wird.

DER WALDGRAF VON MIRDIN

Als Eilert II. Rheideryan als jüngstes Kind des Bombasten Vitus IX. das Licht der Welt erblickte, jährte sich der Fall Bospars zum tausendsten Mal. Früh zeigte sich sein Geschick im Waffenhandwerk, und schon im Alter von zehn Jahren folgte er seinem Schwertvater, dem Fürstleden Buuriel vom Ingval, in den fünfzehnten Krieg mit Andergast. 1023 BF erwarb er

sich Ehre, als er sich an der Eroberung Kendrars beteiligte. Bei den erbitterten Kämpfen um die Stadt traf ihn der Hieb einer thorswalschen Axt mitten ins Gesicht, doch durch der Götter Fügung überlebte er.

Als im Jahr des Unglücks sowohl sein Vater als auch sein ältester Bruder der Blauen Keuche zum Opfer fielen, nahm er den Abschied, um seinem Bruder Darinio, dem sanften Grafen, Stütze seiner Herrschaft zu sein. Sechs Jahre später suchte neues Unglück das Haus Rheideryan heim: Der gefürchtete Raubritter Auke der Häuter entführte Waldgraf Darinio, tötete ihn und zog ihm die Haut ab. Fürchterlich war die Vergeltung Eilerts, der den Häuter durch die Wälder jagte, ihn schließlich stellte und seiner gerechten Strafe zuführte. Noch im gleichen Mond empfing er als Eilert II. die Grafenkrone von Mirdin und herrscht seitdem als treuer Gefolgsmann der Königin über die urtümliche Wildnis des Waldes.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
»ENTLANG DES FIPSTERKAMMS«**

( 11) Der Aufenthalt des Reisenden Kaiserhofes in Weiden bietet sich sowohl als Hintergrund, wie auch in einzelnen Abschnitten als Plotlieferant für eine zu dieser Zeit in Weiden anwesende Heldengruppe an. So kann ein ansässiger Baron eine Heldengruppe damit beauftragen, entlang des Alten Weges alles in seinem Sinne für die Augen der Kaiserin vorzubereiten. Oder ebensolche Bemühungen eines ungeliebten Nachbarn zu torpedieren. In Rhodenstein kann ein Knappe aus dem Kaiserlichen Tross seinen Mut mit einer Stippvisite in den Blautann unter Beweis stellen wollen und verschwinden – was letztlich die Helden auf den Plan ruft, denen nun die Aufgabe zufällt, den Knappen aus dem unheimlichen Tannicht zu retten. Ob sich der Knabe nur verlaufen hat – was bei weitem nicht ungewöhnlich wäre, ob eine der Blautannhexen Gefallen an dem Knaben gefunden hat, oder ob ein Geistwesen aus

den Tiefen des Waldes die Herrschaft über den Geist des Vermissten an sich gerissen hat bleibt dabei ganz Ihren Vorlieben überlassen. Letztlich mag es just diese Begebenheit sein, die die Kaiserin dazu veranlasst den Umweg über den Distelstein und die Alte Furt zu wählen. Und so mag es gerade die Tatkraft Ihrer Helden sein, die das Interesse der Kaiserin weckt und zu ihrem Vorausritt nach Nordhag – in Gesellschaft einer Leibwache und der Helden – inspiriert. Eine weitere Gelegenheit, sich in den Augen ihrer Majestät zu bewähren und sich auch dem Graf der Heldenruz zu empfehlen, gerade wenn sie dabei helfen konnten, einem der vielen Heldenruzter Raubritter das Handwerk zu legen, auf dessen Kopf vielleicht eine Belohnung ausgesetzt war, die die Kaiserin sicher nicht für sich beanspruchen wird.

**MEISTERINFORMATIONEN ZU
„BLUTMOND ÜBER TIEFHUSEN“**

( 12) Die geschilderten Ereignisse dieser Nacht konnten von Spielern auf Conventions im Rahmen des Lebendiges-Aventuriere-Abenteuers **Königsspiel** der Alveraniare erlebt und gestaltet werden. Der Artikel hat einen recht einseitigen Blick auf die Geschehnisse und berichtet aus der Sicht der Menschen, welche in dieser Nacht ebenfalls den Frieden an verschiedenen Stellen gebrochen haben. Der König befand sich tatsächlich als Geisel in der Hand der Orks, bis einige seiner Getreuen den Mörder mehrerer Orkwachen überführen und ausliefern konnten. Diese Zeit nutzten Gesandte von Kaiser Reno I. unter Otho Urdorf von Bispelquell-Svalltingen zusammen mit Darian von Westak-Tiefhusen um für einen Sturm auf das Orkkastell zu rüsten, der von den wackeren Helden jedoch im letzten Moment verhindert werden konnte. Zwischen Shadur Orrn und Arion III. von Westak-Tiefhusen wurde zwar ein neuer Frieden verhandelt, dieser ist nach der Nacht des Blutmondes jedoch deutlich brüchiger als zuvor.

**CHRONOLOGIE DER IMPERAVENTURISCHEN
EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 161**

Rahja 1035/Praios 1036 BF: Weidener Handwerker folgen dem Aufruf der Hüterin der Flammen und ziehen – bedeckt von Rittern Weidens und des Ordens zur Wahrung – nach Yol’Ghurmak.

Efferd 1036 BF: Elenviner Speißwart verschwunden.

Ende Travia 1036 BF: Unruhen, die einige Stadtteile Fasars seit Monaten in Atem halten, werden von den Söldnern der Tulamidischen Reiter niedergeschlagen, wobei es auch zu Auseinandersetzungen mit Gefolgsleuten von Erhabenen der Stadt kommt.

10. Boron 1036 BF: Auf dem nostrischen Hoftag bittet Waldgraf *Eilert II. Rheideryan* von Mirdin um die Hilfe der reicheren Grafschaften. Der Spott des Grafen *Albio III. von Salza* sorgt für einen Eklat.

Hesinde 1036 BF: Die Kaiserin reist von Baliho (Anfang Hesinde) über Nordhag (Mitte Hedione) nach Greifenfurt.

Mitte 1036 BF: Der Herrscher der Zyklonpeninsel Phrygaios wird gestürzt, seinen Platz nimmt der der zyklöpäische Krieger *Thyndarios* ein und wird von Seekönig *Palamydas* bestätigt.

Firun 1036 BF: Der Hohe Schlangerrat kommt in Kuslik zusammen, um über die Nachfolge Verian Focks zu beraten.

Tsa 1036 BF: Der Baron von Seshwick wird brutal von Räufern ermordet.

23. Tsa 1036 BF: Misslungene Beschwörung in der Halle der Erleuchtung versetzt Al’Anfa in Unruhe. Tote durch den Angriff zahlreicher Heshthotim.

Phex 1036 BF: Hauptmann *Dherin Bentelan* wird zur Roten Hand für transtobimische Angelegenheiten ernannt.



KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

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
Eevie Demirtel
Marie Mönkemeyer
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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



Impressum

Herausgeber: Ulisses Spiele GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach
Redaktion: Eevie Demirtel (ED), Marie Mönkemeyer (MM), Britta Neigel (BN),
Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS), Mario Truant (MT), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Daniel Bruxmeier, Marcus Buss, Miriam Connely,
Marcus Dirk, Annelie Dürr, Tina Hagner, Niko Hoch, Mike Krzywik-Groß, René Littek,
Michael Masberg, Katja Reinwald, Thomas Ruhle

Illustrationen: Tristan Denecke, Kristina Gehrman, Jennifer Lange, Stephen Mangelsen,
Julia Metzger, Giovina Nicolai, Diana Rahfoth, Janina Robben, Nadine Schäkel, Christian Schob,
Patrick Soeder, Verena Schneider, Elif Siebenpfeiffer, Anna Wedler, Fabrice Weiss, Karin Wittig,
Malte Zirbel, Calypso Media

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

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 eingetra-
gene 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 Westerrönfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

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

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (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 Be-
zugsgeldzahlungen von dem nachstehend genannten Konto einzuziehen.
(Druckausgabe: € 19,90 (Ausland € 23,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand • PDF-Ausgabe: € 14,90;
Kombi-Abo: € 25,90 (Ausland € 29,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand der Druckausgabe)

Kontonummer: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

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

Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne
Angabe von Gründen an die **PerCom Vertriebsge-
sellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1;
24784 Westerrönfeld** senden.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Ab-
sendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **PerCom Vertriebs-
gesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.

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

Erwartet, Mittelreicher, einen Tag der Freude!

Kaiserlicher Traviabund wird am Tag der Treue 1037 BF geschlossen

„Das Raulsche Reich hat viele Jahre des Schmerzes und des Leids hinter sich. Viel Blut wurde vergossen und viele gute Frauen und Männer ließen ihr Leben für das Reich. Lange waren Wir einzig mit dem Reich vermählt, denn es benötigte Unsere ungeteilte Aufmerksamkeit, damit Frieden und Wohlstand in Unseren Ländern erneut zarte Wurzeln schlagen könnten. Uns ist jedoch bewusst, dass sich viele Unserer treuesten Diener Sorgen machen um den Fortbestand des Reiches. Diese Sorge wollen Wir heute endlich zerstreuen.

Wir, Rohaja von Gareth, Kaiserin des Raulschen Reiches, wollen Unser Volk, das ganze Mittelreich und all unsere Nachbarn wissen lassen, dass Wir Uns mit Rondrigan Paligan, dem Markgrafen Perricums, verlobt haben und zu einem noch zu wählenden Zeitpunkt den Traviensbund mit ihm schließen werden.

Darum lasst uns feiern, auf dass das Raulsche Reich auf ewig weiterbestehen möge!“

—Rohaja von Gareth bei der Bekanntgabe ihrer Verlobung auf Pfalz Cumrat

GARETH. Obwohl wir schon zweimal über das freudige Ereignis der Verlobung unserer Kaiserin berichten durften (in unserer Ausgabe 160 und der Sonderausgabe Ende Phex 1036 BF), hat die Vorfreude auf die kaiserliche Hochzeit das Volk des Raulschen Reiches nicht verlassen, im Gegenteil. Auch Wochen nach der Bestätigung der Verlobung aus der Reichskanzlei zu Elenvina, per Anschlag auf den Marktplätzen der Städte und per Ausrufer auf den Dorfangern kundgetan, wehen die Banner des Reiches und die Wimpel des Hauses Gareth fröhlich von den Dächern der Stadtvillen und Bauernkaten. Es kann dabei kaum verwundern, dass sich gerade im eher freiheitsliebenden Albernia immer wieder auch die Farben und Zeichen der Familie Bennain zwischen Reichswappen und den Fuchs derer von Gareth schleichen, ist unsere Kaiserin doch eine Enkelin des hoch verehrten Königs Cuano.

Unsere Schreiber berichten aus allen Provinzen des Reiches, dass die besten Hand-



werker des Reiches damit begonnen haben, kleine Meisterwerke zu schaffen, um sie dem kaiserlichen Brautpaar zu präsentieren und das Kaiserhaus zu feiern.

Und mit der Bestätigung aus der Reichskanzlei ist nun der Zeitpunkt der kaiserlichen Hochzeitsfeierlichkeiten festgelegt. Unsere Kaiserin hat die Wünsche ihres Volkes erhört und setzt mit ihrer Wahl ein ganz eindeutiges Zeichen der Tradition und des Göttervertrauens. Sie hat den Tag der Treue, also den 12. Tag des Traviamondes im Jahre 1037 BF erwählt. Ein Tag, an dem nun sicherlich viele Paare aus Adel und einfachem Volk den Travi-

ensbund schließen wollen, um sich so der Kaiserin und ihrem zukünftigen Gemahl nahe zu fühlen und auch ihre Göttertreue zu beweisen. Viele hoffen nun, dass in Bälde auch der Ort der Hochzeit bekannt gegeben werden möge, denn die Notiz der Reichskanzlei lässt diesen weiterhin unbenannt. Selbst gut unterrichtete Kreise scheinen den Ort bisher nicht zu kennen oder sind entschlossen, dieses Geheimnis nicht auszuplaudern.

Aber es ist es uns endlich gelungen, einige weitere Details über den Hergang der kaiserlichen Verlobung in Erfahrung zu bringen.

Der reisende Kaiserhof war Anfang Phex des Jahres 1036 BF im almadanischen Ragath eingekehrt, um dort einen Reichskongress abzuhalten, der über die Zukunft der almadanischen Taifados entscheiden sollte. Über diesen Hoftag werden wir zu einem anderen Zeitpunkt noch genauer berichten. Erneut hatten sich zum Turnier, das den Kongress begleiten sollte, viele Ritter aus den

höchsten Kreisen des mittelreichischen Adels eingefunden. Die Barone und Grafen stritten erbittert unter den Bannern ihrer Lehen oder ihrer Familien, vor allem um die Aufmerksamkeit der Kaiserin zu erringen und endlich die Gelegenheit zu erhaschen, um ihre Hand zu werben. Man munkelte bereits, dass auch der Soberan des altehrwürdigen Hauses Streitzig, Graf Gendahar vom Yaquirtal, plante, in Ragath um die Hand der Kaiserin für sich zu werben – und es schien eine hitzige Auseinandersetzung innerhalb der hochadligen Familien bevorzustehen. Graf Gendahar hatte die Kaiserin auf ihre Pfalz Cumrat eingeladen und dort ein prächtiges Fest ausrichten lassen. Kaiserin Rohaja folgte der Einladung, doch konnte niemand mit ihrem Auftritt auf den Stufen der Empfangshalle im Oktogon rechnen. Im kleinen Kreise verkündete die Kaiserin ihre

Verlobung mit dem Reichsgrößgeheimrat und Markgraf von Perricum, ergriff dessen Hand und schritt dann voran ins Windhager Kabinett, wo das Festmahl stattfinden sollte. Und es heißt, dass sich auf ihrem Gesicht ein zufriedenes und verschmitztes Lächeln gezeigt haben soll, als sie die sprachlosen Hochadligen hinter sich stehen ließ.

Elida Altschulz (DSR)

Geweihte Stimmen zur kaiserlichen Verlobung

„Voller Wohlwollen hörten Wir von der Verlobung der Kaiserin Rohaja von Gareth mit dem Markgrafen Rondrigan von Perricum. Und die Wahl des Trauungszeitpunktes hat Uns ganz besonders erfreut. Die ganze Familie der Gläubigen will daher den Brautleuten

schon jetzt, den Segen und den Beistand der milden Herrin Travia wünschen, auf dass die Ehe harmonisch sei, in Bälde ein Thronfolger das Licht der Welt erblicke und Friede herrsche im Reiche Rauls des Großen.“

—Traviata und Trautmann von Rabenmund, das Heilige Paar von Rommilys

„Gelobet seien die Zwölfe, der Herr Praios ihnen voran. Nun endlich kehrt jene Ordnung in das Reiche Rauls ein, die Wir uns lange erhofft hatten. Die Kaiserin hat wohl getan und genau den richtigen Zeitpunkt erwählt, denn bevor nun weiterer Zwist erwächst, hat sie – ganz im Vertrauen auf die Götter – jene Entscheidung gefällt, die das Reich brauchte. Der Segen der Gemeinschaft des Lichts sei mit der Kaiserin und ihrem Verlobten.“

—Hilberian Praio-griff II., der Bote des Lichts

Die Kaiserin traut sich!

Die wichtigsten Fragen zur kaiserlichen Hochzeit

Gareth, Ingerimm 1036 BF Seit Ihre Kaiserliche Majestät Rohaja von Gareth auf Cumrat ihre Verlobung mit Markgraf Rondrigan von Perricum bekanntgab, ist das Raulsche Reich in heller Aufregung. Um kaum ein Ereignis ranken sich so viele Gerüchte, über nichts wird hinter vorgehaltenem Fächer oder Panzerhandschuh an den Höfen des Kontinents derzeit mehr geredet. Der Aventurische Bote beantwortet bereits vorab die wichtigsten Fragen zur kaiserlichen Hochzeit, die ganz sicher das Ereignis des Jahres 1037 werden wird.

Wann und wo wird die kaiserliche Hochzeit stattfinden?

Bisher wurde lediglich die Verlobung und der Termin der Hochzeit, der Tag der Treue des Jahres 1037 BF, bestätigt. Da sich Ihre Kaiserliche Hoheit aber seit jeher der Kaiserstadt Gareth äußerst verbunden fühlt, ist die Metropole des Reiches der wohl wahrscheinlichste Ort der Eheschließung. Als weitere mögliche Orte des Geschehens werden Rommilys und Punin gehandelt. Die Hauptstadt der Rommilyser Mark, weil sich die Verlobten direkt im Friedenskaiser-Yulag-Tempel die Treue geloben könnten, die Capitale am Yaquir, da sich das Paar auf almadanischem Boden verlobte.

Wer wird das kaiserliche Paar trauen?

Auch wenn eine Eheschließung vor Travia für die Legitimation der Erblinie unerlässlich ist, so gilt es doch als wahrscheinlich, dass das Paar von mehr als einem Geweihten gesegnet wird. Denkbar wäre eine Zeremonie mit dem Boten des Lichts, aber auch ein Gelöbnis vor der Kirche des Phex ist nicht auszuschließen, steht der Fuchs doch nicht nur als Wappentier der Familie derer von Gareth äußerst nahe. Da die Kaiserin eine kämpferische Ausbildung genossen hat, ist jedoch auch ein rondrianischer Bund nach dem Vorbild ihrer Schwertmutter Walpurga von Weiden nicht ausgeschlossen.

Wer führt die Kaiserin zum Altar?

Es ist zu erwarten, dass ihr Großonkel Prinz Storko die Kaiserin zu ihrer Trauung geleiten wird. Der ebenfalls verwaiste Markgraf Rondrigan Paligan wird wohl von seiner Großmutter Rimiona Paligan geführt werden.

In welchem Verwandtschaftsverhältnis steht die Kaiserin zu ihrem zukünftigen Ehemann? Kaiserin Rohaja und der Markgraf sind über ihre Großmütter miteinander verwandt. Kaiserwitwe Alara Paligan und Ri-

miona Paligan, die Großmutter des Markgrafen, sind Schwestern und entstammen beide demselben angesehenen Al'Anfaner Grandengeschlecht, welches schon Kaiser Reto als eine gute Partie für seinen Erben, den verblichenen Kaiser Hal, erachtete. Folglich ist der Markgraf der Großcousin der Kaiserin.

Was wird die Kaiserin zur Hochzeit tragen?

Gerüchte, die rondrianisch gesinnte Kaiserin habe vor, in Garether Platte vor den Altar zu treten, wurden von unserer Hofberichterstatterin Elida Altschulz umgehend dementiert. Bisher ist jedoch nicht bekannt, in welcher Robe sich Ihre Kaiserliche Majestät trauen wird. Hinter vorgehaltener Hand werden jedoch große Namen genannt: Marcusi Fingerhut aus dem Kosch, die Schneiderei Knabenschuh in Punin oder Samt & Sonders in der Kaiserstadt. Vielleicht trägt die Kaiserin auch eine Kreation der halbelfischen Schneidermeisterin Ranari Espenkind, die mit ihren prunkvollen Roben seit Jahren die Garether Oberschicht entzückt. Fest steht wohl nur, was die Zunftmeisterin der Garether Schneider, Helrike Flinknadel, verkündete: „Die Kaiserin wird ein zünftig gefertigtes Gewand tragen!“

Itsadora Alrikshuber (ED)

Das Blutgericht von Seshwick

SESHWICK. Es ereignete sich im frühen Tsamond im sonst so beschaulichen Honinger Land. Hier wurden der Baron von Seshwick und seine Familie Opfer eines brutalen Meuchelmordes, verübt von ruchlosen Renegaten, die sich aus dem Dunkel der Bergwälder geschlichen hatten, um Rache zu nehmen!

Die fruchtbare Region um Seshwick war zuletzt immer wieder Übergriffen von Gesetzlosen ausgesetzt, welche sich nicht mit dem im Jahr 1032 BF geschlossenen Frieden von Abilacht abfinden wollten. Ein Grund dafür war sicherlich auch Baron Caillin Stepahan von Seshwick selbst, welcher mit seinem berüchtigten Seitenwechsel nach dem Reichskongress des Jahres 1027 BF den Zorn der Invertreuen auf sich gezogen hatte.

Im Vorfeld des blutigen Verbrechens war es zu einem bemerkenswerten Zwischenfall gekommen: Raubgesindel hatte im Herbst einen Gutshof unweit der Ortschaft Seshwick überfallen. Dem Zugriff der Büttel konnten sich die Gesetzlosen nur durch ihre rasche Flucht in den Traviatempel entziehen.

Der geneigte Leser sei darauf hingewiesen, dass die Seshwicker seit vielen Jahren eine Tradition um ihren Tempel kennen, welche eherne Beachtung findet: Wer eine der vielen Gänse greift, die im Umland des Heiligtums schnattern und mit ihr ins Haus der Göttin schreitet, dem ist sichere Unterkunft und freier Weg beschieden. Selten hatten sich findige Aufrührer durch das so erwirkte freie Geleit dem Schwert der Obrigkeit entzogen. Doch an jenem trüben Traviatage sollte dieser Plan nicht

aufgehen. Voller Zorn über die Dreistigkeit der Banditen, schob der tatkräftige Spross des Barons alle Bedenken seiner Waffentreuen beiseite. Er ignorierte auch den Protest des Geweihten, der von jeher auf die Einhaltung der Tradition gepocht hatte und holte die Räuber mit Waffengewalt aus dem Tempel. Noch am selben Abend wurde die Bande auf dem Seshwicker Marktplatz hingerichtet.

Der Baron tadelte seinen Sohn für das forsche Vorgehen und ließ dem Tempel eine ansehnliche Spende zukommen, um so Geweihte und Dörfler zu beruhigen. Trotzdem konnten Reisende in den folgenden Tagen und Wochen in den Schänken der Umgebung immer wieder Geschichten über einen alten Fluch hören, den das Brechen jener Tradition heraufbeschwören könnte.

Ganze vier Götternamen zogen ins Land und bald dachte kaum noch jemand an die Ereignisse vor dem Winter. Der Baron hatte im frühen Tsa mit seiner Familie einer Feierlichkeit am Hof einer hiesigen Junkerin beigewohnt und noch am Abend desselben Tages ritt die kleine Gruppe, mit nur leichter Bedeckung, entlang der friedlichen Viehweiden heimwärts.

Doch auf diesem Weg gerieten sie in einen Hinterhalt von Renegaten, welche das Waffenvolk des Barons sogleich niedermachten und sich dann an der Herrschaft selbst vergingen.

Erst am nächsten Tag entdeckten Viehhirten die an Bäumen entlang des Weges hängenden Leichen des Barons und seiner Angehörigen. Bei den Toten fand man auch ein freches Pamphlet, das vom Urteil über die „Verräter“ kündete, ausgesprochen

von den „Recken des freien Königreiches“. Die ruchlose Bande hatte offensichtlich ein Standgericht abgehalten, bei dem es die Seshwicker Obrigkeit im Namen der Königin Invher zum Tode verurteilt hatte. Der Baron selbst soll verkehrt herum an einem Baum hängend gefunden worden sein, offenbar eine schmachvolle Erinnerung an seinen unrühmlichen Seitenwechsel.

Der Schrecken war groß und ebenso der Zorn ob dieser unfassbaren Bluttat! Schon bald darauf hatten sämtliche Edelleute des Umlandes zur Treibjagd auf die Mörder gerufen. Schließlich stießen auch die gräflichen Garden aus Honingen und sogar eine Abteilung der Abilachter Reiter hinzu.

Doch die Übeltäter hatten sich offenbar tief in die unwegsame Wildnis der Honinger Bergwälder zurückgezogen, was die Suche erheblich erschwerte.

Nichtsdestotrotz konnte der Schlupfwinkel der Bande schließlich aufgespürt und die Rädelsführer ihrer gerechten Strafe zugeführt werden. Bemerkenswerter Weise verdanken wir dies aber nicht den Honinger Garden, sondern einer kleinen Gruppe abenteuerlicher Reisender. Diese wurden wohl auf ihrem Weg auf der Reichsstraße durch Phexens Gunst auf Spuren der Banditen aufmerksam und trug im Folgenden unter Einsatz des eigenen Lebens zur Festsetzung der Blutschergen bei. Der Dank der Gräfin Galahan und unsere Bewunderung darf diesen Helden sicher sein.

Rhonwin ui Kerkill (Marcus Buss)

Aventurischer Bote, Firun 1036 BF

Unruhen im ODL

DERRICUM. Tarlisin von Borbra, langjähriger Hochmeister des Ordens der Grauen Stäbe von Perricum, des größten Ordens der Grauen Gilde, und Gegner jedweder borbaradianischer Umtriebe, ist seit über einem Jahr verschwunden.

Außerdem ist der Großmeister des ODL und Leiter des Ordenshauses in Neetha, Phedro ya Mezzani, mit sofortiger Wirkung von seinem Posten zurückgetreten. Aber von Anfang an:

Wie der Aventurische Bote erst jetzt erfuhr, tobte bereits seit etlichen Monden

ein skurriler Machtkampf in der Niederlassung der Grauen Stäbe in Neetha, von Schmierseife auf Treppenstufen ist die Rede, mittels Magie umstürzenden Weinkrügen, versteckten Büchern und Unterlagen und plötzlich aufflatternden und unerwartet viel entblößenden Roben. Ein tiefer Riss ging durch die Neethaner ODL-Niederlassung: Auf der einen Seite stand Phedro ya Mezzani mit seiner schwindenden Anhängerschaft, einer der vier Großmeister des Ordens, Vorsteher

des Hauses in Neetha und Vertrauter des Hochmeisters. Auf der anderen Seite stand die jüngere Maga Celissa ash Manek, die bei ihrem Eintritt in den ODL frischen Wind in das als verschlafen geltende Ordenshaus brachte, sich damit zahlreiche Freunde und ebenso zahlreiche Feinde machte, auch wenn nicht gewiss ist, wann sie beschloss, den amtierenden Großmeister aus seinem Amt zu drängen.

Letztlich wandte sich ein Parteigänger ya Mezzanis, der gerne anonym bleiben möchte, an die höchste Stelle des Ordens, den Hochmeister Tarlisin von Borbra selbst, um ein Machtwort zugunsten des alten Freundes zu erbitten. Zweimal wurde er vertröstet, der Hochmeister sei unpässlich – bis er die Wahrheit erfuhr: der Hochmeister ist seit über einem Jahr verschwunden!

Mit diesen Informationen wandte er sich an uns, entsetzt ob der Tatsache, dass der ODL seinen Mitgliedern eine so bedeutende Information vorenthält.

Auch unsere Schreiber wurden mehrfach vertröstet, aber unsere harten und unnachgiebigen Nachforschungen ergaben letztlich, dass sich der Hochmeister auf einer privaten Reise mit unbekanntem Ziel befindet und nicht bekannt ist, wann und ob er zurückkehrt. Dass der ODL außerdem bekannt gab, dass die Großmeister Anfang Ingerimm zu einem gemeinsamen und höchst irregulären Treffen in Anchopal zusammenkommen wollen, stärkt die Zweifel an einer Rückkehr von Borbras erheblich.

Angesichts dieser Ereignisse und der berechtigten Frage, warum die Großmeister des Ordens eine solch wichtige Information verschwiegen haben, erklärte Phedro ya Mezzani gegenüber unserem Berichterstatter kurz und bündig seinen Rücktritt und verließ stehenden Fußes das Ordenshaus, ohne auch nur seinen Magierstab mitzunehmen. Celissa ash Manek erklärte diese Reaktion mit der zunehmenden Vergesslichkeit Dom Phedros, bedankte sich für unser investigatives Vorgehen und betonte, die breite Gemeinschaft des Ordens zukünftig mehr einzubeziehen. Ob sie jetzt tatsächlich neue Großmeisterin und Leiterin des Hauses in Neetha ist, weiß sie selbst nicht, schließlich müsste ein solcher Amtswechsel vom Hochmeister bestätigt werden; allerdings wird sie, ebenso wie Dom Phedro, an dem Treffen in Anchopal teilnehmen.

Wir hoffen, dass die Großmeister bei ihrem Treffen eine weise, hesindegeläufige Entscheidung fällen, wie die Zukunft des Ordens aussieht. Die Gestaltung dieser ist in diesem singulären Fall unsicher, war Tarlisin von Borbra doch angesichts der Bedrohung durch den Dämonenmeister Borbarad der erste Hochmeister in der Geschichte der Grauen Stäbe seit Rohal dem Weisen.

In jedem Fall werden wir uns bemühen, unsere geschätzte Leserschaft auf dem Laufenden zu halten.

Teria dy Casibelli (MM)

Stimmen zum

Verswinden des Hochmeisters

„Wir wussten davon. Unser geschätzter Collega hat uns auf dem Allaventurischen Konvent der Magie in Kuslik bereits darüber informiert, dass er gedenkt, auf eine persönliche Queste zu gehen. Über die Details werde ich mich nicht äußern.“

—Hagen Gerion, Großmeister des ODL und Vorsteher des Ordenshauses in Lowangen

„Hat sich der alte Zausel davon geschlichen, ohne ‚seinen‘ Orden einzuweihen? Was für eine Schande.“

—Thomeg Atherion, Spektabilität der Zauberschule von Fasar

„Es ist verantwortungslos und feige, sich einfach so davonzuschleichen. Aber von Verantwortung hielt der feine Herr aus Borbra ja noch nie besonders viel!“

—Saldor Foslarin, Convocatus primus der Weißen Gilde

„Celissa ash Manek zu unterrichten, war mir stets ein besonderes Pläsier. Wir werden sicherlich noch viel von ihr hören.“

—Parisantha Kaucis, Spektabilität der Halle der Antimagie

„Ich habe ein verdammt mieses Gefühl bei der Sache. Die ash Manek wird den Orden umkrepeln, bis ihn keiner mehr erkennt.“

—ein angetrunkenen Magus in einer Kusliker Taverne

Nostrische Kriegsposaune, Boron 1036 BF

Aufmarsch der Bettelwojwoden

Adlige Bittsteller auf dem königlichen Hofstag

STADT NOSTRIA. Wie jedes Jahr zum 10. Boron kamen die Bombasten und Wojwoden unseres stolzen Königreiches in der Kapitale zusammen, um Rat zu halten und Ihrer Majestät Yolande II. Kasmyrin die Aufwartung zu machen. Prächtig wie stets waren die bunten Banner anzusehen, die Einzug hielten in die Königsburg. Edelgraf Muragio Ansfinion kam mit seiner Gemahlin, der Gräfin Melanoth von Ingvalshoden, Flussgraf Fringlas Ichensteck gesellte sich zu den anderen Bombasten – darunter der jüngst von den Havener Hochzeitsfeier-

lichkeiten zurückgekehrte Graf Firundur Ornibian von Thuranshag, und selbst Graf Albio III. von Salza machte sich auf den Weg nach Nostria – ein wahrhaft seltenes Ereignis.

Der kahle Grenzgraf Cloduar von Klöpenau forderte gerade in einer aufrechten, wenn auch etwas langatmigen Rede ein energischeres Auftreten gegen die andergastischen Waldschrate – vor allem sein Eintreten für eine Wiederherstellung der alten Grenze durch eine Rückeroberung Joborns fand anerkennendes Kopfnicken, wenn auch nicht bei der Königin –, da

meldete Majordomus Thoran vom Lichte die Ankunft eines weiteren Bombasten. Das Tor zur Königshalle öffnete sich und ein trat der Waldgraf von Mirdin, Eilert II. Rheideryan, mitsamt seinem Gefolge, darunter der stolze Ritter Thade von Giftorn mit seinem flammend roten Bart. Mit einem Wink beendete Königin Yolande die Rede von Graf Cloduar und bat Graf Eilert, vorzutreten. „Verzeiht mein spätes Erscheinen, Eure Majestät“, sprach der Soldatengraf. „Doch die Leiden meiner Untertanen hielten mich auf.“

Dann erzählte Seine Hoch-

wohlgeboren ohne schmückende Worte von der Armut und dem Hunger, die die Waldlehen plagten – und sprach von der Schande des Rittertums, den Raub- und Heckenrittern, die alle Tugenden vergaßen und plündernd durch das Land zogen. Der ritterliche ‚Waldbund‘, zu dem er und die aufrechten Waldwojwoden sich zusammengeschlossen haben, habe erst jüngst einen Angriff auf ein Waldkloster der Peraine abgewehrt. Der ehrlose Angreifer – Akorius von Lyngwyn, aufgrund seiner Statur und seiner lackierten Rüstung auch ‚der rote Bulle‘ genannt – sei noch flüchtig. Entsetzt von den Gräueltaten einst edler Rittersleute, die ihr die Treue geschworen hatten, befahl die Königin ihrer Marschallin Rondriane von Sappentiel, die Namen der abtrünnigen Ritter aufzunehmen und sie unter Acht zu stellen. Alsdann fragte sie Graf Eilert: „Was kann die Krone mehr noch aufbringen, um Euch zu helfen?“

„Mehr erbitte ich nicht von Euch, meine Königin, Ihr müht Euch bereits mit aller Kraft, unser Nostria zusammenzuhalten“, antwortete Graf Eilert und wandte sich dann an die anderen Bombasten. „Euch jedoch, meine Brüder und Schwestern, ersuchen wir demütig, uns zu helfen. Neun Götterläufe sind seit dem Jahr des Unglücks vergangen, doch unser stolzes Nostria hat immer noch nicht zur alten Stärke zurückgefunden. Die Seen- und Küstenlande erblühen, doch in den Tälern und Wäldern verhungern die Untertanen.“



Eilert II. von Mirdin

„Eure Untertanen, nicht meine“, warf Graf Albio ein.

„Die Untertanen der Königin“, donnerte Herr Eilert. „Nur, wenn wir Leid und Verantwortung teilen, wenn die reichen Provinzen den armen beistehen, können wir das Land gemeinsam wieder aufbauen und uns gegen unsere Feinde wappnen.“ Stille legte sich über den Königssaal. Alle Augen richteten sich auf Graf Albio, den reichsten Vasall der Königin. Mit einem

Lächeln erhob er sich und strich sich die Gewänder glatt. „Es scheint wirklich schlecht um Eure Grafschaft Mirdin zu stehen, meine Königin. Die einen Wojwoden sind zu Räubern verkommen, die anderen zu Bettlern. Doch der Fisch stinkt bekanntlich vom Kopfe. Auch Salzas Gold wird die Missstände nicht beseitigen. Wollt Ihr Euren Untertanen helfen, erlöst sie von dem Bettelgrafen.“

Kaum war das letzte Wort gesprochen, brach der Tumult los. Der Rote Thade forderte Graf Albio zum Duell, um die Ehre seines Lehnsherrn zu verteidigen – was Seine Hochwürden mit den Worten ablehnte, er duelliere sich nicht mit Bettlern. Marschallin Rondriane gelang es schließlich, die Anwesenden zur Ruhe zu rufen.

Ihre Majestät versprach Graf Eilert, sein Anliegen zu prüfen, doch schon am nächsten Tag bestieg Hochwohlgeboren Albio sein Schiff, um nach Salza zurückzukehren – „der Possenspiele überdrüssig“, wie er es nannte. Am gleichen Tag machte sich Thade von Gifthorn mit einigen Getreuen auf den Weg in den Norden – der aufbrausende Rittersmann scheint nicht gewillt, die demütigenden Worte des Grafen ohne Antwort zu lassen.

Waldgraf Eilert hingegen blieb als Gast der Königin in Nostria, um weiterhin für seine Sache zu werben.

Immo Habersack

(Michael Masberg, mit Dank an Marcus Buss, Daniel Simon Richter und Alex Spohr)

Aventurischer Bote, Tsa 1056 BF

Gemetzel in Athyros

Blutiges Fischerfest. Viele Tote und Verletzte. Inselherrscher gestürzt?

ATHYROS/RETHIS. Erst im Efferd 1035 BF musste das Orakel von Balträa nach dem unglücklichen Tod von Horakles von Marudret einen neuen Herrscher von Phrygaios bestimmen (der Bote berichtete in Ausgabe 153). Durch ein altes Gesetz war das Orakel dafür verantwortlich, den neuen Einokraten der Insel zu wählen und die Wahl fiel schließlich auf Avasios, einen

angesehenen Adligen aus der Hauptstadt Athyros, der seitdem mit ruhiger Hand die Geschicke der Insel lenkte.

Doch liegen dem Aventurischen Boten Berichte vor, dass es während eines traditionellen Fischerfestes auf Phrygaios zu Unruhen kam. Gerüchte besagen, dass es zudem ein blutiges Gemetzel gab, bei dem auch Avasios ums Leben gekommen sein soll.

Von der Insel drangen bislang nur wenige Neuigkeiten ans Festland und selbst in Rethis hörte man aus dem Palast König Palamydas' nichts über die Ereignisse auf Phrygaios. Der Seekönig soll jedoch seinen Vertrauten Praiokles Aleistos, den Großadmiral des Horasreiches, zur westlichen Insel entsandt haben, um die Lage zu klären.

Wir beten zu den Göttern, dass es sich bei den Behauptungen nur um ein Missverständnis handelt und die Insel mit ihren efferdgefälligen Bewohnern endlich zur Ruhe kommt.

Ariadne Phyrīkos (Miriam Connely mit Dank an Alex Spohr und Gero Ebling)

Blutvergießen sichert den Frieden

Der Fürst schweigt – Söldner der Tulamidischen Reiter beenden die blutigen Unruhen in Fasar – Hat das Chal'Serah begonnen?

FASAR. Endlich herrschen nun, nach vielen Monden des Blutvergießens wieder Frieden und Ordnung in unserer stolzen Stadt! Nachdem uns das Alaian¹ im letzten Peraine, gestiftet von unserem geschätzten Fürsten Khajid ben Farsid, einen Augenblick des Aufatmens bescherte, brachen noch während der Siegesfeier erneut Tumulte aus. Es dauerte nicht lange, bis die Stadtteile um die Murak al'Kira-Arena wieder in Unruhen und blutigen Straßenkämpfen versanken (Der Bote berichtete in Ausgabe 156). Viel zu lange währten die unruhigen Zeiten! Viel zu viele Söhne und Töchter unserer Stadt erlitten Leid und Schmerz! Viel zu viele verloren Hab und Gut, ihr Heim oder gar ihr Leben! Und schließlich waren es die Rukkab al'Tulamidyā, die uns Frieden und Ordnung zurückbrachten! Doch ich übereifriger Sohn der Ungeduld greife viel zu weit voraus! Wie genau eines zum anderen führte, ist schwer zu sagen. Als sicher muss gelten, dass das Unheil seinen Anfang nahm, als Fürst Khajid nicht zur Siegesfeier des Alaians erschien und es zu Tumulten zwischen den Anhängern des Fürsten und einigen Novadis kam. In der folgenden Panik flohen tausende Zuschauer kopflos aus der Arena. Doch jeder, der in den Tagen des Alaians in der Nähe der Arena war, kann berichten, dass man dort kaum einen Fuß vor den anderen setzen konnte! An ein schnelles Entkommen war bei all den Schaulustigen, Gauklern und Händlern nicht zu denken! Menschen wurden überrannt, Basarstände niedergerissen. Es dauerte nicht lange, bis die ersten Feuer ausbrachen und die erhitzten Gemüter weiter anfachten. Dann floss das erste Blut. Ob es die Leibwächter eines betuchten Zuschauers waren, die Wachen eines Erhabenen oder aus der Ferne angereiste Fremde, vermag niemand zu sagen. Bald begannen auch die Plünderungen und die Auseinandersetzungen zwischen den Anhängern verschiedener Machthaber der Stadt aufs Neue.

Keshal Isiq erlitt das schwerste Schicksal. Wo nicht nur das Wort eines unserer Erhabenen Gesetz ist, sondern mehrere rechtmäßig Herrschende darum ringen, die Ordnung wieder herzustellen, gelang es keiner der beteiligten Parteien, die Oberhand zu gewinnen. Einige Monde vor den Feierlichkeiten war es die Garde des Fürsten, die für Ordnung sorgte. Diese hatte sich jedoch nach Yol'Fessar zurückgezogen. So fiel es einigen unverschämten Söhnen der Undankbarkeit leicht, die Schuld für die Unruhen bei Fürst Khajid zu suchen, der unserer Stadt mit dem Alaian gerade erst den Frieden geschenkt hatte!

Das Schweigen des Fürsten

Aus dem Fürstenpalast war derweil kein Machtwort zu vernehmen. Die Garde des Satrapen war außerhalb Yol'Fessars so gut wie nirgends anzutreffen. Im Rahjamond kamen die ersten Gerüchte auf, der Fürst sei verschwunden – oder gar tot! Was nichts als haltlose Gerüchte sind! Es soll jedoch nicht unerwähnt bleiben, dass der Palast seine Tore geschlossen hat und der Fürst selbst seit dem vorletzten Tag des Alaians nicht mehr öffentlich aufgetreten ist – und das ist schon über sechs Monde her. Aus dem Palast vernahmen wir, seine ergebenen Untertanen, lediglich die Stimme des Satrapen aus dem Munde von Alev ben Zahir, einem treuen Wesir des Fürstenhauses.

Aber wer sind wir, über unseren geschätzten Fürsten zu urteilen? Es ist doch nur verständlich, wenn ein Fürst, der seine Untertanen mit einem solch prächtigen Spektakel beschenkt und dem dafür mit Blutvergießen und Aufständen gedankt wird, sich von seinen Untertanen zurückzieht! So sein gerechter Groll vergangen ist, wird Fürst Khajid sich uns wieder zuwenden! Doch wer bemüht sich bis dahin um Frieden und Ordnung? Mond um Mond verstrich und kein Ende der Unruhen war abzusehen, immer mehr Leid gab es zu beklagen!

Die Helden von Yol'Fessar

Schließlich ergriffen die furchtlosen Djunedim der Rukkab al'Tulamidyā unter dem Befehl von Miralay Fadlan al'Orhima ibn Gaftar und seinen getreuen Agheya die Waffen. Von einem Tag auf den anderen waren im Traviamond ihre schwarzweißen Uniformen überall in Yol'Fessar und Keshal Isiq zu sehen! Sie sicherten das Palastviertel, in welchem sich ihre städtische Garnison und ihr zeremonielles Hauptquartier befinden und sorgten auch in Keshal Isiq für Ruhe und Ordnung. Über 400 Mann, die in geordneter Formation vorgingen, um jeden Unruhestifter festzusetzen und Kämpfen wenn nötig ein blutiges Ende zu setzen.

Als Nachfolger des Emirs kennt sich der Miralay mit den Machtspielen der Erhabenen bestens aus. Aber handelt er auf Geheiß eines Erhabenen? Haben die Rukkab al'Tulamidyā einen neuen Kontrakt mit einem der Herrschenden geschlossen? Handelt der Miralay auf eigene Rechnung? Welche Folgen wird das Eingreifen der Söldner auf das Machtgefüge der Stadt haben? Hat das Chal'Serah² wieder begonnen?

*Rashid ibn Jassafer (Niķo Hoch
mit Dank an Rebecca Beyer
und Jeanette Marsteller)*

¹⁾ Anm. d. Red.: *Hafta Al'Aianim-bî-Chisan, Volksfest mit Arenaspielen und Pferderennen, im Volksmund schlicht Alaian*

²⁾ Anm. der Redaktion: *tul., nur regional gebräuchliches, geflügeltes Wort, beschreibt das Ringen um die Macht unter den Erhabenen in der Stadt Fasar*

Hoher Schlangenrat tagt in Kuslik

Arba von Silas zieht Kandidatur zurück – Melchior Arenbruch fordert Öffnung der Gelehrsam Stube

KUSLIK. Der Hohe Schlangenrat ist kaum zusammengekommen, um über die Nachfolge des verstorbenen Verian Fock zu entscheiden, da gibt es bereits die erste Sensation zu vermelden: Hochwürden Arba von Silas hat ihre Kandidatur zurückgezogen! Die Vorsterherin des Vinsalter Tempels und versierte Sternenkundlerin wurde noch von Verian Fock selbst als Wunschnachfolgerin ins Spiel gebracht und bekräftigte in den letzten Wochen ihr Interesse an dem Amt der Hochmeisterin der Gelehrsam Stube. Über die Gründe ihres plötzlichen Sinneswandels ist bislang nichts bekannt.

Die Reihen der Kandidaten lichten sich

Zuletzt hat der *Xeledonische Spiegel* eine Reihe von Namen lanciert, doch scheint es für diese Gerüchte nur wenig haltbare Gründe zu geben. Ernstzunehmende Aussichten hätte allenfalls Magister Jarulf der Jüngere von Oberfels. Seine Ernennung würde als besondere Auszeichnung für die Universalschule von Methumis gedeutet werden. Herzog Eolan IV. steht der Magisterin der Magister bekanntlich nahe und hat sie im Thronfolgekrieg unterstützt. Er könnte hier seinen Einfluss geltend machen.

Dies bleibt jedoch wie vieles andere Spekulation, da aus dem Umfeld des Schlangenrats wenig nach außen dringt. Die beiden großen Kirchenorden der Schwesternschaft der Mada und der Draconiter, die beide im Schlangenrat vertreten sind, haben anscheinend noch keine Position bezogen. Darin mag auch der Grund zu suchen sein, warum es in den letzten Wochen so still um Präzeptor Dorogar von Eiselborn geworden ist. Auf Nachfrage des

Kuriers antwortete er: "Nätür-

lich reizen mich weiterhin die Herausforderungen des Amtes. Zumal es den Vorteil mit sich brächte, dass ich nicht weit zu laufen hätte" – befindet sich die Gelehrsam Stube

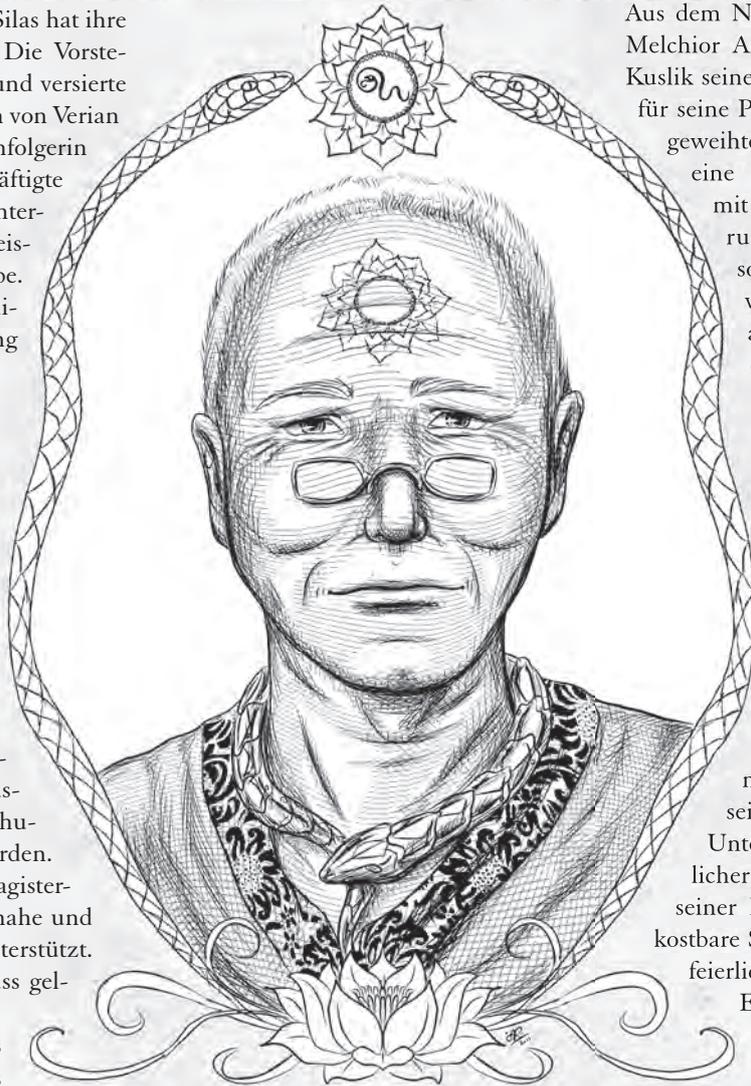
vorbeiführen – zumindest ist es abwegig, dass sich ein Kandidat durchsetzt, gegen den Seine Eminenz sich ausspricht.

Der Volkslehrer aus dem Norden

Aus dem Norden ist derweil der rüstige Melchior Arenbruch angereist – um in Kuslik seinen 75. Tstag zu begehen und für seine Person zu werben. Der Hochgeweihte des Lowanger Tempels ist eine charismatische Erscheinung mit auffälligen Lotostätowierungen auf Stirn und Hand sowie ein begnadeter Redner, wie er in den letzten Tagen auf verschiedenen Plätzen eindrucksvoll unter Beweis stellte. Nach dem Vorbild Lowangers – dessen Bibliothek für jedermann zugänglich ist – fordert er eine radikale Öffnung der Gelehrsam Stube. Der Umstand, dass jeder zweite Lowanger lesen und schreiben kann, scheint dem Volkslehrer Recht zu geben. Bemerkenswert ist, dass Hochwürden Melchior bisher anscheinend keinen Schlangenrat auf seiner Seite weiß – wohl aber die Unterstützung zahlreicher nördlicher Tempel. Zur Bekräftigung seiner Kandidatur brachte er sechs kostbare Schriften mit und übergab sie feierlich der Gelehrsam Stube.

Eine Stimme, die von so vielen Menschen vernommen wird, wird der Hohe Schlangenrat nicht ignorieren können. Ob sich der Schlangenrat jedoch für einen dermaßen radikalen Bruch der bisherigen Tradition der Gelehrsam Stube entscheidet, wie ihn Hochwürden Melchior einfordert, steht auf einem anderen Blatt. Jedoch wird die Unterstützung, die ihm zuteil wird, Wasser auf den Mühlen der Satori im Hohen Schlangenrat sein.

*Beleno Uhric (Michael Masberg,
mit Dank an Daniel Simon Richter)*



Melchior von Arenbruch

be doch ebenso wie der Kusliker Draconiterhort in der Halle der Weisheit.

Dies macht derzeit Erzmagister Gerion Stembach, der offen von Seiner Eminenz Valnar Yitskok protegert wird, zum aussichtsreichsten Anwärter auf das vakante Amt. Am Willen des einflussreichen Erzwissensbewahrers des Neuen Reiches wird bei der Entscheidungsfindung kein Weg

Und die Hämmer schlagen

Pilgerzug ins Herz Transsiliens

NORDHAG. Der Ruf der Hüterin der Flammen fand seinen Weg schon bald auch in die Täler zwischen Finsterkamm und Roter Sichel. Erst überbrachten Pilger die Kunde, dann reisende Geweihte des Himmlischen Schmieds. Dem Gotte wohlgefällig und einer Flamme gleich, entflamte der Aufruf wider das verderbte Handwerk die Leidenschaft in den Herzen vieler Weidener. Nur wenige Wochen vergingen, bis sich in der Stadt Nordhag ein Dutzend Menschen aus der Grafschaft Heldenrutz vor dem Ingerimmtempel versammelt hatten – bereit, mit ihren Handwerksstücken die gefährliche Reise in die Schwarzen Lande anzutreten. Nachdem der Segen des Nordhager Meisters der Esse erteilt war, ließ es sich die Baronin von Nordhag, Leudane von Finsterkamm, nicht nehmen, allen Hand-

werksleuten Unterkunft auf der Norburg anzubieten und bei dieser Gelegenheit die Werke der fleißigen Heldenrutzer in Augenschein zu nehmen. Von Dergelquellen Zinnarbeiten bis hin zu Reichsender Plättnerkunst sah sie Werke von hoher Kunstfertigkeit und meist mit ingerimmgefälliger Symbolik verziert.

Mit den ersten Sonnenstrahlen des nächsten Tages setzte sich der kleine Zug Richtung Osten in Bewegung. Zur allgemeinen Überraschung erwarteten die Pilger vor den Toren der Stadt einige Ritter. Beritten und in voller Rüstung waren die Lanzen mit Bändern von rot und gelb – den Farben Ingerimms – umwickelt und die Rittersleut' boten den Pilgern Geleit und Schutz für ihren gefährvollen Weg. Eine unerwartete Hilfe, die gerne angenommen wurde.

Als der Pilgerzug die Grafschaft Bärwalde durchzog, schloss sich neben weiteren Pilgern auch eine Gesandtschaft vom Heiligen Orden zur Wahrung zu Rhodenstein zum Schutze der Gläubigen an. Und so wuchs der Zug mit jedem Tag der Reise an, bis er in Salthel – dem Grafensitz der Sichelwacht und der letzten Stadt vor Überquerung der Roten Sichel – fast 200 Köpfe zählte. Sogar einige Schmiede aus Uhdenberg schlossen sich hier dem Zug an, obwohl das Verhältnis zwischen der Freien Stadt und der Grafschaft zur Zeit nicht gerade das Beste ist. Doch der Glaube an die Sache überwand diese Hindernisse und mit den markigen Worten: „Möge das Licht der reinen Flamme die Finsternis Yol-Ghurmaks erhellen und die Werke der Verderbten als das entlarven, was sie sind: Dämonenwerk, welches dem Feuer Alverans nicht widerstehen kann“ entließ die Meisterin der Esse, Rhēja von der Klamm, die Pilgerschar in Richtung der Schattenlande.

Thuronia Kupferschmied (Marcus Dirk)

Keine Blutgerichtsbarkeit in Elenvina

ELENVINA. Raul Alrik Handlos, stadtbekannter Einbrecher aus dem Güldenschatten, hatte Pech – sein letzter Diebeszug führte ihn ins noble ‚Hotel am Triumphbogen‘, ausgerechnet in das Zimmer eines durchreisenden Abenteurers aus Gareth. Statt mit reicher Beute von dannen zu ziehen, wurde der glücklose Schlossknacker gestellt, griff sein Opfer mit gezücktem Dolch an, fand sich kurzerhand überwältigt und nach ein paar kräftigen Schlägen der Städtbüttelei überstellt. Als dann auch noch seine Beteiligung an einigen zurückliegenden Raubmorden zum Vorschein kam, fällte das Stadtgericht unter dem Vorsitz der Praiosgeweihten Daradora aus der Wehrhalle Elenvinas das Urteil: Tod durch den Strang wegen wiederholten schweren Raubes. Damit war für das Gericht der Fall erledigt – und der Verurteilte wanderte in den Kerker am Greifenplatz, auf dass sich der Elenviner Scharfrichter seiner annehme.

Meister Algroban Bechenbracht ist der herzogliche Spießwart und als solcher unter anderem für die Verpflegung der Raben auf der Burg Eilenwid-über-den-Wassern verantwortlich. Üblicherweise erhalten diese alte Hunde und sonstiges Getier zur Speise, das für sie in den Burggraben geworfen wird. Dass verurteilte Verbrecher vornehmlich auf den Zinnen des Bergfriedes gepfählt werden, ist ein alter und zunehmend außer Mode gekommener Brauch. Dennoch ist der Spießwart zugleich Scharfrichter der Herzogenstadt und vollstreckt Strafen an Leib und Leben.

Doch Meister Bechenbracht war verschwunden. Weder in seinem Haus in der Fleischergasse war er zu finden, noch bei den Wächtern vom Kerker am Greifenplatz – und auch seine Frau und seine beiden Töchter wussten nur zu berichten, dass ihr Vater vor kurzem, wenige Zeit nach dem Tod des Herzogs Jast Gorsam, Boron möge seiner Seele gnädig

sein, verschwunden war. Dies ist umso verwunderlicher, da der Scharfrichter als ein äußerst gewissenhafter Mann gilt, was er unter anderem auch bei der raschen Vollstreckung des Urteils gegen den Mörder Seiner Hoheit Jast Gorsam, den unglückseligen Baron Bärhardt von Kranick, bewies.

Doch ohne Scharfrichter können auch keine Bluturteile vollstreckt werden, wie der erleichterte Raul Alrik erfuhr. Bis zur Neubestellung eines Scharfrichters oder dem Wiederauffinden des Meisters Bechenbracht jedenfalls sitzt dieser nun im Kerker am Greifenplatz ein – und harret der Dinge, die da kommen sollen.

Hesindiago Wagenknecht (Tina Hagner)

Mordserie in Tuzak?

Folgender Brief erreichte den Boten vor ein paar Tagen:

Mein geliebter Vater, ich hoffe Dir und Mutter geht es gut, und meine kleinen Geschwister benehmen sich besser, als zu der Zeit, als ich noch im heimischen Elenwina weilte.

Doch bevor ich mich weiter nach Eurem Wohlergehen erkundige, möchte ich eine dringende Frage stellen, welche mir auf der Seele brennt: Warum – im Namen der Zwölf – hast Du mich in diese Hölle geschickt, Vater???

Was habe ich Dir oder dem Geschäft angetan, dass Du mich in diesen Ameisenhaufen respektloser, lauter und völlig verrückter Menschen geschickt hast? Zwar verstehe ich, dass es dem Geschäft zuträglich sein kann, in Tuzak ein Kontor zu eröffnen, aber warum ich?

Nichts hat hier eine erkennbare Ordnung. Alle scheinen mehr über mich und Dein Geschäft zu wissen, als es sich geziemt. In dem sogenannten Tempel brüllen sich diese Ungläubigen den Hals wund, anstatt im stillen Gebet zu versinken. Mal behandeln sie mich wie ein Familienmitglied, dann ignorieren sie mich auf offener Straße.

Vater, ich verstehe diese Leute nicht! Zu allem Überfluss gehen sie sich nun gegenseitig an die Gurgel. Als ich gestern meinen Nachbarn besuchen wollte, fand ich ihn tot auf. Und nicht nur das: Jemand hat seine gesamte Familie ungebracht, und der Täter machte nicht mal vor Yppolita und Rohaja – den zwei Katzen – halt. Wer, beim Götterfürsten Praios, bringt denn obendrein noch die Haustiere um? Und zu allem Überfluss verstreute der Täter Unrat und Abfall über die Leichen. Der Schreck saß mir noch tief in den Gliedern, als ich erfuhr, dass es nicht der erste Mord in den vergangenen Tagen in Tuzak war.

Vater, ich bitte Dich inständig: hol mich hier raus!

*Dein treuliebender Sohn
Traute Schittenhelm*

(Mike Krzywik-Groß)

Schreie vor der Stadt des Schweigens

Misslungene Beschwörung niederhöllischer Mächte bringt Tod und Verderben über die Schwarze Perle



L'ANFA. Erst vor wenigen Monaten gelang es Oderin du Metuant, dem Schwarzen General, in der Perle des Südens Ruhe und Ordnung wiederherzustellen. Doch kaum hatte sich die Lage beruhigt, kam es zu einem folgenschweren Zwischenfall an der alfanischen Universität, der die alten Konflikte zwischen den Borongeweihten der Stadt und den Magiern der Akademie wieder neu entfachte. Der Vorfall war sogar kirchenpolitisch so brisant, dass sich der Patriarch höchstpersönlich zu Wort meldete. Doch was war geschehen?

Das Unglück nahm in der Halle der Erleuchtung, der Magierakademie der Universität, seinen Anfang. Obwohl der Schwerpunkt der Ausbildung der Schüler auf Seekriegsstrategien liegt, erforschen die Magier auch andere Sphären, und so ist es den Forschern der Zauberschule gestattet, Dämonen zu beschwören, um herauszufinden, wie man sie am besten bekämpft und in die Siebte Sphäre zurückschickt.

In den Dämmerstunden des 23. Tsa vollführte die Magistra Rinada Pernaikos eine unheilige Beschwörung, deren Ausgang

sie, drei Schüler sowie fünf zur Akademie gehörende Sklaven das Leben kostete. Durch die Hallen der Zauberschule wandelten schwarzgewandte Dämonengestalten, die mit Schwert und Peitsche Tod und Verderben über die Bewohner der Akademie brachten. Glücklicherweise konnten die beiden erfahrenen Lehrmeister Magistra Marchesca Ophenos und Magister Goryn al'Terk, mit vereinten Kräften einige der niederhöllischen Kreaturen vernichten, doch entkamen fünf von ihnen vom Akademiegelände und tauchten in einer Prozession von Borongeweihten unter. Erst als Magister al'Terk einen der Dämonen unter den Priestern entdeckte, setzten die Wesen ihr Blutbad fort. Dabei kam der Geweihte Gerio Karinor-Delazar ums Leben und ein weiteres halbes Dutzend Priester wurde schwer verletzt. Böse Zungen behaupten, dass die Sklavenschinder endlich auch mal die Peitsche zu spüren bekamen.

Die schwarzgewandten Wesen entkamen jedoch. Abermals gestellt werden konnten die fünf Kreaturen der Niederhöllen im Osten der Stadt. Zu verdanken ist dies dem Eingreifen Alena Karinors, des Ra-



bengardisten Kalman K'Hestofer und ein paar mutigen Questadores, die zufällig Zeuge des Geschehens wurden.

In einem heroischen Kampf gelang es der Gruppe, vier der Dämonen zu vernichten. Kalman K'Hestofer ließ bei der Verteidigung seiner Kommandanta sein Leben, als er sich mutig zwischen sie und eines der schwarzen Schwerter warf.

Was jedoch mit dem letzten der Schwarzkutten geschah, konnte bislang nicht ermittelt werden. Seine Spektabilität Darion Dirial von Zornbrecht-Lomarion geht jedoch davon aus, dass dem Dämon wie üblich nur eine kurze Zeit in unserer Welt vergönnt war, und das Wesen bereits wieder an der Seite seines finsternen Herrn weilt.

Stimmen aus dem Volk wurden laut, gestützt von der zürnerfüllten Alena Karinor und der Kirche des Boron, dass Oderin du Metuant endlich etwas gegen die Beschwörung niederhöllischer Mächte in der Stadt unternehmen müsse. Noch hat sich der Schwarze General zu den Vorfällen nicht geäußert, aber es wird für ihn wohl unumgänglich sein, spätestens dann, wenn er sich zur Beratung mit Patriarch Amir Honak trifft.

*Diamandez Cavaro-Lupio
(Miriam Connely und Alex Spohr)*

Der Greifenbalg, Mendena, Marktmond 1036 BF

Eine rote Hand greift nach Westen Triumphator von Ällingen zur Roten Hand erhoben

MENDENA. Sein Name ist in aller Munde und bereits jetzt ist er ein leuchtendes Vorbild für alle Offiziere und Kadetten der unbezwingbaren Fürstkomturei: Dherin Bentelan, Hauptmann der *Tobrischen Äxte* und Triumphator von Ällingen! Ein Mann, auf den unser geliebter Fürstkomtur schon lange mit Wohlwollen blickt. Nun hat der Fürstkomtur diesen treuen Verfechter der Eisernen Ordnung mit den verdienten Würden bedacht: Vor dem Eisenthron kniend empfing Dherin Bentelan aus der Hand des Fürstkomturs den Titel einer Roten Hand. Im gleichen Zug wurde ihm das neu gegründete Ordensamt für trans-tobimorische Angelegenheiten unterstellt. Vordringlichste Aufgabe des neuen Amtes

Stimmen zu den Geschehnissen

„In dieser Stadt sollte das Schweigen herrschen, nicht das Kreischen der Dämonen. Die Akademie ist eine ehrenvolle Institution, aber der Beschwörung von Mächten der Niederhöllen muss Einhalt geboten werden.“

—Amir Honak, Patriarch Al'Anfas

„Mein liebster Gerio, du warst viel zu schön, um so jung zu sterben.“

—Shantalla Karinor, bei der Trauerfeier ihres Veters Gerio

„Ein bedauerlicher Zwischenfall. Dennoch sollte man nicht den Fehler machen, unsere jahrelangen Forschungen nur wegen eines kleinen Rückschlags zu beenden. Wir finden gewiss eine Lösung.“

—Spektabilität Darion Dirial von Zornbrecht-Lomarion

„Dies ist die Stadt Borons. Für Dämonenbeschwörer darf es hier keinen Platz geben. Und dafür werde ich Sorge tragen!“

—Alena Karinor, Kommandanta der Rabengarde

„Anfänger.“

—Pölberra, brabakischer Magier

ist die Verteidigung und Verbreitung der Eisernen Ordnung an der nördlichen Tobimora und darüber hinaus.

Wie der *Greifenbalg* aus verlässlicher Quelle weiß, soll Wolfsherzog Arngrimm – kaum dass er von der Erhebung des ungeschlagenen Hauptmanns erfuhr – sich winselnd in seine transsylvanischen Schattentäler verkrochen haben. Recht so! Denn unter der Führung der neuen Roten Hand Dherin Bentelan wird der Triumph von Ällingen nicht der letzte Sieg sein, den unsere glorreichen Soldaten im Westen erstreiten!

*Difardan Helme Tobridze
(Michael Masberg, mit Dank an Katja Reinwald und Daniel Simon Richter)*

Schon jetzt!

Neue Abenteuer von Rapiro Floretti
aus der Druckerei Graziani!

Episode 7 & 8 der Geschichte um die draufgängerischen und amourösen Abenteuer des bellhankanischen Frauenschwarmes von L. P. C. jetzt in Band 4 erhältlich!

**RAPIRO FLORETTI UND DER
JUWELNIEB VON SILAS**

**RAPIRO FLORETTI UND DAS
ORAKEL DES SÜDENS**

Exklusiv mit rotem Schließband!
Dragio Degenhardt – Rapiros Rivale aus Jugendzeiten – konnte mit dem Stern von Tenos entkommen, wird Rapiro ihm diesmal stellen können? Was hat es mit der unheimlichen Prophezeiung des verschleierte Fremden aus Shilish wirklich auf sich?
Nur 1 Silbertaler!

.....

Frische Ware eingetroffen. Nanshemu aus Uthuria. Höchstgebot erhält den Zuschlag, Einstiegsgebot bei unter 300 Dublonen. Versteigerung auf Sklavenmarkt, 23 Tsa.
—Don Murenas, freier Händler

.....

Wer hat meine geliebte Silvana gesehen? Sie hat schwarz-weißes fleckiges Fell und ist die schönste Milchkuh südlich des Finsterkamms. Sie verschwand am 9. Firun aus meinem Stall. Keine Spuren von Wölfen oder anderem Getier, dafür aber eine Wagenspur, die sich Richtung Norden verliert. Hohe Belohnung ausgesetzt. Suche findige Glücksritter, die mir meine geliebte Silvana zurückbringen!
—Erkwin Graustätter

Entlang des Finsterkamms – Die Kaiserin reist von Weiden nach Greifenfurt

NORDHAG. Wie bereits berichtet (siehe AB 158) reiste Kaiserin Rohaja I von Gareth im Anschluss an den Großen Hoftag von Rommily nach Weiden. Von Baliho aus, wo sie mit Ardariel Nordfalk von Moosgrund eine neue Gräfin in Amt und Würden hob, reiste die Kaiserin Ende Hesinde entlang des Finsterkamms, über die Stadt Nordhag, in die Markgrafschaft Greifenfurt.

Auf dem Alten Weg

Der Reisende Kaiserhof überquerte den Pandlaril bei Anderath und folgte dem Alten Weg bis Rhodenstein. Viele Adlige aus den Grafschaften Bärwalde und Heldentrutz, die eigens zur Grafenkrönung nach Baliho gereist waren, geleiteten ihre Kaiserin. Auf Geheiß ihrer Barone waren Dörfchen und Weiler entlang der Straße fein herausgeputzt worden. Bänder in den Farben der Kaiserin, vor allem aber denen Weidens, flatterten im eisigen Wind und allerorten versammelten sich die braven Bäuerlein, um – bisweilen offenen Mundes – dem langen Zug aus Reitern, Fußgängern und mancher Karosse zuzujubeln. Wo immer die Monarchin Halt machte wurde zur Begrüßung Weidener Krachwurst mit Bierbrot kredenzt. In Rhodenstein nahm die Kaiserin an einem von ihr selbst gestifteten und von Brin Lirondiyon von Rhodenstein, dem Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, zelebrierten Göttinnendienst teil, um Rondra für den Sieg in der Wildermark zu danken.

Hier schließlich fiel auch die Entscheidung, den nachdrücklichen und nicht verstummen wollenden Warnungen der Weidener jeden Standes nachzugeben und von einer Passage des verderbenbringenden Blautanns abzusehen. Es

heißt, das in diesen Tage vielzitierte Verschwinden des Anderather Inquisitors habe diese Entscheidung maßgeblich beeinflusst. So zog der Kaiserhof schließlich über die Feste Distelstein, eine der alten Wehren des Nordens, nach Norden und überquerte den Finsterbach an der Alten Furt.

Heldentrutzer Sitten

Der Zustand von Straßen und Wegen ist im gesamten Reich beklagenswert. In der Heldentrutz ist es stellenweise sogar anmaßend überhaupt von solchen zu sprechen. Entsprechend langsam wälzte sich der Troß von der Alten Furt aus gen Westen. Des zähen Reisens überdrüssig verließ Kaiserin Rohaja ihren Hof schließlich und sprengte – von einigen Getreuen begleitet – voraus gen Nordhag. Doch ehe sie die aufstrebende Stadt an den Hängen des Finsterkamms erreichte, erhielt die Kaiserin einen unverhofften und unverfälschten Einblick in die hiesigen Zustände. Ein kleiner Warenzug war einige Meilen voraus in den Hinterhalt eines Raubritter geraten. Händler, Fuhrknechte und Söldner hatten sich wohl gerade in ihr Schicksal gefügt und die Waffen gestreckt, als die Kaiserin des Weges kam und alles zum Guten wendete. In einem ebenso kurzen, wie blutigen Gefecht besiegten sie und ihre Getreuen den schändlichen Heckenritter und dessen Spießgesellen. Der liderliche und pflichtvergeessene Ritter verlor seinen Kopf noch am Ort seiner Schande und durch die Klinge der kaiserlichen Majestät selbst. Seine Kumpane – so sie denn überlebten – wurden dem ansässigen Baron zur Aburteilung überlassen.

In Nordhag schließlich wurde die Kaiserin schon von Firutin von Löwenhaupt, dem Sohn des Grafen der

Heldentrutz, erwartet. Der Weidener Ritter war von Reichsend nach Nordhag geeilt, um der Kaiserin im Namen der Bürger der Stadt am Ende des Reiches ein Tonmodell des Kaiserin-Rohaja-Tors zu überreichen. Jenes hatte die erste Zunft Reichsends – die der Maurer und Steinmetze – anlässlich der von der Kaiserin im Jahr 1033 BF verliehenen Stadtrechte gestiftet und erst kürzlich fertiggestellt. Gerne stand Herr Firutin der Kaiserin Rede und Antwort und berichtete von den Fortschritten im Aufbau der von den Orken wiederholt in arge Mitleidenschaft gezogenen Stadt und wuste auch einiges zu den Bewegungen der Schwarzpelze innerhalb und jenseits der Grenzen des Herzogtums zu sagen. Dabei trug er stets dafür Sorge, dass der Kaiserin Pokal mit bestem Met gefüllt war und erheiterte ihre Majestät mit seiner Fürsorge sehr.

Der reisende Kaiserhof verweilte sich wohl eine Woche in Nordhag. Kurz vor seiner Abreise berief Kaiserin Rohaja Ritter Firutin von Löwenhaupt in ihre Dienste und ernannte ihn zum neuen kaiserlichen Mundschenk. Die unerwartete Ehrung freute Vater und Sohn gleichermaßen, auch wenn Graf Emmeran von Löwenhaupt seinem Sohn mit auf den Weg gab, er solle bloß nicht zulassen, dass der Dienst am Kaiserhof ihn verweichliche. „Daheim“, so wird er zitiert, „dräut der Schwarzpelz. Immer! Halte dein Schwert also scharf, bis du zurückkehrst um den Orken zu wehren!“

Bis zur Grenze wurde der Reisende Kaiserhof von Weidener Rittern geleitet, dann wurde Pflicht und Ehre des Geleits an bereits wartende Greifenfurter Ritter übergeben.

*Thuronia Kupferstich
(Katja Reinwald)*

Blutmond über Tiefhusen

Unruhen, Ausschreitungen und Aufstände

Tiefhusen. Die Königlich Tiefhusener Handelskompanie hatte wohlhabende Handlungshäuser und hochstehende Persönlichkeiten gleichermaßen zur Versteigerung von Fundstücken des Sterneregens geladen. Am Vorabend der Versteigerung lud die königliche Familie die angesehenen und betuchten Gäste zu einem rauschenden Fest in die Burg, doch schon währenddessen begannen sich die Ereignisse in der Stadt zu überschlagen. Die Berichte über das, was sich in der folgenden Nacht in der Stadt zutrug, sind widersprüchlich und manche scheinen eher einem Fiebertraum oder Alkoholrausch zu entstammen, denn hesindegefällige Wahrheit zu sein und doch werden sie von mehreren Personen bestätigt. Gesichert ist, dass die Schmiede des Zwergs Tordor Sohn des Tragsch abgebrannt ist und er selbst den Tod fand, woran nach Aussage mehrerer Nachbarn Orks die Schuld tragen sollen. Verschiedentlich wird aber auch von einem südländischen Mann in dunkler Kleidung berichtet, welcher die Orks unterstützt haben soll oder versucht hat, eben diese aufzuhalten. Hier gehen die Meinungen weit auseinander. Auch die Taverne Dolch & Schwert ist nach einem handgreiflichen Streit in Flammen aufgegangen, was bei der Kundschaft dieser Spelunke jedoch wenig verwunderlich ist. Nach einhelliger Meinung aller Nachbarn geht die Plünderung und Brandschatzung von Haus und Warenlager des Pelzhändlers Rogald Gemebsen ebenfalls auf das Konto der Orks.

Ob es einen Zusammenhang zwischen diesen Vorfällen und der Anwesenheit des Königs Arion III. von Westak-Tiefhusen im Kastell der Orks gibt, ist nicht bekannt, es gibt allerdings Gerüchte, dass er sich zur Besprechung weiterer Sicherheitsvorkehrungen dort aufhielt, nachdem mehrere orkische Wachen auf einer Patrouille den Tod fanden. Der

orkische Kommandant Shadur Orrn jedoch wollte dies ausnutzen und hat den König gefangen gesetzt und als Geisel missbraucht, wohl um weiteren Tribut zu erpressen.

Die aufrechten Menschen der Stadt haben sich davon nicht beirren lassen und forderten unter Prinz Darian von Westak-Tiefhusen die Freilassung des Königs, wobei ihn auch einige Gesandte des Kaisers Reno I. sowie mehrere Rondrageweihete unterstützten. Die aufgebrachte Menge sammelte sich vor dem Holzkastell mit Knüppeln, Fackeln und Dolchen bewaffnet und forderte lautstark die Freilassung des Königs. Dabei sollen in der aufgeheizten Stimmung auch Drohungen laut geworden sein, vom Niederbrennen des Tairachtempels bis zum Vertreiben der Orks aus der Stadt.

Es ist wohl allein der Besonnenheit einiger Gäste unter der Führung eines Firungeweiheten, einer Svellterin und eines Magiers zu verdanken, dass der König schließlich unblutig wieder in Freiheit entlassen wurde. Dieser soll sich in der Folge aufgrund der Vermittlung eines Halborks dazu herabgelassen haben, die Schandtaten dieser Nacht nicht weiter zu verfolgen und den brandschatzenden Orks Straffreiheit zugesichert haben. Dies lässt sich wohl nur so erklären, dass es eine Bedingung für seine Freilassung war, sonst hätte er sicher keine solch praioslästerlichen Zugeständnisse gemacht.

Nach dem ersten Schreck der Nacht unter dem Blutmond werden nun die Stimmen lauter, dass es an der Zeit ist, die Orks aus der Stadt zu jagen und das Schicksal endlich wieder selbst in die Hand zu nehmen. Auch wenn König Arion III. die Zeichen der Zeit noch nicht erkannt zu haben scheint, sieht man Prinz Darian häufiger in hitzigen Diskussionen über die Zukunft der Stadt.

Veyra Terbinnen (Annelie Dürr)

Stimmen zu den Ereignissen:

„Ich sah einen Eisbären in der Stadt! Im Sommer! Es ist ein Zeichen Firuns – lasst uns die Orks aus der Stadt jagen!“

—Imald, Flussfischer

„Prinz hat Orks König als Geisel gegeben für Opfer an Brazoragh. Doch Shadur Orrn klüger und hat ihn getauscht gegen böse Glatthaut. Das sein schlau. Aber du selbst Glatthaut, du nicht verstehen!“

—Gruguzz, Ork

„Orks in Menschenkleidung und ein Lynchmob auf den Straßen. Niedergebrannte Häuser, Misstrauen und Hass... Herrin Tsa, in was für eine Welt schickst du mein Kind?“

—Cardula, schwangere Bettlerin

„Habt ihr das Duell am Marktplatz gesehen? Ich sage euch, die Götter selbst haben die Streiche gegen den Sekretär des Prinzen geführt! Wer sollte uns aufhalten, wenn wir ihnen das Fell über die Ohren ziehen?“

—Niswulf, Schustergeselle

„Ihr fragt mich, auf welcher Seite ich stehe? Wir haben doch wieder Frieden! Die Streitigkeiten wurden beigelegt! Bitte, wollen wir nicht einfach ein Bier trinken gehen?“

—Urrach, halborķischer Schmied

„Firun prüft Tiefhusen noch immer!“

—Firian Eisspeer, reisender Firungeweiheter

„Wir haben Quevictis, den Orktöter – worauf warten wir denn noch?“

—Nerra, Mitglied der königlichen Wache