

Aventurischer Bote

AVSGABE 166 ✂ Juli/AUGUST 2014 ✂ 3,90 €

SPIELHILFE:

DIE RABENMARK
IM TODESKAMPF

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUG

SZENARIO:

DAS ARCHIPEL
DER RISSO

ИМПЕРАВЕНТУРИСКЕ ПАСХРИЧТЕП:
DAS ИМПЕРНО VON TALBRUCK





Liebe Botenleserinnen und Botenleser!

Willkommen zu einer neuen Ausgabe des Aventurischen Boten. Wie immer möchten wir euch Neuigkeiten aus Aventurien präsentieren und Spielhilfen, die euch bei der heimischen Spielrunde helfen, Aventurien noch lebendiger zu gestalten. Im inneraventurischen Teil erfahrt ihr mehr über eine Revolte gegen Helme Haffax, die sich in den Schattenlanden anbahnt. Große Ereignisse werfen ihre Schatten voraus und es sieht so aus, als würde das Ende des Hephartarchen besiegelt sein. Oder ist es nur eine gekonnte Finte des großen Strategen?

In Andergast, so hört man, soll ein neuer König auf dem Thron sitzen. Der unerwartete Tod König Efferdan I. könnte die Gemüter erhitzen, schließlich denkt der Andergaster, wenn etwas Schlimmes geschieht stets daran, dass die Nostrianer dafür verantwortlich sind. Ob es zu einem erneuten Krieg zwischen den Streitenden Königreichen kommt, wird die Zukunft zeigen.

Erfreulichere Nachrichten verkünden die Berichterstatter aus dem Horasreich, wo es Gerüchte gibt, dass der Horas sich endlich verlobt. Doch wer ist die Glückliche und welche politischen Auswirkungen mag die Verlobung für das Reich haben?

Im Königreich Brabak wird fleißig gebaut, genauer gesagt in der Ortschaft Nagra, die für das Horasreich ein Sprungbrett in Richtung Südmeer werden soll. Hier treffen die Interessen einiger Großmächte des Südens aufeinander und Intrigen und Sabotage sind die Mittel der Wahl, um Einfluss zu gewinnen.

Die Nordmarken sind der Schauplatz einiger weiterer interessanter Berichte: Vom Tod des Barons vom Berg kann der geneigte Leser mehr erfahren, aber ebenso von dem, was den neuen Illuminatus Godefroy von Ibenburg-Luring antreibt. Offenbar hält er Kontakt zu Magierakademie von Elenvina und plant eine engere Zusammenarbeit. Ungewöhnlich für einen Praioten.

Im Farbteil des Boten stellen wir wie gewohnt eine Reihe von nützlichen Spielhilfen vor, die euch unterstützen sollen oder euch als Inspirationsquelle dienen können.

Im Fokus des Boten steht dieses Mal das Südmeer. Euch erwartet nicht nur eine Beschreibung von Seeoffizier Silem di Nautariani von der Horaskaiserlichen Flotte, sondern ebenfalls eine umfangreiche Spielhilfe zum Archipel der Risso. *Christian Bender* verschafft euch einen Überblick über einen bislang kaum beschriebenen Landstrich, der für Piraten-Kampagnen ebenso geeignet ist wie für ein Überfahrt-Szenario nach Uthuria, und liefern euch zudem zahlreiche Abenteuerideen.

Doch unser Blick richtet sich nicht nur auf den Süden, sondern auch zum Osten Aventuriens. *Annelie Dürr* befasst sich mit der Vergangenheit und den gegenwärtigen Problemen der Rabenmark, gibt Einblicke in die Entwicklung des Landstrichs und eine Vorschau auf die Ereignisse, die in dem bald erscheinenden Abenteuerband **Träume von Tod** behandelt werden.

Auch wenn unsere Pflanzenreihe von *Patrick Müller* im letzten Boten eine kleine Pause einlegen musste, könnt ihr euch dieses Mal über den Ulmenwürger freuen. Wie immer ist der Bericht ein Auszug aus dem Reisetagebuch der Riza ya Duridanya, einer Magistra des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben.

Außerdem berichten wir in unserer LARP-Reihe von der Horasia-Con und haben *Mhaire Stritter* im Interview zu Gast, die der Convention einen Besuch abgestattet hat und mehr über ihre selbstgefertigten Rahjageweitengewandung berichtet.

Auf den acht Extraseiten zu DSA5 erfahrt ihr mehr über unsere Beta-Challenge, unser Hangout und andere Aktionen, die wir für die Beta-Testphase gestartet haben.

Bleibt mir nur noch viel Spaß beim Lesen und Schmökern zu wünschen.



Orichai Steppenjäger
(Schicksalspfade)

Für die Redaktion,
Alex Spohr



Silem di Nautariani, Capitan der Horaskaiserlichen Flotte	3
Zwischen den Kontinenten – Der Archipel der Risso	5
Mantel, Hut und Zauberstab	10
Salbei, Donf, Joruga und Lein – Aventurisches Liedgut	12
Blaues Blut in Spielerhand – Das aventurische Briefspiel	13
Rabenmark im Todeskampf	15
Peraines Gaben – Die aventurische Flora Teil V	17
Produktvorschau	20
Von Luola-Malerei und thorswalschen Hautbildern	21
DSA5 - Beta-Zwischenstand, Let's play und vieles mehr	23
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	32
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Firun/Tsa 1037 BF	Beilage

SILEM DI NAUTARIANI CAPITAN DER HORASKAISERLICHEN FLOTTE

VON MARTIN SCHMIDT MIT DANK AN CHRISTIAN BENDER

Persönlichkeiten des Südmeers

In dieser Ausgabe folgt nunmehr die dritte Meisterperson, die Ihren Helden an den Küsten und Gewässern der südaventurischen und norduthurischen Meere begegnen kann. Nachdem in der letzten Ausgabe der jüngere und unkonventionellere von zwei Zwillingenbrüdern, Haldur, vorgestellt wurde, gesellt sich nunmehr der ältere und disziplinierte hinzu.

Zu den besten Seeoffizieren des Südmeers muss Silem di Nautariani gezählt werden, der im Auftrag des Horasreichs durch die Gewässer kreuzt und die Interessen des Horas mit einer Mischung aus Diplomatie und Schiffsgeschützen durchzusetzen weiß. Fest davon überzeugt, es noch weit in der Marine zu bringen, greift der Capitän gerne auf reisende Abenteurer zurück, wenn es seinen Zielen dient.

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Ganz ein Offizier der Horaskaiserlichen Flotte, so wie ihn sich Klein-Alricio vorstellt und der offenkundige Traum zahlreicher junger Damen der Vinsalter Oberschicht: von großgewachsener, schlanker Statur mit klassischen Gesichtszügen, die ein wenig zu markant sind, immer aufrecht gehend. Das leicht gehobene Kinn und der kühle Blick, der immer ein wenig in der Ferne zu schweifen scheint, zeugen von unerschütterlichem Selbstvertrauen – manche nennen es Arroganz. Gekleidet in die maßgeschneiderte Uniform eines Capitans mit einem edlen wie kostbaren Rapier an der Seite, die hohen Stiefel blank geputzt, das Gesicht frisch rasiert und die schwarzen Haare mit den ersten silbernen Strähnen adrett zu einem Zopf gebunden. An der linken Hand trägt der Capitän zwei Ringe: ein Geschenk seines Vaters mit dem Familienwappen und seinen Absolventenring, der ihn als Jahrgangsbesten kennzeichnet.

LEBENS LAUF

Als der Ältere von zwei Zwillingenbrüdern lagen die Hoffnungen des Vaters immer auf Silem, der nur ein halbes Stundenglas vor seinem Bruder das Antlitz Deres erblickte. Den Tod der Mutter bei der Niederkunft seines Bruders machte Silem Haldur nie zum Vorwurf, schließlich schien dies der unerklärbare Wille der Götter gewesen zu sein. Ihr Vater allerdings machte von Anfang an klar, wen er für den Verlust seiner Ehefrau verantwortlich machte. So genoss Silem deutlich mehr Aufmerksamkeit und Zuwendung, gleichzeitig ruhten auf ihm stets die Hoffnungen und Erwartungen der Familie, die für ihren Patriotismus weit bekannt ist.



Bereits von Kindesbeinen an übte Efferds Element auf die beiden Brüder eine beinahe magische Anziehungskraft aus, so dass sie zu Horaskaiserlichen Kadetten ausgebildet wurden. Hier kam Silem der jahrelange Drill und die strenge Erziehung seines Vaters zugute, denn er konnte sich mit Leichtigkeit in den strukturiert-militärischen Alltag einfinden, während sein Bruder durchaus Schwierigkeiten hatte. Indes Haldur durch seine Menschenkenntnis und die Fähigkeit andere zu begeistern bestach, tat sich Silem durch sein taktisches Gespür, seinen hervorragenden Umgang mit dem Rapier und eine gewisse Kältherzigkeit hervor, die für das Kommando eines Schiffes von Nöten ist.

Die unehrenhafte Entlassung seines Bruders aus der Marine, die Silem eine neue und treue Heimat fernab des strengen Vaters ge-

worden war, trieb einen Keil zwischen die Brüder, der ihre Beziehung bis in die Gegenwart bestimmt.

Seine weit überdurchschnittlichen Leistungen brachten Silem früh ein eigenes Kommando ein, sodass er nun auf einer der modernsten Schivonen, der *Efferdlieb*, das Südmeer gen Uthuria befährt und dabei ab und an Küsten anlandet, die noch nie ein Aventurier zuvor erblickt hat. So mancher nennt Silem bereits in einem Atemzug mit dem legendären Rubec von Chetoba. Derartige Vergleiche mit seinem Vorbild weist Silem strikt von sich – weniger aus Bescheidenheit, sondern weil er etwas gänzlich Eigenes erreichen will.

SILEM AM SPIELTISCH

DARSTELLUNG

Silem sieht sich selbst als vorbildlichen Marineoffizier und Sohn einer einflussreichen Familie – und beiden Ansprüchen gilt es gerecht zu werden. Trotz seines militärischen Hintergrundes ist er überraschend weltoffen, was nicht bedeutet, dass er sich bei Bedarf nicht hinter seinem Rang zurückziehen kann und die pragmatische Logik eines erfahrenen Seeoffiziers zum Vorschein kommt. Unkonventionellen Lösungen steht er durchaus offen gegenüber, sofern sie Erfolg versprechen und ein Scheitern nicht auf ihn zurückfällt – schließlich gilt es einen Ruf zu wahren.

All seinen Gesprächspartnern bringt Silem ein gewisses Maß an Achtung entgegen, sofern diese auch den Status des Capitans achten. So kann er problemlos mit Gelehrten Fachgespräche führen oder sich mit reisenden Abenteurern über ihre Erlebnisse austauschen. Auf der anderen Seite hat er auch keine Schwierigkeiten damit Befehle zu erteilen, die den Tod von Menschen bedeuten.

ZITATE

„Macht die Geschütze fertig – ihre Sprache ist universell. Selbst die Al’Anfaner werden sie zu deuten wissen.“

—nach der Sichtung eines alananischen Schiffes

„Man lernt nicht zu kämpfen, indem man sich ein Rapier nur anschaut. Ebenso erforscht man kein Land, indem man nur einen Blick auf die Küste wirft. Also lasst die Boote zu Wasser.“

—beim Anblick der uthurischen Küste

„Abschließend lässt sich daher folgendes Ergebnis aus den bisherigen Aktivitäten ziehen: Der mir gegebene Auftrag wird bislang im vollsten Umfang erfüllt.“

—Auszug aus einem Bericht an die Admiralität

„Wieder einmal hörte ich eine tollkühne Geschichte über meinen Bruder. Ich frage mich, wie es eine derart unstete Person schafft, sich scheinbar doch erfolgreich durch das Leben zu schlagen und noch die Anerkennung anderer für sich gewinnen zu können.“

—Eintrag aus dem geheimen Tagebuch

FUNKTIONEN IM SPIEL

◆ **Als Auftraggeber:** Silem erfüllt weniger die Rolle des klassischen Auftraggebers, da er selbst einen Auftrag der Horaskaiserlichen Krone zu erfüllen und sich sein Leben lang noch nie auf den Taten anderer ausgeruht hat. Als Capitan eines Schiffes sind ihm bisweilen auch die Hände gebunden und er kann nicht immer so agieren wie er will, trägt er letztlich die Verantwortung für ein hervorragend ausgestattetes Kriegsschiff mitsamt Besatzung. Vor allem wenn es um Missionen an der uthurischen Küste geht oder um Aktionen, für die er länger sein Schiff verlassen müsste, greift Silem gerne auf reisende Abenteurer zurück, sofern diese einen entsprechenden Ruf vorweisen können. Al’Anfaner wird er jedoch nie anwerben, da er ihnen schlichtweg misstraut. Als Auftraggeber spielt er von Anfang an mit offenen Karten und macht seine Erwartungen sowie drohende Gefahren deutlich. Hierbei ist ihm Hinterlist oder Argwohn fremd, wengleich er deutlich macht, wer das Kommando besitzt und was ein eventuelles Scheitern für Folgen haben kann.

◆ **Als Verbündeter:** Sind die Helden im Auftrag der Horaskaiserlichen Krone unterwegs, so ist ihnen Silem ein treuer Verbündeter, der jedoch nicht seinen eigenen Auftrag oder Hals um der Helden willen riskieren wird. Er ist und bleibt der Capitan seines Schiffes – jedenfalls solange, bis nicht ein offizielles Schreiben die Helden über ihn stellt. In einem solchen Fall wird er sich pflichtbewusst fügen, aber dennoch seine Erfahrungen einbringen wollen.

◆ **Als Begegnung auf See:** Die Helden können Silem überall auf hoher See oder vor der Küste Uthurias begegnen. Seine Funktion kann dabei vielerlei Gestalt haben: Von der ersehnten Rettung nach einem Schiffbruch oder als Hilfe im Kampf gegen Piraten oder ein alananisches Schiff bis hin zum erbitterten Gegner, wenn die Helden selbst für Al’Anfa tätig sein sollten. Im letzteren Fall dürften die Helden schmerzhaft erfahren, dass der erbarmungslose Ruf des Capitans gegen die Feinde des Horasreiches sehr zutreffend ist.



Silem di Nautariani

Capitan der Horaskaiserlichen Flotte im Südmeer und aufstrebender Stern der Horaskaiserlichen Marine

Geboren: 1005 BF

Größe: 1,85 Schritt

Haarfarbe: schwarz (mit ersten grauen Strähnen)

Augenfarbe: grau

Seelentier: Sturmvogel

Kurzcharakteristik: brillanter Fechter und Flottenoffizier, erfahrener Entdecker

Ziele und Motivation: Erweiterung des Einflussgebietes des Horasreiches im Südmeer, Ausbau der Kontrolle des Horasreiches über die nördlichen Küsten Uthurias, Kampf gegen Al’Anfa, Erweiterung des eigenen Wissensschatzes

Wichtige Wesenszüge: gebildet, karrierebewusst, zielstrebig, efferdgläubig, bisweilen nachtragend und unnachgiebig

MEISTERPERSONEN

Besonderheiten: Trotz seiner Aversion gegen die Feinde des Horasreichs würde Silem nie gegen die Gebote Efferds verstoßen und feindlichen Schiffbrüchigen die Hilfe verweigern. Dies scheint den launenhaften Gott zu freuen, denn regelmäßig reiten Delphinschulen in den Bugwellen von Silems Schiff.

MU 15 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 14
FF 12 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 12 **SO** 10
Rapier:
INI 17+1W6 **AT** 21 **PA** 17 **TP** 1W6+3 **DK** N
LeP 33 **AuP** 45 **WS** 7 **MR** 8 **GS** 7 **RS** 3 (Kürass)

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Arroganz (6), Begabung (Fechtwaffen), Moralkodex (Efferdkirche), Prinzipientreue (10: Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Verpflichtungen, Vorurteile 6 (Al'Anfaner), Vorurteile 6 (Piraten)

Wichtige Talente: Fechtwaffen (Rapier) 18 (20), Körperbeherrschung 11, Selbstbeherrschung 15, Sinnenschärfe 13, Schwimmen 12, Etikette 12, Menschenkenntnis 13, Geographie 12, Geschichtswissen 11, Kriegskunst (Seegefechte) 16 (18), Kartografie 11, Seefahrt (Steuermann) 11 (13), Seefahrt 15

Sprachen und Schriften: Muttersprache Garethi 13, Tulamidyä 10, Uthurisch 2, L/S Kusliker Zeichen 8, L/S Tulamidyä 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Kulturkunde (Horasreich), Linkhand, Meereskundig, Meisterparade, Nandusgefälliges Wissen, Parierwaffen I+II, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Standfest, Talentspezialisierung (Rapier), Talentspezialisierung Kriegskunst (Seegefechte), Todesstoß

Ausrüstung: Uniform samt Hut und Umhang, Rapier, Linkhand



ZWISCHEN DEN KONTINENTEN – DER ARCHÏPEL DER RISSO

EINE SPIELHILFE VON CHRISTIAN BENDER MIT DANKAN MARTIN SCHMIDT

Die folgenden Seiten präsentieren Ihnen eine Spielhilfe zum Spiel auf dem Archipel der Risso. Diese brabakische Kolonie stellt durch seine Lage einen möglichen Halt für Schiffe dar, die zwischen den Kontinenten Aventurien und Uthuria verkehren. Gleichzeitig aber ist der Archipel auch eine Region für ganz eigene Abenteuer.

GESCHICHTE DES ARCHÏPELS

Die Entdeckung des Archipels der Risso durch Aventurier geht auf das Jahr **1000 BF** zurück. Unter Kapitän *Waldron Zenkauskas* brach im Auftrag Königs Mizirion III. die Karavelle *Korisande* in das Südmeer auf, um fremde Völker und neue Länder zu entdecken.

Nach der Ankunft des Schiffs im Archipel stieß die Besatzung dort auf aventurische Piraten vom *Bund der Schwarzen Schlange*. In mehreren wagemutigen Aktionen gelang es einer Gruppe an Bord befindlicher Abenteurer die im Dienste Al'Anfas stehenden Piraten vom Archipel zu vertreiben und Frieden mit dem dort lebenden Schwarm der Risso zu schließen.

Nach der Rückkehr der *Korisande* nach Aventurien wurden die Inseln für das Königreich Brabak in Besitz genommen und wie dem Kapitän vom König vor der Fahrt zugesichert, diesem zur Verwaltung und dem Handel unterstellt. Wenige Jahre später entführte – im Auftrag der Halle der Geister – eine geheime Expedition einige Risso und brachten diese in die Akademie.

Im Jahr **1007 BF** brach Zenkauskas erneut in den Süden auf. Er hatte zahlreiche Menschen und Familien um sich geschart, denen er ein neues, besseres Leben fern des brabakischen Elends versprochen hatte. Mit diesen gründete der Seefahrer die Ortschaft *Porto Korisande*.

Im Jahr **1012 BF** schenkte Zenkauskas dem König eine Insel des Archipels, die während der Expedition des Jahres 1000 BF als *Vogelinsel* bezeichnet wurde. Er hoffte dadurch ein größeres Interesse des Königreichs für den Archipel zu erregen. Diese Hoffnung erfüllte sich jedoch nur bedingt, denn der König benannte die Insel in *Donna-Naomi-Insel* um und schenkte sie seiner namensgebenden Gespielin. Die Tatsache aber, dass auf der Insel fremdartige Bäume wachsen, deren Pollen einen Rausch auslösen können, lenkte tatsächlich das Interesse der Familie du Berilis auf die Insel, nicht aber auf den Archipel als Ganzes. Auf Betreiben der du Berilis eröffnete der *Bund des Roten Salamanders* ein alchemistisches Laboratorium auf der Donna-Naomi-Insel. Übermäßige weitere Erfolge zeitigte diese Schenkung an den König hingegen nicht.

Die folgenden Jahre genoss der Archipel wenig Aufmerksamkeit seitens des Festlands und nur gelegentliche, aber lukrative Fahrten im Auftrag der Familie Geraucis oder Wilbur und Waldron Zenkauskas verbanden die Kolonie mit dem aventurischen Kontinent. Den Zuwachs an Aufmerksamkeit und Bedeutung der jüngeren Vergangenheit verdankt der Archipel der Tatsache, dass Al'Anfa den Seeweg nach Uthuria entdeckte. Dadurch angespornt begann das Horasreich koloniale Ambitionen auf dem Südkontinent zu forcieren und auch freie aventurische Kapitäne – wie *Diago Klabin* (**An fremden Gestaden 137**) – entwickelten zunehmend Interesse an den Möglichkeiten des Uthuriahandels. Sowohl Schiffe des durch die *Goldene Allianz* mit Brabak verbündeten Horasreichs als auch freie Händler machen auf ihren Fahrten zwischen den Kontinenten häufig Halt im Archipel. Dieser Entwicklung wollte auch ‚Flottenkönig‘ *Mizirion III.* nicht nachstehen und gewann die *Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie* (BVOC) für Fahr-

ten in den Süden. Im Jahr 1038 BF eröffnete die BVOC in Porto Korisande eine Niederlassung, die seitdem als Sprungbrett nach Uthuria genutzt wird. Ein Jahr später gründete sogar die bornische Nordlandbank dort eine Filiale – gleichwohl eine sehr kleine.

GEOGRAPHIE DES ARCHIPELS

Der Archipel erstreckt sich von Ost nach West über knapp 100 und von Nord nach Süd über etwa 70 Meilen. Dabei ist die Donna-Naomi-Insel etwa 30 Meilen nach Norden vom Haupt-Insel-Gürtel des Archipels entfernt und die *Ruwangi-Insel* noch einmal etwa diese Distanz von der Donna-Naomi-Insel.

Die wenigsten Inseln sind benannt oder von Menschen bewohnt. Neben den großen Inseln gibt es scheinbar unzählige kleinere und Eilande, auf die zuweilen noch kein Aventurier überhaupt je einen Fuß gesetzt hat. Die Inseln sind zum Teil von Urwald bewachsen, während andere nur spärliche Vegetation aufweisen oder aus nacktem Fels bestehen.

Auf der folgenden Karte sind lediglich die größten Inseln des Archipels eingezeichnet.

DER ARCHIPEL HEUTE

Die Hauptstadt des Archipels ist das auf der Insel *Neu-Ranak* auf einer Steilklippe errichtete Porto Korisande. Hier steht auch die Villa der Familie Zenkauskas. Seit Beginn der verstärkten Kolonienbildung im Südmeer seitens der Aventurier, kommt etwas mehr Leben in die verschlafene Ortschaft. Die Eröffnung einer Filiale der Nordlandbank ist dabei sicherlich sichtbarstes Zeichen für diesen Wandel, der das Leben auf dem Archipel nachhaltig zu verändern beginnt.

GEBÄUDE UND ANPLAUFSTELLEN IN PORTO KORISANDE

Gleichwohl der öffentliche Geschäftsraum der **Filiale der Nordlandbank** aus nicht viel mehr besteht, als einem Tisch und drei einfachen Stühlen, können die Seeleute hier ihren Sold einzahlen und dafür einen Wechsel der Bank erhalten, oder aber umgekehrt einen Wechsel liquidieren um bspw. einen Besuch in der **Hafenkneipe *Brabaks Stolz*** (Q3/P4) oder dem **Bordell *Rahjas Verlangen*** (Q4/P6) zu finanzieren. Dass *Brabaks Stolz*, durch vielfach geflicktes Mobiliar und einfaches, beileibe nicht mehr einwandfreies Ge-



schirr eher von lebhaften Abenden kündigt, als dass es der Stolz des Königreichs sein könnte, stört die wenigsten Matrosen. Der hölzerne **Efferdtempel** mit dem großen, aus Kalkstein errichteten Wasserbecken, in dem sich zahlreiche heimische Fische tummeln, ist das einzige Gotteshaus der Hauptstadt. In seiner Nähe ist die **Niederlassung der BVOC** mit der angeschlossenen Lagerhalle errichtet worden, in der die Kapitäne der Gesellschaft bei der Fahrt zwischen den Kontinenten im Normalfall ihre Aufwartung machen, um zu proviantieren oder Ersatzmaterialien wie Segeltuch oder Taue an Bord zu nehmen. Das **Gouverneurshaus** in Porto Korisande ist nominell der Verwaltungsort für alle wirtschaftlichen und besitzrechtlichen Fragen, die den Archipel betreffen. Der Fahnenmast auf dem Vorplatz, an dem das Harpyienbanner Brabaks und eine Flagge mit dem Wappen des Archipels im Wind flattern, ist der ehemalige Hauptmast der *Korisande*.

GEBÄUDE UND ANPLAVFSTELLEN IN PORTO THORGAL

Die zweitgrößte Siedlung des Archipels steht unter der Verwaltung *Siray Hammerfausts*, die sie ihrerseits von ihrem Großvater Hagar Hammerfaust übernahm, der den Ort gegründet hatte. Seit seiner Gründung stand Porto Thorgal in direkter Konkurrenz mit Porto Korisande um den wichtigsten Hafenort, gerät aber in jüngster Zeit durch die Eröffnung der Nordlandbank- und der BVOC-Niederlassung ins Hintertreffen. Auf Grund dessen bemüht sich Siray freien Händlern bessere Liegebedingungen einzuräumen und andere Geschäfte und Geschäftsleute nach Neu-Vinay zu locken. Dafür sorgte sie für die Eröffnung des zumeist völlig unterbelegten **Hotels Goldener Schlaf** (Q5/P6/S4). Auch die erfolgreiche Ansiedlung eines phexgeweihten Händlers, der seinem Gott einen **Phexschrein** errichtete, schreibt sich Siray als Triumph auf die Fahne.

GEBÄUDE UND ANPLAVFSTELLEN AUF ANDEREN INSELN

Das **Laboratorium des Roten Salamanders** auf der Donna-Naomi-Insel, in dem stets neue Drogen und Möglichkeiten des Traumpoleneinsatzes der Bäume entwickelt und erprobt werden, existiert noch heute. Die Abnahme der Drogen wiederum garantieren die du Berilis, die diese mit Gewinn im Archipel, aber vor allem in Brabak und anderen Städten Südaventuriens veräußern.

Das **Hesindekloster der Erzheiligen Canyzeth von Neu-Chutal** auf der Insel *Neu-Chutal* gehört ebenfalls zu den frühen Gründungen. Die beiden Geweihten haben sich ganz der Erforschung des Archipels, seiner Tier- und Pflanzenwelt verschrieben und führen darüber hinaus eine Chronik mit der Geschichte der Kolonie. Neben den Geweihten leben hier dauerhaft zwei Novizen und fünf Bedienstete.

FLORA UND FAUNA

Die Flora und Fauna des Archipels entspricht auf den ersten Blick dem der äquatorialen Regionen Deres. Palmen, Farne, Dschungelpflanzen und Orchideen prägen das Bild. Ungezählte Dschungelbewohner klettern, laufen, kriechen oder krabbeln durch den Regenwald. Eine große Zahl Vögel, wie Möwen, Papageien und Kolibris, bevölkern die Luft und machen in ihren Schwärmen zum

Teil unerträglichen Lärm. Bunte Fische schwimmen um Anemonen und Korallen von vielfältiger Art und Farbe. Delphine, die hier zahlreich vorkommen, gelten den Bewohnern als besonderer Gunstbeweis Efferds.

Auch Haie und Krokodile nennen den Archipel ihre Heimat und haben schon manchem unvorsichtigen Taucher oder Jäger das Leben oder zumindest ein Arm oder Bein gekostet. Schildkröten nutzen die fast unberührten Strände der abgelegenen Inseln und legen dort ihre Gelege an und auf der Ruwangi-Insel gibt es eine Kolonie Riesenameisen, die unbedarften Wanderern zum Verhängnis werden kann. Es herrscht weitestgehend Konsens unter den Geweihten des Hesindeklosters, dass die vollumfängliche Erforschung der Botanik und der Tierwelt des Archipels trotz des vergleichsweise überschaubaren geographischen Raums noch einige Jahrzehnte in Anspruch nehmen wird.

BEWOHNER DES ARCHIPELS

Die um die 1.000 kulturschaffenden Bewohner des Risso-Archipels sind zum größten Teil Brabaker, die sich auf die Orte Porto Korisande (Ew 330), Porto Thorgal (Ew 230) und Porto Berilis (Ew 100) verteilen, sodass viele Traditionen, Gewohnheiten und Bräuche aus Brabak auch hier zu finden sind. Zu allererst gilt dies für die starke Familienorientierung der Bewohner; ebenso aber für den Hang zu seltsamen Kulturen oder Sekten und die sprichwörtliche brabakische Zuversicht, die in so mancher Situation recht unpassend wirken kann. Bei Reisenden gelten die Archipelbewohner darüber hinaus als lebenslustig, gastfreundlich und weltoffen. Neugierig saugen sie alles auf, was sie aus Aventurien oder Uthuria zu hören bekommen, gleichwohl sie nicht Weniges für pure Phantasterei halten. Wer soll denn wirklich an Armeen aus Skeletten glauben? Und wer hat jemals von fliegenden Festungen gehört?

Das Leben der meisten Aventurier ist auf die eine oder andere Art auf das Wasser hin ausgerichtet. Die zahlreichen Fischer sorgen für Nahrung aus dem Meer und die Perlentaucher suchen die kostbaren Muschelschätze, die unbearbeitet oder als Schmuck exportiert werden. Der Verkehr zum Transport von Waren und Personen zwischen den Eilanden findet mit kleinen, schnellen und wendigen, einmastigen und zumeist offenen Segelschiffen ohne viel Tiefgang statt. Von diesen Schiffen gibt es inzwischen einige, sodass es kaum verwundert, dass auch Bootsbauer beinahe durchgehend mit Reparaturen befasst sind.

Neben diesen Berufsgruppen gibt es, gleichwohl in geringer Anzahl, auch Jäger, Steinmetze, Zimmerleute, Seiler, Schlosser und andere Handwerker, die häufig zwischen den Inseln pendeln müssen, um ihre Arbeitsstelle zu erreichen.

Außer den Kolonisten leben auf dem Archipel Utulu vom Stamm der *Ruwangi*. Die Ruwangi bewohnen ein kreisförmig angelegtes Kral-Dorf auf der Ruwangi-Insel – von der Korisande-Expedition noch *Eiland der Gefahren* genannt – auf einem Plateau am Hang eines lange erloschenen Vulkans.

In einem Höhlensystem im Westen der Insel Neu-Ranak lebt ein Schwarm, nicht bei allen Menschen gut gelittener, Risso, der hier, unbehelligt von den Menschen, weitestgehend friedlich seinem Tagwerk nachgeht und dem der Archipel seinen Namen verdankt.



Den Risso gilt insbesondere eine Höhle als heilig, in der der Krankenkönig lebt (**Efferds Wogen 41**).

Offiziell ist, wie in Brabak, im Archipel die Sklaverei abgeschafft. Dennoch gibt es auch hier bettelarme Arbeiter, deren Wünsche und Hoffnungen sich mit der Auswanderung nicht erfüllten. Viel unterscheidet ihre Möglichkeiten nicht von denen der Sklaven Al'Anfas.

PERSÖNLICHKEITEN IM ARCHIPEL

◆ **Waldron Zenkauskas** (*953 BF, kahl, kauzig aber herzlich), der sein Inselreich liebt, sonst nur seine Kinder und Enkel. Er sticht nicht mehr in See, sondern schaut stundenlang aufs Meer oder erzählt allen, die es hören wollen – und auch denen, die es nicht interessiert – von der Fahrt der Korisande und jenen Helden, die damals so viel zum Guten wandten.

◆ **Wilbur Zenkauskas** (*991 BF, grau meliert, wortgewandt) ist der eigentliche Machthaber von Neu-Ranak. Der außerordentlich ambitionierte Sohn Waldrons strebt danach, seiner Familie einen Sitz in der brabakischen Audienza zu beschaffen. Um diesem Ziel näher zu kommen, würde er gerne seinen Sohn **Wildron** (*1014 BF) oder seinen Neffen **Waldron den Jüngeren** (*1023 BF) mit Siray vermählen.

◆ **Siray Hammerfaust** (*1010 BF, blond, charismatisch, weltoffen) wurde als erste Hammerfaust auf Neu-Vinay geboren, wie sie auf Nachfrage stolz berichtet. Die Heimat ihrer Sippe, Brabak, kennt sie nur von gelegentlichen Fahrten in den Norden. Die für eine Thorwalerin ungewöhnlich ruhige junge Frau ist stets interessiert an Geschichten aus der Ferne und daran, die Bedeutung Porto Thorgals gegenüber Porto Korisandes zu erhöhen.

◆ **Inarés du Berilis** (*999 BF, schlank, gutaussehend, schleimig-freundlich) ist die Leiterin des Bordells *Rahjas Verlangen* und das genaue Gegenteil dessen, was sich Klein-Alrik unter dem Klischee der rauhen und gut genährten ‚Bordellmutter‘ vorstellt. Die nymphomanische und meistens gut informierte Brabakerin wurde von ihrer Familie mit der Leitung eines eigenen Etablissements fern des Festlands betraut, um nicht zu viele unangenehme Erklärungen gegenüber gehörnten Eheleuten abgeben zu müssen.

◆ **Hesindio von Kuslik** (*970 BF, kahl, rüstig, begeisterungsfähig) ist der aus dem Horasreich stammende Vorsteher des Hesindeklostere auf Neu-Chutal und stets interessiert an wissenschaftlichen Neuigkeiten aus der Ferne und dem Archipel. Er gilt als versierter Kenner der Flora und Fauna des aventurischen Südens und – soweit er es schon untersuchen konnte – auch des Archipels. Zudem benötigt er immer wieder Schriften oder Materialien vom Kontinent, wofür er gerne Mittelsmänner entsendet.

◆ **Magus Boromeo Salmoranes** (*974 BF, gepflegte Erscheinung, führt Selbstgespräche) stammt aus der Halle der Geister zu Brabak und lebt mit zwei Dienerinnen auf der südlich des Hauptinselgürtels gelegenen Vulkaninsel, wo er seinen Forschungen nachgeht. Dafür braucht er häufig Ingredienzien und sonstiges Material, das nicht immer ganz leicht zu besorgen ist.

ABENTEUER IM ARCHIPEL

Der Archipel der Risso bietet sich auch als abgeschlossener Schauplatz für ganz eigene kleinere oder größere Abenteuer an. Außerdem können Sie damit Tage überbrücken, in denen die Helden auf die Weiterfahrt warten müssen, wenn sich diese verzögert.

◆ **Der Verehrer:** Nicht alle Mitglieder des Stamms der Ruwangi sind besonders glücklich über die Ankunft der Aventurier im Archipel und noch weniger über die gelegentlichen Besuche derselben auf ihrer Insel. Als sich dann die auserwählte *Kulura* (*1015 BF, wohlklingend, neugierig) bei einem Zusammentreffen einer Jagdgesellschaft aus Porto Korisande, in einen neu hinzugezogenen *Großwildjäger* (*1002 BF, lange dunkle Haare, der ‚harte Hund‘) aus Brabak verliebt, sieht ihr *Verehrer* (*1010 BF, gut aussehend, rachsüchtig) rot. Er schwört den Mann zu töten, woraufhin sich *Kulura* an die Helden wendet und um deren Hilfe bittet, Schlimmeres zu verhindern. Dass der Kolonist Stärke beweisen und daher die Insel nicht vorzeitig verlassen will und der Verehrer sich in den Dschungel geschlagen hat, um auf einen geeigneten Moment zu warten, macht die Sache nicht leichter.

◆ **Der Alchimist:** Der Bund des Roten Salamanders wirbt die Helden an, einen ihrer Alchimisten auf einer Reise durch den Archipel zu begleiten. Man sucht nach einem geeigneten Ersatz für einen aus Aventurien bezogenen Rohstoff, um von den Lieferungen unabhängiger produzieren zu können. Die Helden sollen dabei nicht nur als (ortskundige) Führer fungieren, sondern auch den Alchimisten gesund an Körper und Geist zurückbringen. Da dieser sich als außerordentlich wildnisunkundig und diesbezüglich auch lernresistent erweist, eine ebenso anstrengende wie nervenaufreibende Aufgabe.

◆ **Die Dirne:** In Porto Korisande ist eine der Angestellten aus dem Bordell verschwunden. Die junge *Moha* hatte sich ursprünglich freiwillig in das horizontale Gewerbe begeben, um der Sklaverei zu entgehen. Sie gelangte auf Umwegen in die Obhut der Familie *du Berilis*, die, wie im aventurischen Teil *Brabaks*, auch hier eine möglichst starke Position beim Betreiben von Bordellen anstrebt. Nachdem das Leben als leichtes Mädchen auch nicht viel besser war, ist die *Moha* nun geflohen und hat dem Bordell Gold gestohlen. *Inarés du Berilis*, die Leiterin von *Rahjas Verlangen*, das nicht zuletzt durch die Schiffe der *BVOC* durchaus floriert, heuert die Helden an, das entlaufene Freudenmädchen einzufangen. Dieses hat sich eines ihr völlig erlegenen Fischers des Orts bedient und ist auf eine andere Insel geflohen. Nun lauert sie darauf, an Bord eines Schiffs versteckt, den Archipel verlassen zu können.

HELDEN VOM ARCHIPEL

Seit der Besiedlung durch Aventurier im Jahr 1007 BF sind auf dem Archipel nicht wenige Menschen zur Welt gekommen, die zwar auf Aventurier zurückgehen, aber niemals in Aventurien gewesen sind. Es mag einen ganz eigenen Reiz ausmachen, einen Helden zu spielen, der den Archipel verlässt, um die Heimat seiner Ahnen zu entdecken.

Für die im Archipel geborenen Menschen ist Aventurien nicht selten der Inhalt von Geschichten, welche die Matrosen und Offiziere der vorbeikommenden Schiffe erzählen. Sie wissen zwar, dass es einen König gibt, dem sie untertan sind, doch sitzt dieser weit weg. Seit 1037 BF gilt ein Codex, der den Namen dieses Königs trägt, und auch die Rechtsprechung im Archipel regelt. Aber viel mehr verbindet auf den ersten Blick kaum einen Bewohner mit dem Königreich am Kap. Anders ist es bei den Menschen, die mit *Zenkaukas* bis in die Königsstadt gefahren sind und den Glanz und die Größe der Stadt gesehen haben. Nicht zuletzt deren Erzählungen und die Berichte von Neuzuwanderern sind es, die auch diese Menschen stolz machen, *Brabaker* zu sein – und bei manch einem Fernweh auslösen.

Andere Reiche, wie das verbündete *Horasreich* oder das verfeindete *Al'Anfa*, sind vielmehr abstrakte Begriffe, die im Falle *Al'Anfas* als raffgierig und verachtenswert und im Falle des *Horasreichs*, ob seiner technischen und kulturellen Errungenschaften, als bewundernswert und verheißungsvoll gesehen werden. Das *Bornland*, das *Mittelreich* oder das *Orkland* sind bestenfalls als bloße Namen ohne dazugehörige Vorstellung bekannt.

MYSTERIA ET ARCANIA

◆ **Die Inseele:** Niemand weiß, wer oder was die Inseele ist und wo sie herkommt. Ebenso wenig ist bekannt, weshalb sie den Archipel kurz nach der Entdeckung desselben durch die *Korisande-Expedition* zwischenzeitlich verlassen hatte. Alleine die *Risso*, die mit ihrem Verschwinden den Archipel ebenfalls verlassen hatten, spürten die Abwesenheit dieser uralten Entität. Die Menschen merkten nur, dass die *Risso* und mit ihnen auch der *Krakenkönig* einige Zeit verschwunden waren. Tatsächlich hat die Inseele den Archipel in Gestalt einer intelligenten Lebensform verlassen um ihre Bestimmung zu finden. Ihren ersten Versuch brach sie ab, als sie spürte, dass auch der *Krakenkönig* und die *Risso* den Archipel verließen. Heute schläft sie, um neue Kräfte zu sammeln.

◆ **Sprechende Tiere:** Hartnäckig hält sich das Gerücht, dass *Bies-tinger* in Gestalt von *Ozeloten* im Archipel heimisch sein sollen. Außer einem Jäger aber, der jedoch nachhaltig dem Alkohol zuspricht, gibt es keine Zeugen für die Existenz der *Feenwesen*.

◆ **Das Vermächtnis der Archäer:** Auf der Vulkaninsel südlich des eigentlichen Archipelgürtels liegt der ehemalige Stützpunkt der *Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange*. Dort befinden sich auch Bauwerke, die einstmals von den *Archäern* gebaut und genutzt wurden und bis heute zahlreiche Geheimnisse bergen.

◆ **Ruinen vergangener Zeiten:** Auf einer der größeren mit Dschungel bewachsenen Inseln lassen sich Ruinen finden, die auf eine frühe Besiedlung des Archipels hindeuten. Eine Erforschung steht noch aus.

MANTEL, HUT UND ZAUBERSTAB

In unserer LARP-Reihe präsentieren wir euch dieses Mal *Mhaire Stritter* als Rahjagewehte.

Außerdem berichtet sie noch über die Horasia-Con und gibt uns einen Einblick, was man auf einer solchen Veranstaltung so treibt.

INTERVIEW MIT MHAIRE STRITTER

Name: Mhaire Stritter

Alter: 29

Wohnort: nahe Mannheim

Beruf: Journalistin

Rollenspielerin seit: 1996

LARP ist für mich ... Urlaub und Modenschau

Wie kamst du zum LARP?

Mit zarten Sechzehn kam die meiner Ansicht nach coolste Schülerin an meinem Gymnasium (unsere einzige Gothic) auf mich zu und meinte: „Hey, du hast doch auch was mit Rollenspiel und Fantasy am Hut. Komm doch mit auf ein LARP, wir wollen eine reine Mädelsgruppe aufbauen.“ Anschließend bastelten wir uns (sehr hässliche) Schwerter und Schilde, ich kramte in einem durch Vorabenteuer auf Mittelaltermärkten aufgebauten Klamottenfundus und dann sind wir losgezogen, Leute zu verdreschen und dabei schlimmes Make-Up zu tragen. Zum Glück haben keine Fotos aus der Zeit überlebt.

Welchen Charakter von dir können wir hier auf dem

Foto bewundern?

Die horasische Rahjagewehte A. Raia-mora Hohelied.

Hand aufs Herz, warum hast du dich für diesen Charakter entschieden? Liegt dir diese Figur besonders, wolltest du diesen Charakter schon immer mal spielen oder ging es mehr um die schicke Optik?

Rahjakirche ist einfach eine Herausforderung. Sowohl was die Anforderung der Bekleidung angeht und wie man die geschmackvoll umsetzt (wenn Kleidung, dann durchsichtige und edle Stoffe ... ist nicht per se LARP-tauglich), als auch

Das Schwarze Auge LARP

rollenspielerisch. Rahjagewehte werden schnell mal zu knapp bekleideten Tanzmädchen oder einfach zu frivol, also war es mir wichtig, mit der Figur eher die harmonische Gelassenheit der gütendländisch geprägten Kirche auszustrahlen.

Welches Zitat deines Charakters ist typisch für ihn?

„Mitgefühl mag unsere erste Pflicht sein, aber am Ende hat jede noch so schöne Rose ihre Dornen.“

Wie lange hast du für die Fertigung der Gewandung gebraucht?

Über viele Wochenenden verteilt habe ich ein Dreivierteljahr daran gearbeitet, um einen ordentlichen Kleiderschrank zu füllen. Ihre Gnaden kann doch nicht den ganzen Tag dasselbe tragen, geschweige denn ein Wochenende lang. Manches davon habe ich fertig kaufen können, vieles ist aber tatsächlich per Hand genäht oder umgenäht worden und pro Outfit geht schon ein Wochenende drauf.

Gab es dabei besondere Schwierigkeiten oder Hürden?

Und auf welches Detail bist du besonders stolz?

Die größte Hürde war, die letzten Wochen vor der ersten Con so richtig krank zu werden und damit einiges nicht fertig zu kriegen. Deswegen fehlt auch das Göttersymbol der Rahja, das als letzter Schliff bis zum Ende aufgehoben wurde. Schade – der Charakter wurde aber auch so als Gewehte iden-



AVENTURIEN-LARP

tifiziert. Am stolzesten bin ich handwerklich auf das Münz-Ober-
teil, das ich Ring für Ring aus Überresten von Bauchtanzschmuck
geknüpft habe.

Auf welchen LARPs kann man dich treffen?

Auf den verschiedensten; speziell mit dem Charakter bei Orgas von
Alveran-Larp wie Horasia. In anderen Rollen aber auch auf großen
Veranstaltungen wie dem Drachenfest oder Conquest of Mythodea.

DIE HORASIA-CON

Auf den Horasia-LARP-Cons darf man keine Orkangriffe oder
Weltuntergangsplots erwarten. Auf den mittelgroßen Veranstal-
tungen, die sich auf die reiche und adelige Gesellschaft des Ho-
rasreiches konzentrieren, geht es um
Ränkeschmiederei, die Förderung der
schönen Wissenschaften und ein allge-
meines Schaulaufen der besten Kostüme.
Dabei begleitet der Plot einen nicht gera-
de immens vermögenden Comto, der mit
reichen Mätressen, Versteigerungen und
kuriosen Investitionen versucht, den Fa-
milienbesitz zu sichern.

Mit der aktuellen Con, nachdem er be-
reits archäologische Grabungen veran-
staltet, haufenweise Tänd verscherbelt
und sich mal kurz in der Feenwelt verirrt
hatte, ging es nun endlich um den Tra-
viabund mit einer gut gestellten und vor
allem finanziell gut ausgestatteten jun-
gen Dame von Stand. Das hieß für die
Gäste auf Schloss Baum (dem kleinsten
Schloss Deutschlands, das wie ein Kas-
tenbrot mit rosa Zuckerguss wirkt) vor
allem Tanzen, Tanzen und noch einmal
Tanzen. Die gesamte Liste aller mittel-
alterlichen und Renaissance-Tänze, die
irgendwo jemals auf einem historischen
Fest stattgefunden hatten, wurden an
gleich zwei Abenden gründlich gepaukt
und dann auf das Parkett gelegt. Damit
bei einer Allemande die Arme nicht zu
sehr verknäult wurden, standen zwei Spielerinnen als Tanzmeiste-
rin und Auszubildende bereit, gaben im Befehlstone die Schritte aus
und korrigierten mittelschwere Katastrophen mit sanftem Spott.
Die Ausdauer dieser Helfer, die den Adelligen und Reichen ermög-
lichten, sich nicht gänzlich zu blamieren, ist ein gutes Beispiel für
eines der Standbeine der Conreihe: die extrem engagierten Spieler.
Nicht nur bringen alle eine teils lächerlich umfangreiche Garde-
robe mit und stellen ein elegant gekleidetes Horasreich dar, dessen
Mode je nach Herkunftsort und Alter der Person zwischen Tudor,
Renaissance und Empire pendelt; sie bringen sich teilweise ein,
als wäre das verlängerte Wochenende ein gut bezahlter Job. Ei-

ne ganze Gruppe von Spielern tritt jedes Jahr als Bedienstete des
Gastgebers auf und kümmert sich tatsächlich darum, dass bei den
Festlichkeiten alles glatt läuft, jeder etwas zu trinken hat und der
Haushalt tadellos erscheint. Andere bringen Theaterstücke mit,
treten mit Tanz oder Musik auf oder schreiben eigene kleine Plots
und geben ihren Mitspielern Rätsel auf.

Kein Wunder, dass sich dann die tatsächlich gebuchten Unterhal-
ter gleich nochmal doppelt ins Zeug legen. Die Gruppe Herbst-
wind spielte gefühlt stundenlang ohne Pause einen Tanz nach
dem anderen (und auch gerne denselben vier Mal hintereinander,
wenn nicht alle Tänzer zum Zug gekommen waren), konnten aus
dem Stegreif die Begleitung für verschiedene Auftritte improvisie-
ren und nahmen auch im Vorfeld schon Wünsche entgegen, wenn
man ihnen denn die Noten auftreiben konnte. Und wenn gera-
de nicht getanzt wurde, sprangen sie als
NSC ein.



Das soll die Arbeit der Veranstalter natür-
lich nicht schmälern, die jedes Mal de-
korieren, planen und liebevolle Details
vorbereiten. In diesem Jahr machte zum
Beispiel ein magisches Kochbuch für Zu-
ckerbäcker Ärger und sorgte unter anderem
dafür, dass die Hochzeitstorte vom Motori-
cus belebt über den Rasen zischte und sich
aufdringlich an Gästen rieb - das mehr-
stöckige Backstück war aus Bastelmaterial
hergestellt und auf einem ferngesteuerten
Spielzeugauto platziert worden.

An Plot läuft auf Horasia-Cons oft auch
viel im Verborgenen. Unter den Gästen
finden sich immer gleich mehrere Ge-
heimlogen, die jeweils ihre persönlichen
Aufgaben zu lösen haben, aber auch an-
dere größere Spielergruppen bekommen
maßgeschneiderte Erzählstränge, bis
idealerweise jeder neben dem Hauptge-
schehen noch mindestens eine private
Angelegenheit zu erledigen hat.

Neben diesen kleinen Aktionen wurde in
diesem Jahr die Hochzeit nicht nur von
Feierlichkeiten, sondern auch von eini-
gen Ärgernissen begleitet, die sich teils

auch schon über mehrere Cons entwickelt hatten. So ging ein Gift-
mörder um, der das Leben der Braut bedrohte, es gab Kontakt zu
einer Feenglobule, mit der die Familie der Gastgeber schon länger
zu tun hatte, und ein kleiner wütender Mob von Dämonkratikern
hatte ein Hühnchen mit einer Angestellten des Hauses zu rupfen.
Dabei blieb den Spielern großzügig überlassen, wie sie die Angele-
genheit regeln wollten. Das führte, wie oft auf DSA-Cons, zu viel
Beten und missverstandenen Informationen - aber da haben sich
die Beteiligten wohl selbst an die Nase zu fassen.

Habe ich an dem Wochenende heldenhaft die Welt gerettet? Nein.
Aber ich hatte immensen Spaß.

SALBEI, DONF, JORUGA UND LEIN – ~~AVENTURISCHE KRÄUTER~~ AVENTURISCHES LIEBGRUß

„Es gibt keine Bardinnen, es gibt höchstens Bardamen!“, urteilt Troubadix in „Astrix und Maestia“ – aber in Aventurien, werter Troubadix, gibt es auch Bardinnen. Und was tun Bardinnen, Moritaten-sänger und Zahoris, Söldnerinnen und wandernde Müllergesellen mit Vorliebe? Sie singen – auch in Aventurien.

Und so gibt es schon aus der dunklen Vorzeit der Geschichte des Schwarzen Auges Liedgut, das sich recht einfach auf irdische Melodien übertragen lässt, und Ulrich Kiesow hat einige Verse geschmiedet und Strophen gedichtet, die sich an so manchem Lagerfeuer zum Besten geben lassen, ob hierzulande oder in Aventurien. (Die Pointe von „Liebesgruß“ ist mir übrigens bis heute lieber als die von „Scarborough Fair“.)

Lagerfeuer- und spielrundererprobt finden nun ein paar Lieder ihren Weg in den Aventurischen Boten, mit denen schon mancher balladeske Spielleiter unter uns seine Spieler verschreckt oder erheitert hat. Manchmal vielleicht gar gerührt – wie es halt die Art der Musik ist.

Wir hoffen, dass vielleicht auch noch die eine oder andere Bardin und der eine oder andere Barjüngling sich an diesen Liedern erfreuen, frei nach dem Motto: „Von Chorhop, Brabak, Hot-Alem geht's nach Festum, Riva oder Prem. Durch den Finsterkamm und übern Born: Schau nie zurück, blick nur nach vorn!“

Eure Judith

DIE HALLA AM MEER

traditionelle Skaldenweise aus Olport

Ich war bei Tula auf Skerdu, und Skerdu wurd mein Grab.
Die Hex, sie sprach mir Trost zu, wengleich sie Gift mir gab.

Schätze wollt ich heben und nehmen übers Meer,
Doch trank ich Saft aus Reben, seh nie die Heimat mehr.

Sie lud in ihre Halle und bracht mir köstlich Schmaus,
Ich aß von ihren Speisen und trank den Becher aus.

Tula zog mich zu sich, zu ihrem Bette her,
wir liebten uns gar innig in der Halla dort am Meer.

Ich Narr, ich dummer Zecher, ich trank dort Liebesglut
Und warf geleerten Becher hinunter in die Flut.

Und als sich naht der Tode, erbat ich letzten Kuss,
Sie schenkt mir diese Gnade, schickt Boron einen Gruß.

(gesungen nach der irdischen Melodie von *König von Thule*)

LIEBESGRUß

Alte Weise aus dem albernischen Seenland

Fährst du ins schöne Nostria fort,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
bring meinen Gruß einer Dame dort,
denn sie war einst die Liebste mein.

Sie soll mir nähen ein Hemd aus Batist,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
an dem weder Naht noch Nadelstich ist:
Dann wird sie wieder die Liebste mein.

Sie soll es waschen am Brunnen so leer,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
der Wasser nie führte und nimmermehr führt:
Dann wird sie wieder die Liebste mein.

Oh, finde mir doch einen Morgen Land,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
wohl zwischen der Brandung und dem Meeresstrand:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Oh, pflüge ihn mit einem Lämmerhorn.
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
besäe ihn mit einem einzigen Korn:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Oh, mähe ihn mit einer Sichel aus Leder,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
bind' Garben mit einer Pfauenfeder:
Sonst wirst du nie mein Liebster sein.

Und wenn du mit all dem fertig bist,
Salbei, Donf, Joruga und Lein,
dann komm und hol dir dein Hemd aus Batist
und du wirst wieder mein Geliebter sein.

(gesungen nach der irdischen Melodie von *Scarborough Fair*)

SPIELHILFE

VOGELFLUG

Wanderlied eines Avesgeweihten

[Refrain:]

Von Chorhop, Brabak, Höt-Alem,
geht's nach Festum, Riva oder Prem.
Durch den Finsterkamm und übern Born
Schau nicht zurück, blick nur nach vorn!

Im Süden wogt ein Dschungelmeer
Entdecker heißt, wer es durchquert,
hab keine Angst vor Gift und Dorn
Schau nicht zurück, blick nur nach vorn.

Von Chorhop ...

Im Westen fließt der Yaquir lang
durch Länder wild und Länder zahm
Sind manche Pfade auch verworn,
Schau nicht zurück, blick nur nach vorn.

Von Chorhop ...

Im Norden, wo das Eis regiert
und Unerbittlichkeit gebiert
Leben Völker stolz und voller Zorn,
Schau nicht zurück, blick nur nach vorn.

Von Chorhop ...

Im Osten ragt das Eh'rne Schwert
Kein Mensch von dort je wiederkehrt
Verlass das Land an Walsach und Born
Schau nicht zurück, blick nur nach vorn.

Von Chorhop ...

(gesungen nach der irdischen Melodie von *Over the hills and far away* von John Tams)

BLAVES BLUT IN SPIELERHAND – DAS AVENTURISCHE BRIEFSPIEL

Wir haben im **Aventurischen Boten** 152 bereits einige Worte zum offiziellen Briefspiel verloren, aber nachdem uns in der letzten Zeit häufiger Fragen dazu erreicht haben, wollen wir die Gelegenheit nutzen und das Briefspiel nochmal ein wenig genauer zu beleuchten.

Ein Blick zurück

Das Briefspiel wurde noch von Ulrich Kiesow Ende der Achtziger Jahre aus der Taufe gehoben und sollte damals vor allem das Mittelreich mit Leben füllen. In unregelmäßigen Wettbewerben im **Aventurischen Boten** wurden Spieler aufgefordert stimmige aventurische Geschichten einzureichen und die Gewinner wurden mit einer Baronie im Mittelreich (und später im Horasreich) belohnt. Nur in den ersten beiden Lehnsvergaben wurden dabei Spielerhelden zu Baronen erhoben, die inneraventurisch schließlich den sogenannten *Halschen Neuadel* bildeten. Seit 1996 wurden den Gewinnern der Wettbewerbe vorgegebene Barone (und jetzt vornehmlich Junker oder Ritter) zugeteilt, die sie mit Leben füllen konnten.

Neben diesen beiden offiziellen Briefspielen, die durch die Kanzler mit der Redaktion in Kontakt stehen, bildeten sich verschiedene Unterarten des Briefspieles aus, die auch andere Regionen wie Thorwal oder das Kähet Ni Kemi sowie Kirchenorden vor allem des Schwertbundes als Fokus hatten.



Dabei galt und gilt, dass jede Provinz oder jeder Orden eine eigene Art des Briefspiels pflegt, die zwar immer die gleichen Elemente beinhalten, deren Gewichtung aber durchaus deutliche Unterschiede hervorbringt. Und natürlich ist das Briefspiel heute kein Spiel mehr das tatsächlich durch versandte Briefe vorangetrieben wird. Vieles läuft über E-Mails oder Mailinglisten, in Foren oder über die Gestaltung einer provinziellen Wiki ab.

Unterschiede zum Tischspiel

Schnell wurde Spielern, Kanzlern und Redakteuren eines klar: Das Briefspiel ist ein anderes Rollenspiel als das am Tisch. Hier steht weniger das echte Heldenrollenspiel im Vordergrund, in der ein Baron auf Abenteuer auszieht, sondern diese waren in erster Linie farbenfrohe Ausgestaltung des Hintergrundes, vor dem die Spielerhelden agierten.

Vor allem, seit keine Spielerfiguren mehr geadelt wurden, sondern bestehende Barone mit einem Profil an die Spieler vergeben wurden. Das erklärte Ziel wurde es also Teile einer glaubwürdigen Welt mit all ihren Strukturen zu schaffen und mit Leben zu erfüllen. Mit all den Intrigen, der Korruption und Machtgier, die ein altes Adelsgeflecht mit sich bringt, aber auch dem dazugehörigen Idealismus, der Ritterlichkeit und Frömmigkeit, die Aventurien prägen. Artikel, die einen solchen Hintergrund gewährleisten haben immer *wieder auch den Weg in den Aventurischen Boten gefunden, als Teil des Lebendigen Aventurien*, denn das Briefspiel ist ein wichtiger Teil der bewegten Geschichte von **Das Schwarze Auge**.

FORMEN DES BRIEFSPIELS

BRIEF UND VERLAUTBARUNG

Das klassische Mittel des Briefspiels war der von Hand geschriebene *Brief*, der heute nur noch selten benutzt wird und meist durch *Verlautbarungen* ersetzt wird, in denen der Adlige seiner Umgebung etwas Wichtiges mitteilt. Diese Briefe oder Verlautbarungen dienen dann als Aufhänger für die Reaktionen anderer Spieler, aus denen sich im besten Fall eine dynamische Ereigniskette entwickelt, die einen bestimmten Zeitraum textlich abbildet.

DIE PATCHWORK-GESCHICHTE

Eine der Hauptformen in den unterschiedlichen Briefspielen ist die *Patchwork-Geschichte*. Die Spieler führen dabei eine gemeinsame Geschichte dadurch fort, dass jeder einen Absatz an den vorhergegangenen Beitrag eines anderen Spielers anhängt. Die so entstehenden Geschichten, deren Erstellung sich häufig über Monate erstreckt, erreichen schnell ein großes Ausmaß mit einem hohen Detailgrad. Das ist aber zugleich auch ihr größter Nachteil, denn sie sind für Außenstehende teilweise schwer zu verfolgen. Innerhalb solcher Geschichten werden die Adels- oder Ordenscharaktere letztlich wie eine Heldengruppe im Tischrollenspiel geführt, die ein bestimmtes Abenteuer erleben.

DER ERZÄHLENDE KOMMENTAR

Ist eine weitere häufig benutzte Erzählform innerhalb des Briefspiels. Ein Spieler lässt dabei einen von ihm geführten Charakter in einem kurzen Text auftreten und einen *Kommentar* zu den aktuellen Geschehnissen abgeben. Häufig als Reaktion auf einen Artikel im Aventurischen Boten, dem Provinz-Zine oder während er einen Brief an einen anderen Adelscharakter verfasst, dessen Inhalt dann im Text erwähnt wird.

DER GESCHICHTENZYKLUS

Der *Geschichtenzyklus* stammt aus der Feder eines oder mehrerer Briefspieler und besteht aus einer Abfolge von Kurzgeschichten, die einen konkreten, abgeschlossenen Handlungsablauf beschreiben. Jeder Einzeltext stellt für sich eine abgeschlossene Episode

einer größeren Erzählung dar. Die Einzelepisoden werden von einem oder mehreren Spielern verfasst und nacheinander den anderen Spielern als eine Art Fortsetzungsroman präsentiert.

DAS PROVINZ-ZINE

Die meisten Provinzen verfügen über ein Fanzine, das durch Beiträge der Spieler gefüllt wird (Fantholi, Gareth & Märker Herold, Havena-Fanfare). Diese *Provinz-Zines* orientieren sich weitgehend am Stil des Aventurischen Boten und brechen die Geschehnisse Aventuriens auf die jeweilige Provinz herunter. Artikel über aktuelle Geschehnisse in den einzelnen Grafschaften und Baronien, Aufrufe und offene Briefe des lokalen Adels oder die Zusammenfassungen von Briefspielaktionen eines gewissen Zeitraumes bilden dabei vornehmlich den Inhalt dieser Provinz-Zines.

DAS PROVINZ-WIKI

Wikis gehören seit einigen Jahren zu den wichtigsten Motoren des Briefspiels, denn sie versammeln zu einem Artikel über Orte, Regionen, Personen und bestimmte Details der Provinz, zum anderen werden dort auch die unterschiedlichen Briefspielgeschichten gesammelt und sind so schnell recherchierbar. Grundlage sind häufig die Lehens- oder Personenbeschreibungen, die die Spieler erstellt haben und die man braucht, um die Geschichten in der Provinz konsistent zu halten.

PROVINZ-CONS UND DER ALL-AVENTURISCHE KONVENT

Die letzte und vermutlich charmanteste Form des Briefspiels findet dann aber auch vis-à-vis statt, denn die meisten Provinzen haben eine Veranstaltung, an denen sich die Spieler einmal im Jahr treffen, um persönlich mit einander zu reden, zu planen und Geschehnisse in ihren Regionen zu erleben. Und gegen Ende des Jahres gibt es ein großes Treffen der gesamten DSA-Gemeinschaft, seien es Autoren, Briefspieler, LARPer oder sonstige Aktive, den All-Aventurischen Konvent, auf dem es beinahe immer um die große Reichspolitik geht.

WIE EINSTEIGEN?

Der Kontakt zu den Kanzlern oder Spielern des Briefspiels ist leicht und schnell hergestellt. Sie freuen sich immer über die Möglichkeit, frisches Blut und damit eine frische Feder in ihren Reihen begrüßen zu können. Wie am Artikel auf Seite 19 zu sehen, suchen viele Kanzler ohnehin nach neuen Mitspielern, so dass es immer wieder neue Chancen gibt, ins offizielle Briefspiel einzusteigen. Danach gilt es nur noch einen Flecken oder eine Person zu finden, die einem gefällt und deren Ausgestaltung einem Spaß machen und von da aus kann es dann weitergehen.

Die Adressen der Provinzkanzler können bei uns unter der bekannten Adresse feedback@ulisses-spiele.de erfragt werden und wir werden sie im nächsten Boten auch in gesammelter Form präsentieren.

RABENMARK IM TODESKAMPF

VON ANNI DÜRR MIT DANK AN NICOLE EULER UND DAVID LUKAŠEK

Der Artikel enthält Meisterinformationen zum kommenden Abenteuer **Träume von Tod** aus dem Splitterdämmerungszyklus. Möchten Sie dieses als Spieler erleben, so lesen Sie bitte nicht weiter. Die zugehörigen Informationen für Spieler finden Sie im Artikel »Die Rabenmark am Ende?« auf Seite 9.

DIE GESCHICHTE DER RABENMARK

Die Rabenmark wurde 1029 BF als eine der drei Marken im Gebiet des früheren Fürstentums Darpatien gegründet, das nach Jahren des Kampfes gegen Borbarads Truppen und die Unruhen im Jahr des Feuers schwer mitgenommen war. Die östlichste der drei Marken liegt zu großen Teilen östlich des Todeswalls im Bereich der heutigen Warunkei.

Seit ihrer Gründung ist jedoch der Todeswall die östliche Grenze der Mark. Weder mit militärischen noch karmalen Angriffen ist es bisher gelungen, diesen dauerhaft zu befrieden oder einen beständigen Durchgang nach Osten zu finden. So ist das Leben der Menschen hier bis heute vom Kampf gegen die Untoten und der Furcht vor neuerlichen Rückschlägen bestimmt.

Ursprünglich nur auf sieben Jahre an *Gernot von Mersingen* vergeben, wurde die Mark ob des Einsatzes der Golgariten auf dem Hoftag zu Rommily 1036 BF für weitere sieben Jahre dem Orden zugesprochen. Eine nicht unumstrittene Entscheidung, hatten nach dem Aufgehen der Traviemark in der Rommilyser Mark doch viele Adlige gehofft, dass auch das Kirchenlehen der Rabenmark ein Ende fände. So stehen die Golgariten, und vor allem Gernot von Mersingen, heute mehr denn je unter dem Druck, endlich Erfolge vorzuweisen.

MILITÄRISCHE RÜCKSCHLÄGE UND SPIRITUELLE HERAUSFORDERUNGEN

Kurz nach der Gründung der Rabenmark stellten sich noch schnell erste Erfolge ein. Die in weiten Teilen westlich des Todeswalls gelegenen Baronien Pulverberg und Devensberg konnten schnell und ohne größere Verluste befriedet und unter die Regentschaft der Golgariten gestellt werden. Der Vormarsch stoppte zunächst am Todeswall und die bereits eroberten Länder wurden gesichert, Niederlassungen und Tempel errichtet. Unter den Kämpfern herrschte ob der anhaltenden Erfolge gute Stimmung.

Diese wurde deutlich getrübt, als die ersten Versuche den Todeswall zu befrieden oder zu exorzieren zwar kurzfristig Erfolg zeigten, aber schon nach wenigen Tagen wieder Untote und Gargyle auf dem Wall auftauchen. Zudem konnte kein gangbarer Weg durch das Tor gefunden werden, obwohl die Torflügel offen standen. Immer wieder schlugen untote Kämpfer und dämonische Rankengewächse die Streiter zurück oder zogen sie gar in das

Rankendickicht des Walls, wo sie in grausamer Todesqual langsam starben, während der Wall sie aussaugte und aus ihrem Leben neue Kraft schöpfte.

Im Laufe des Jahres 1035 BF gelang es den Golgariten dennoch, die Baronie Aschenfeld teilweise zu befreien und Reste des Untoten Heerbannes zu vernichten. Damit fanden sie in den Höhen der Schwarzen Sichel einen Übergang nach Osten, der den Todeswall umging. Leider ist dieser Versorgungsweg nur im Sommer und nicht für Karren gangbar. Auf diese Weise sind bis heute nur kleinere Kommandounternehmen möglich, fehlt es doch am dauerhaften Nachschub. So gelang es den Truppen der Golgariten zwar 1035 BF bis nach Altzoll vorzudringen, sie wurden dann jedoch wieder bis hinter den Todeswall zurückgedrängt.

Auch weitere Versuche im Osten Fuß zu fassen waren nie auf Dauer erfolgreich. So konzentrierten die Golgariten ihre Kräfte zuletzt vor allem darauf, größere Ansammlungen von Untoten und Nekromanten zu vernichten, wie zuletzt im Jahr 1036 BF den selbst untoten *Korobar*. Doch nie konnten sie dies in einen dauerhaften Landgewinn umsetzen.



GERNOT VON MERSINGEN

Der größte Erfolg der letzten Jahre in den Schattenlanden, die Eroberung Warunks und Vertreibung des Nekromantenrates durch die Rondrakirche, gelang jedoch nur mit der Hilfe der Golgariten. Mit einem Scheinangriff im Westen, durch den ein Großteil der Drachengarde unter *Lucardus von Kémet* aus der Stadt gelockt wurde, wurde die Verteidigung Warunks erheblich geschwächt. Ihren Angriff mussten die Golgariten aufgrund der massiven Gegenwehr bald abbrechen. Die Folge war eine deutlich stärkere Verteidigung der Grenze durch den Feind, der jetzt von Lucardus von Kémet in Altzoll koordiniert wird. So sitzt nun der ehemalige Großmeister und Erzfeind der Golgariten nur wenige Tagesreisen östlich der Grenze und die Bedrohung für die Rabenmark ist trotz der Zerschlagung des Nekromantenrates noch gewachsen.

Zusätzlich zur Kampfkraft der sich immer wieder neu erhebenden Untoten haben die Golgariten auch gegen den schwindenden oder bereits verschwundenen Glauben der Menschen in den besetzten Gebieten zu kämpfen. Viele haben sich in den Jahren der Herrschaft der Dämonendiener der Verehrung der Dunklen Mutter Thargunitoth oder anderen unheiligen Wesen verschrieben oder sind zur urtümlichen Verehrung der Natur zurückgekehrt. Daher kämpfen die Streiter Borons in den Schattenlanden nicht allein für eine Befreiung des Landes sondern auch um die Seelen der Menschen, von denen gerade die Jüngeren keinen Geburtssegen, geschweige denn eine Initiation erfahren haben.

VERÄNDERUNGEN DER GOLGARITEN DURCH DIE RABENMARK

Die Schaffung eines Ordenslandes war lange eines der Hauptziele der Großmeisterin *Borondria* und nach vielen Diskussionen und mit Unterstützung aus Punin gelang es ihr schließlich. Allerdings kann nach geltendem Recht nur ein ungeweihter Golgarit als weltlicher Herrscher eingesetzt werden. Da Gernot von Mersingen bereits zuvor Landgraf der Trollzacken war und zudem mit dem Haus Mersingen aus einer einflussreichen Familie mit vielen Fürsprechern stammt, wurde er von Kaiserin *Rohaja von Gareth* als neuer Markgraf ausgewählt. Er führt häufig die Golgariten und die wenigen Kämpfer der Mark selbst in die Schlachten zur Befreiung des Landes und gewinnt durch seine Führungsstärke und seinen Einsatz für die Kämpfer zunehmend Sympathien im Orden.

Nachdem *Borondria* zu ihrer Pilgerfahrt in den Süden aufgebrochen war und für Jahre der Ordensführung fern blieb, verstärkte sich die Bindung der Golgariten an ihn, war er nun als Markgraf und Großkomtur gleichzeitig der weltliche und kirchliche Herrscher des Landes und des Ordens. Dabei überließ er die Amtsgeschäfte in den bereits befreiten Ländereien gerne seinem jüngeren Bruder *Welfert von Mersingen*. Diesen ernannte er auch zum Baron der teilweise befreiten Baronie *Aschenfeld* in der Schwarzen Sichel, doch dort hält sich der intrigante Machtmensch *Welfert* nur selten auf.

Insgesamt macht Gernot sich mit seiner recht pragmatischen Politik in der Rabenmark und unter seinen Kämpfern viele Freunde. Beispielsweise vergibt er die wenigen befreiten Gebiete lieber an tapfere Streiter als an die ursprünglichen Herren, die oft im Garether Exil leben und selbst nicht am Kampf teilnehmen. Dies bringt ihm zugleich die Feindschaft vieler Adliger ein, die auf diese

Weise ihre Lehen verlieren. Immer wieder kam es daher auch zu Klagen beim Reichsgericht, die bisher jedoch alle mehr oder weniger glimpflich mit Entschädigungen geregelt werden konnten.

Durch die Erkenntnis, dass in der Warunkei nicht nur der Kampf um das Land, sondern auch um die Seelen der Menschen tobt und durch die Rückschläge der letzten Zeit, bildete sich innerhalb der Golgariten eine neue Strömung aus. Diese fordert, dass sich der Orden wieder stärker um seine seelsorgerischen Pflichten kümmern und weniger nach weltlicher Macht streben möge. Ihr gegenüber stehen die Golgariten, welche die Vernichtung der Untoten und den letztendlichen Sieg gegen Lucardus von Kémet, den früheren Großmeister und Erzverräter, als höchstes Ziel des Ordens sehen, wie es *Borondria* in letzter Zeit bei ihren seltenen Auftritten verkündet.

DIE GEGENWÄRTIGE SITUATION UND IHRE PROBLEME

Vor Kurzem gelang es zwei Schwingen der Golgariten unter *Salta-rez Bahram von Jurios* kurzzeitig von *Aschenfeld* aus in die Ebene hinter dem Todeswall vorzustoßen und den Ort *Sillingen* zu erobern, der zu einer Basis für die Golgariten im östlichen Bereich werden sollte. Allerdings wurden sie bereits nach knapp einem Monat wieder von Drachengardisten und Untoten vertrieben, die hier im Auftrag von Lucardus von Kémet die Grenze sichern (siehe *Aventurischer Bote 165* und *Die Rabenmark am Ende?*).

Seit der Zerschlagung des Nekromantenrates durch die Eroberung Warunks ist der Erzfeind der Golgariten sein eigener Herr und kann seiner eigenen Agenda folgen, die sich zudem mit dem schwindenden Einfluss Thargunitoths auf seinen Geist wandelt. Er hat mit all seiner verbliebenen Macht an Drachengardisten, Untoten und Söldnern nach dem Land zwischen dem Todeswall und Altzoll gegriffen und sich dieses und die hier noch verbliebenen Nekromanten weitgehend untertan gemacht. Der Widerstand des Feindes ist damit stärker als in den Jahren zuvor.

Noch schwieriger wird die Situation dadurch, dass die Großmeisterin der Golgariten, *Borondria*, sich seit der Rückkehr von ihrer Pilgerreise aus den Ordensgeschäften zurückgezogen hat und in *Sankta Boronia* in stiller Einkehr weilt. Im Orden wächst die Unzufriedenheit darüber ebenso wie an ihrem Festhalten an der Errettung des *Erzfrevlers*, den sie unbedingt auf den Weg der Götter zurückführen möchte.

Zusätzlich gerät Gernot von Mersingen durch den anstehenden Kriegszug von Kaiserin *Rohaja* gegen den Verräter *Haffax* zunehmend unter Druck. Mit der angekündigten Heerschau wachsen die Erwartungen der Kaiserin und des Reiches stetig, einen sicheren Durchbruch für den Feldzug im Osten in der Rabenmark vorzufinden. Gelingt ihm dies nicht, würde der kaiserliche Heerzug seine Kräfte bereits an diesem Bollwerk schwächen und das Scheitern des Großkomturs sicher nicht ohne Konsequenzen bleiben.

Vor diesem Hintergrund wird auch sein Beitritt zum Pakt von *Al'Zul* verständlich, der für ihn vor allem Unterstützung durch Truppen bei der Befriedung des Landes bedeutet. In dieser Umgebung beginnt das Abenteuer *Träume von Tod* und bindet Ihre Spieler als Motor der Veränderung in die Situation der Rabenmark ein.

PERAIPEΣ ΓΑΒΕΠ – DIE AVENTURISCHE FLORA TEIL V

VON PATRICK MÜLLER, MIT ΔΑΦΝΑΝ ΔΑΝΙΕΛ ΗΕΒΛΕΡ

DER ULMENWÜRGER

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

Geliebtes Schwesterherz,

Mit Freunden vernehme ich die Kunde von der Verlobung unserer Cousine Rondella. War es nicht erst gestern, dass sie mit aufgeschürften Knien auf deinem Schoß saß und große Kindertränen vergoss? Ach, Satinavs Fluss fließt immer schneller, scheint es mir!

Natürlich werde ich bis zu den Feierlichkeiten wieder in der Coverna sein. Allein, welche Reiseroute soll ich wählen? Am sichersten wäre natürlich der lange Umweg über Mhanadistan, Punin und den Yaquir hinab. Welch nutzloser Umweg! Aber die anderen Routen? Mit der Karawane durch die Khöm? Ich denke nicht. So draufgängerisch bin ich dann doch nicht, auch wenn dich das möglicherweise erstaunen mag, mein liebes, wohlbehütetes Schwesterlein. Oder den Seeweg über Al'Anfa, am Kap Brabak vorbei und dann die Küste hoch? Vielleicht könnte ich sogar Altaia aufsuchen, mein alter Traum ...

Aber es wird wohl doch auf die Seidenstraße und den Dröler Stieg hinauslaufen. Mit Abstand die kürzeste Route, auch wenn es mich ungewollt nahe an Mengbillas Grenzen bringt. Ich weiß, so etwas willst du nicht hören, zartbesaitet wie du bist, aber dieser Ort ist und war immer eine Hochburg des Rattenkinds. Ich vernahm mit eigenen Ohren einen ausführlichen Bericht über das lange, zähe Ringen einer Gruppe gut organisierter Recken mit weitreichenden Kontakten – drei Tote, nur um dem Lindwurm einen seiner Köpfe abzuschlagen. Einen! Einer von ihnen erzählte mir darüber ausgiebig an mehreren Abenden, bei albernischem Honigwein und rohem Fisch. Aber ich kenne dich, Schwester, du bist wahrscheinlich schon in Ohnmacht gefallen bei dem bloßen Gedanken, ich könnte dir irgendetwas über die Kabalen des Dreizehnten erzählen ...

Darum lass mich dir eine andere Geschichte von Frater Anjun erzählen, kürzlich erst geschehen und lange nicht so düster – ein Hauch jener wilden Romantik, mit der dich deine Romane immer so entflammen. Nur dass es sich hier um eine wahre Geschichte handelt:



Ungefähr zur Zeit meines Aufbruchs in Richtung Riva und der Salamandersteine, ich dürfte gerade Grangor passiert haben, erschien eine kleine Bittschaft im Haus des Herrn der Wogen zu Havena. Es waren Bauern und Fischer aus dem albernischen Seenland, einem überaus rauen und kargen Land, wie Frater Anjun mir berichtete. Ich habe es nie mit eigenen Augen gesehen, aber man sagt, dass zwischen den weitläufigen Seen sich sandige Dünen und karge Heiden bis zum Horizont erstrecken, ein beständiger Wind spielt mit den herabhängenden Zweigen der Weiden und fährt durch die Äste der wenigen Birken und Kiefern.

Anjun sagte einmal zu mir, wenn er im albernischen Seenland tief Luft hole, habe er das Gefühl, die ganze Welt einzuatmen.

Und von dort waren diese Bauern und Fischer gekommen, den Herrn der Meere um Gnade anzurufen, denn über Wochen hinweg waren Fischer auf den Seen verschwunden, Bauern von wassernahen Feldern nicht mehr heimgekehrt. Sogar die Hirten mieden bereits die Nähe aller größeren Gewässer.

Nachdem Frater Anjun ihrem Anliegen gelauscht hatte, wandte er sich direkt an seinen Tempelvorsteher mit der Bitte, die kleine Gruppe begleiten zu dürfen. Halb fühlte er sich zur Hilfe verpflichtet, halb sehnte er sich danach, das Seenland wiederzusehen. Hier hatten einst seine Wanderjahre begonnen, noch bevor der Schatten des Dreizehnten über ihn gefallen war.

Wie sich im Seenland bald herausstellte, hatte sich eine übermannsgroße, schwarze Wütechse in den Norden verirrt. Mit Efferds Segen und einigen tapferen Männern und Frauen mit Speeren und Sensen war das Ungeheuer schnell erlegt. Allein, der Kampf war brutal; als das Biest niedergestreckt im Brackwasser lag und langsam ausblutete, waren drei Kampfgefährten so schwer verletzt, dass jede Rettung unmöglich schien.

Anjun suchte daraufhin die Nähe seines Herrn. Er wanderte alleine in die Weite hinaus, bis die Stimmen der Männer und Frauen sich lange schon im Wind verloren hatten. Er erklomm eine kleine Düne und öffnete sich ganz der ihm umgebenden Welt. Jeder Grashalm schien ihm bewusst zu werden, jede Welle auf jedem See schien von ihm Besitz zu ergreifen. Jeder Vogelruf wurde zu einem Donnerschlag. Und dann, als Anjun den Blick seines Herren auf sich spürte, erhob sich der Wind, und eine kurze Sturmböhe fuhr genau in Richtung Norden über ihn hinweg. Auf Anjuns Urteil vertrauend brach die kleine Gruppe nach Norden auf, die Verletzten auf notdürftig gezimmerten Schlitten mit sich ziehend. Hinter vorgehaltenen Händen wurde Unmut kundgetan, den wohlweislich niemand dem Geheilten ins Gesicht zu sagen traute.

Nach zwei Tagen, die Verwundeten fieberten bereits heftig, erreichten sie den Waldrand. Allein, du musst wissen Schwesterherz, dass es nicht einfach irgendein Wald war. Sie standen vor den Ausläufern des Farindelwaldes, den nur Wahnsinnige (wie ich, nehme ich an ...) jemals freiwillig betreten würden. Das Murren wurde nun deutlich lauter, aber Frater Anjun gelang es, die Männer und Frauen zu beruhigen, und bereits nach wenigen Schritten in den Wald hinein fanden sie ihr Ziel: Einen Baum, über und über mit Ulmenwürger bewachsen. Dieser Parasit war so

dicht gewuchert, dass sein Wirt kaum mehr genug Licht bekam und schon fast eingegangen war. Es war ein noch ganz junger, kaum mannsdicker Baum. Und mit „Mann“ meine ich übrigens nicht Onkel Horatio, sondern die Sorte, nach der du dich regelmäßig umdrehst, Schwesterherz.

Dank der heilsamen Blüten des Ulmenwürgers erbarmte sich Golgari, die Verletzten nur kurz zu umflattern, anstatt sie mitzunehmen. Doch etwas ganz Unheimliches geschah. Beim Pflücken der Blüten vernahmten die Gefährten bereits schwache Hilferufe, wie von einer jungen Maid. Und beim Einsetzen der Abenddämmerung erschien ihnen eine Gestalt. Eine Nymphe, die ganz kläglich von Ulmenwürgeranken umschlungen und halb erdrückt war. Die Männer und Frauen zögerten, von allerlei Aberglauben durchdrungen. Anjun aber ließ sich davon nicht beeindrucken. Er begann die junge Nymphe eigenhändig mit seinem Messer loszuschneiden, als plötzlich eine zweite Gestalt erschien!

Ein stolzer Feenprinz, in vornehmstem Adelskleid, mit einem schlanken Zauberschwert gegürtet und mit Blättern statt Haaren. „Werdet Ihr wohl meine Ranken in Ruhe lassen, menschlicher Unhold!“, schleuderte er Anjun entgegen, seine Klinge blankziehend.

Anjun steckte sein Messer weg, breitete seine leeren Hände in einer Geste des Friedens aus und versuchte vernünftig mit Hassekun, dem Ulmenwürgerprinzing – wie der Streitsuchende sich vorstellte –, zu sprechen. Der jedoch beteuerte vehement, die Nymphe Yasumina zu lieben und wollte so gar nicht einsehen, dass sie unter seinen erdrückenden Fesseln leiden könnte. Anjun war sich wohl bewusst, dass er alleine gegen einen Feenprinzen nicht bestehen konnte, und dass die anderen Männer und Frauen solch einen Kampf niemals aufnehmen würden. Zudem ahnte er, dass mit einem solchen Wesen nicht zu reden war, denn es liegt in der unabänderlichen Natur des Ulmenwürgers, einen Baum zu überwuchern und mit seinen Ranken zu ersticken. Allein, sich damit abfinden, das konnte er nicht.

Bis hierhin vernahm ich diese Geschichte mit eigenen Ohren, in Havena auf mein nächstes Schiff wartend. Was ich nicht sofort erfuhr, sonst wäre ich sogleich mit Frater Anjun gezogen, sondern erst später aus seinem letzten Brief, ist, dass das kindliche Flehen der Nymphe sein Herz so sehr berührt hatte, dass er bald darauf mit einer Gruppe tapferer Recken aufbrach, um sie aus Hassekuns erdrückender Umarmung zu retten. Sobald mich Anjuns nächster Brief erreicht, werde ich dir berichten, wie die Geschichte ausging, liebe Schwester.

Aber würdest du wohl in meinem Namen eine Einladung zur Hochzeit für Frater Anjun Hagen an den Efferdtempel zu Havena senden? Die Etikette sollte mir wohl trotz der gegebenen Umstände die Auswahl von etwa fünf bis zehn

Gästen zugestehen, nicht wahr? Schicke bitte auch eine Einladung an Rona Wilderberg, die Schreiberin des Vivariums in der Lymia-Riani-Allee. Die Gute hat wahrlich einen Narren an mir gefressen. Ich will sie zwar in keinster Weise weiter ermutigen, aber so kalt wie du es immer unterstellst, ist auch mein Herz nicht ...

Anbei findest du meine volle Gästeliste und genaue Instruktionen, was ich bis zu meiner Heimkehr an Vorbereitungen erledigt wissen will. Außerdem lege ich dir meine Skizze des Ulmenwürgers bei, um deine bereits zweifellos überaus angeregte Phantasie noch etwas anzufeuern.

Liebes Schwesterherz, es verbleibt in den tiefsten Echsensümpfen, umgeben von furchtbaren Ungeheuern, ungebildeten Barbaren und glutäugigen tulamidischen Tänzern deine dich liebende und deiner nur im Scherze spottende

Rıza

SZENARIOVORSCHLÄGE

Sicherlich finden sich schnell wackere Recken, die Frater Anjun bereitwillig auf seiner Queste in den Farindelwald begleiten wollen. Doch schon bald wird klar, dass es nicht so leicht ist, einen bestimmten Baum in einem ganzen Wald wieder zu finden, und erst recht in einem verwunschenen Feenwald. Vielleicht gelingt es den Helden, einen feeischen Führer zu finden, der sie zu Hassekun und Yasumina führt. Allein, solch ein Wesen muss erst überzeugt werden. Und ohne Einwilligung der Fee Farindel wird auch dieses kaum bereit sein, Fremde durch den verwunschenen Wald zu führen. Doch zwei oder drei kleinere Dienste, um die Gunst Farindels zu gewinnen, wie schwer kann das schon sein. Und dann, ganz zum Schluss, gilt es natürlich noch Yasumina aus ihrer Umklammerung zu befreien – und fürwahr, freiwillig wird Hassekun sie niemals hergeben, denn ihre Befreiung bedeutet seinen sicheren Tod.

LUST, DIE NORDMARKEN MITZUGESTALTEN? – MITSPIELER FÜRS BRIEFSPIEL GESUCHT!

WAS IN ELENVINA GESCHAH

Schmutzige Pamphlete kursieren im Herzogtum am Großen Fluss (siehe den inneraventurischen Artikel »Schmierfinken allenthalben«). Ein unhaltbarer Zustand, befindet nicht nur der neue Illuminatus der Lichtei Elenvina, Godefroy von Ibenburg-Luring, der daraufhin Inquisition und Bannstrahler anweist, nach den Urhebern zu fahnden. Doch hat der Priester lange schon auch den Nutzen unabhängiger Ermittler kennen und schätzen gelernt – und so werden auch Leute in die Suche verwickelt, die durch Verbindungen oder Familienbande der Kirche des Götterfürsten noch einen Gefallen schulden – oder dieser einfach als zuverlässig und fähig bekannt sind. Und so kommt es, dass überall in den Nordmarken solche Ermittler gesucht werden ...

WAS SOLL ICH TUN?

Wir suchen Mitspieler, die Lust haben, einen Junker, Edlen oder Ritter aus einer eingeseessenen Adelsfamilie im Herzogtum Nordmarken zu führen. Mitbringen solltest du langfristig Zeit und Lust zum Schreiben, zur Interaktion mit anderen Spielern sowie zur Mitarbeit und Ausgestaltung von provinzbezogenen Plots.

Beim Brief- oder Lehensspiel handelt es sich um eine Form des Rollenspiels, das vor allem durch das geschriebene Wort Ausdruck findet. Dabei stellen die Teilnehmer ihre Lehensleute, Familien und Lehen in Geschichten dar und beteiligen sich an den Geschichten anderer. Hierzu gehören auch die Mitarbeit an der Wiki und dem Fanzine der Provinz, sei es durch Beschreibung der eige-

nen Figuren und des eigenen Lehens, sei es durch die Veröffentlichung von Geschichten, Abenteuerideen oder sonstigen Texten. Alle diese Möglichkeiten lassen dich an der fortlaufenden Geschichte unserer Provinz teilhaben, während deine Texte diese gleichzeitig fortschreiben und beeinflussen. Im Gegensatz zu einer Spielrunde am Tisch werden die Geschichten nicht von einem Spielleiter erdacht und geleitet, sondern diese entstehen durch die Beteiligung und Interaktion aller Mitspieler, die ihre Figuren und ihr eigenes Lehen mit Leben füllen, beschreiben und mit den Figuren der Mitspieler interagieren.

Wenn du Lust bekommen hast, ein kleines Stück Aventurien selbst zu gestalten, so schreibe eine Antwort mit einer kleinen Einstiegszene (bis maximal 5.000 Zeichen) zu obigem Aufruf mit Angabe deines Namens, Post- und Mailadresse bis zum 30.09.2014 als doc, rtf oder pdf an

Max Warnstädt
neuspieler@nordmarken.de

Weitere Informationen findest Du unter

<http://www.wiki.nordmarken.de/bin/view/Nordmarken/NeuSpieler>

Wir werden jeden Einsender benachrichtigen.

VOM ANBEGINN DER ZEIT: DIE HISTORICA AVENTURICA

In Herbst könnt ihr euch über die Historica Aventurica freuen, eine Aufzeichnung der Geschichte Aventuriens. Das Geschichtsbuch von *Florian Don-Schauen* und *Daniel Simon Richter* behandelt die aventurische Geschichte von Anbeginn der Zeit. Von Zeitalter zu Zeitalter werden alle wichtigen Geschehnisse erfasst und dokumentiert. Neben zahlreichen Einträgen zu Schlachten, Krönungen und Ereignissen kolossalen Ausmaßes beinhaltet die Historica zudem weitere Einschübe mit zusätzlichen Informationen und Spielhilfen. Außerdem könnt ihr mehr zu den Meisterpersonen erfahren, die die Geschichte Aventuriens maßgeblich geprägt haben.



FÜR BESSERWISSER: ANNO BOSPARANS FALL

Passend zur Historica haben wir für euch ein besonderes Schmankerl: Das Kartenspiel **Anno Bosparans Fall**. Ähnlich wie bei dem berühmten Anno Domini könnt ihr euer historisches Wissen testen, nur dreht sich bei diesem Spiel alles um aventurische Ereignisse.

Wann war die Kaiserkrönung Kaiser Hals? Lag der Untergang des alten Yerkesh vor oder nach dem Silem-Horas-Edikt? Und was ist überhaupt der *Schwarze Krieg*? Diese und viele weiteren Ereignisse müssen die Spieler zeitlich verorten können und so einen Zeitstrahl bilden. Doch Vorsicht, wer falsch liegt, kann von seinem Mitspieler angezweifelt werden und muss bei falsch gelegten Karten neue ziehen – was die Chancen auf einen Sieg deutlich mildert.

CHARYPTIDES VORGEPLÄNKEL: ECHO AUS DER TIEFE

Das Echo der Tiefe vereint acht Geschichten und Erzählungen aus der Blutigen See und ist eine stimmungsvolle Ergänzung zu dem Kampagnenband **Bahamuts Ruf** für Meister und Spieler gleichermaßen. Ohne etwas vorwegzunehmen, erzählen die fünf Autoren von ebenso wie berühmten Helden, Schurken und Piraten und beschwören die Schrecken des verfluchten Meeres herauf.



SCHATTENSEITEN DER KAISERSTADT: SCHATTENLICHTER

Elf Autorinnen und Autoren haben sich zusammengetan, um der größten Stadt Aventuriens Leben einzuhauchen. Erleben Sie die Metropole des Mittelreiches in vierzehn phantastischen Erzählungen, als stimmungsvolle Ergänzung zur Settingbox **Gareth - Kaiserstadt des Mittelreiches** oder als eigenständige Geschichten-sammlung. Schauen Sie den Ermittlern der Criminal-Cammer bei der Mördersuche über die Schulter, oder lesen Sie von Gaunern, Geweihten, Halsabschneidern und Rechtschaffenen, die alle die Kaiserstadt Gareth ihre Heimat nennen.



Nach dem Erfolg der beiden E-Books **Echo aus der Tiefe** und **Schattenlichter** gibt es die Kurzgeschichtensammlungen bald auch als Printausgabe. Ihr habt sie euch gewünscht und deshalb haben wir die beiden kleinen Bücher drucken lassen. Viel Spaß beim Lesen!

Termine

SIEBEN WINDE SAGA I - DIE VERLORENEN VON OLVIIRSDAL

Abenteuer-Con vom 20. bis 22. Juni 2014
Infos: www.dsa.spieler-abenteuerer-phantasten.de

ISENOHE 2

Abenteuer- Ambiente-Con vom 18. bis 20. Juli 2014
Infos: www.aloeran-larp.de

SPUR DES BLUTES 2 - IM SCHATTEN DER ALTEN BÜCHE

Fantasy-Grusel-Con vom 22. bis 24. August 2014
Infos: www.spur-des-blutes-jimdo.com

FINSTERKAMM XI - FÜR BAR UND WOLF

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

COLLEGIUM MAGICAE 3

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



Gewand eines Phex-Geweihten

von Zaubernadel
(www.zaubernadel.com)



Das Symbol der DSA-Gottheit **Phex** ist der Fuchs, was sich auch in der gesamten Gestaltung der Gewandung widerspiegelt: Lederhösche mit Fuchskopf, eine Ledertasche mit Fuchskopf, verschörnelte Fuchsstickereien auf dem Rücken. Durch die handgenähten Ösen und eine Lederschürung an den Schultern des Mantels soll die Bodenständigkeit des Charakters verdeutlicht werden.

VON LUOLA-MALEREI UND THORWALSCHEN HAUTBILDERN

VON AXEL SPOHR

Mein Vater, Eslam Kyperloff, ein weitgereister Händler und Völkerkundler, begeisterte mich schon als kleiner Junge mit seinen abenteuerlichen Geschichten von fernen Ländern und Kulturen. Und so entschied ich mich, es ihm gleichzutun und als Fernhändler Aventurien zu bereisen.

Meine Geschäfte führten mich vom schönen Ouwenmas nach Aranen, Khunchom, ja sogar nach Brabak und entlang der Westküste Aventuriens.

Mein Vater hatte mir einst erzählt, dass er einer der Ersten war, die sich mit den Hautbildern der Thorwaler beschäftigt hatten, und meine Neugier wollte befriedigt werden, denn die Erzählung meines Vaters war mehr als verwunderlich – aber auch dürftig, was nicht so recht zu seinen ansonsten akribischen Aufzeichnungen passte.

Meine Geschäfte führten mich bis in die Stadt Prem, wo ich die Chance erhielt, mehr über die Hautbilder zu erfahren. Zwar hatte ich sie schon vorher bei Seeleuten gesehen, doch galten die Nordleute als Meister der Kunst, und so wollte ich hier dem Geheimnis der Bilder auf den Grund gehen. In Prem kam ich im Gasthaus Blauer Anker unter und auch der Wirt, ein waschechter Premer, hatte einen Arm voller Tätowierungen – sonderbare Runenzeichen, Tierbilder und noch seltsamere Symbole. Leider trug er die Bilder zwar, konnte jedoch meine neugierigen Fragen nur unzureichend beantworten. Ich fragte ihn, wo ich in der Stadt einen Bilderstecher finden konnte und er nannte mir den Namen einer Frau, Svenja Alvidasdottir, von der seine Bilder stammten.

Ich dankte ihm und machte mich auf und fand besagte Svenja in ihrer Stube. Sie war eine ausgesprochen hübsche Frau mit roten Haaren, etwa in meinem Alter, und schien glücklich darüber zu sein, dass sich ein Fremder für ihr Handwerk interessierte. Sie zeigte mir, wie man die Farben mischte, gewährte mir einen Blick auf die Nadeln und die anderen Werkzeuge und fragte mich sogar, ob ich selbst ein Hautbild haben wollte. Ich verneinte, da ich doch etwas furchtsam war, und meine Zweifel amüsierten sie, brachten sie gar zum Lachen. Offenbar hielt sie mich für einen Hasenfuß, fragte mich aber, ob ich mir ein besonders schönes Bild genauer anschauen wollte. Als ich bejahte, knöpfte sie unerwartet ihre Weste auf...

Bei der lieblichen Herrin Rahja, wie ein Narr muss ich ausgesehen haben, denn ich starrte einfach nur auf ihre Brüste, aber sie schien es mir nicht übel zu nehmen. Ich war mir nicht sicher, ob es eine rahjagefällige Avance war, aber zumindest entschied ich mich, eines meiner Bücher zu nutzen, um die schönen Hautbilder, die sie mir zeigte, zu verewigen...

—aus den Aufzeichnungen des Kaufherrn Bospoer Kyperloff an den Hesindetempel von Rodebrannt, neuzeitlich



Hautbilder, Ohr- und Nasenringe, Luola-Malerei. Auch wenn für die meisten Aventurier Schmuck lediglich zur Verschönerung ihres Körpers gebrauchen, so birgt manches Stück Geheimnisse. In dieser kleinen Spielhilfe bekommen Sie einen kleinen Überblick über aventurischen Körperschmuck und finden einige Regelhinweise, die Sie in ihr Spiel einbinden können. Denn hinter so manchem Körperschmuck verbirgt sich mehr, als es zunächst den Anschein hat.

DIE KUNST DER HAUTVERZIERUNGEN

◆ Unter den Aventurien sind verschiedene Formen der Hautmalerei verbreitet. Die bekannteste davon sind die Tätowierungen der Thorwaler. Die Nordleute haben diese Kunst aus ihrer alten Heimat, dem Gildenland, mitgebracht und bis heute erhalten. Als Motive werden oft eferd- oder swafnirgefällige Bilder gewählt, etwa Delphine oder Wale. Außerdem finden Runen Verwendung. Für die Thorwaler sind die Tätowierungen nicht einfach nur Schmuck, sondern sie sind Glücksbringer, haben religiöse Bedeutung oder gelten als Zeichen der Stärke.

Die Thorwaler benutzen ab und an ihre Runenmagie, um Tätowierungen mit Zauberei zu belegen. So können Thorwaler Krieger mit besonderen Fähigkeiten ausgestattet sein und werden zu noch gefürchteteren Kämpfern. Dabei werden die Runen in der Regel mit der *Blutrune (Wege der Alchimie 161)* kombiniert, damit die Krieger willentlich die Magie der anderen Zeichen auslösen können. Die Runen sind jedoch meist nur Bestandteil einer größeren Tätowierung. Mehr zu der Runenmagie siehe *Wege der Alchimie 159ff.*

◆ Was für die Thorwaler Körperschmuck ist, war früher für die Bosparaner ein Zeichen für Barbarentum und fand kaum Beachtung. Ausnahme bildete die *Kirche der Rahja*, die schon sehr früh in den Verzierungen rahjagefällige Schönheit erkannte. Im Laufe der Zeit entwickelten die Geweihten nicht nur eine ganz besondere Kunstfertigkeit, sondern außerdem eine Tinte, die es Tätowierern ermöglicht, Kunstwerke von außergewöhnlicher Schönheit und

Lebendigkeit zu erschaffen. Die Rosentätowierungen der Priester ändern sich im Laufe der Zeit. So mag eine Blüte zunächst geschlossen sein, öffnet sich aber einige Wochen später und erblüht in satten Farben.

Die Rahjakirche kennt eine Liturgie, mit der sie die Farben mit göttlicher Kraft versehen kann, um somit die besondere Intensität der Tätowierungen der Geweihten zu ermöglichen, RAHJALINAS FARBENSPIEL (siehe **Rahja-Vademecum 153**).

◆ Im rahjagefälligen *Aranien* hat sich eine weitere Tradition erhalten, die Kunst der Henna-malerei. Aus dem Hennastrauch wird eine leicht ätzende Farbe gewonnen, die nach dem Auftragen rote oder schwarze Spuren hinterlässt. Die Malereien werden bei verschiedenen Gelegenheiten benutzt, z.B. bei dem Besuch eines Rahjatempels, bei Hochzeiten oder anderen Festlichkeiten.

Einige aranische Hexen verzaubern die Hennafarbe mittels SATUARIAS HERRLICHKEIT, um ihre Schönheit zu unterstreichen. Diese magische Farbe ist bei anderen Aranierinnen begehrt und sie geben dafür große Summen aus, um sie in ihre Hände zu bekommen. Im Grunde handelt es sich um ein Mittel der *Alchimie aus dem Handgelenk* (**Wege der Alchimie 36**).

Magische Hennafarbe

Gruppe: keine

Beschaffung: 1-3 S / 14

Rezeptur: Die Hennafarbe wird wie üblich hergestellt, dabei aber mit der Zauberformel SATUARIAS HERRLICHKEIT aufgeladen.

Labor: Hexenküche

Wirkung: SATUARIAS HERRLICHKEIT liegt auf der Trägerin.

Verbreitung: 5 (nur in Aranien)

Merkmale: verschiedene Farbtöne möglich

Haltbarkeit: 2W6 Monate bei trockener Lagerung

Preis: 5-20 S, je nach Qualität

Meisterhinweis: Die Farbe löst manchmal starken Juckreiz aus (bei 1-4 auf einem W20)

◆ Waldmensen und Utulus schmücken ihrer Körper auf einfallsreiche Art und Weise. Jedoch haben die Verzierungen meist eine rituelle Bedeutung und dienen nur in seltenen Fällen als reine Körperzierde. Bekannt sind vor allem die *Luola-Malereien*. Dabei handelt es sich nicht um Tätowierungen, sondern um aufgemalte Hautbilder. Sehr auffällige ist dabei die Asymmetrie der Bilder

◆ *Zwerge* fertigen wunderschöne Diademe, Ringe und andere Schmuckstücke an, aber es gibt kaum einen Zwergen, der sich für Körperschmuck interessiert. Einzig die Tätowierungen der Thorwaler scheinen einigen Kämpfern des kleinen Volkes gut zu gefallen, obwohl sie selten sind.

Ring- und Kettenschmuck

◆ Die verschiedenen Waldmensen- und Utulu-Stämme benutzen genauso wie die Ferkinas schon seit Jahrtausenden Körperschmuck, der je nach Sippe unterschiedliche Bedeutung und Form annimmt. Als Material wird meist Knochen oder Stein genutzt, seltener Metall.

◆ Unabhängig davon hatten die Hjalddinger aus ihrer alten Heimat diese Schmuckform mitgebracht. Zwar wird sie nicht so zahlreich verwendet wie die Tätowierungen, doch haben sich Ohr- und Nasenringe im Laufe der Jahrhunderte auch unter anderen aventurischen Seeleuten verbreitet.

◆ Die *Elfen* hingegen betrachten ihren eigenen Körper als wunderschön und sehen meist von Verzierungen ab. Ab und an werden Perlen und Federn in die Haare geflochten und manche Elfe trägt hölzerne Ohranhänger. Doch hin und wieder findet man neugierige Elfen, die Schönheit an dem seltsamen Schmuck der Menschen gefunden haben und sich über die Bedenken ihrer Sippen hinwegsetzen. Zudem lassen Funde aus hochelfischer Zeit darauf schließen, dass die Vorfahren der heutigen Elfen ebenfalls Körperschmuck angefertigt und getragen haben.

◆ Wie Tätowierungen, gilt diese Art des Körperschmucks als rahjagefällig, wobei insbesondere der tulamidische Kult darauf zurückgreift, während sie in der güldenländischen Tradition weniger verbreitet ist. Bei den Tulamiden ist diese Zierde in fast jeder Familie zu finden. Der Bauchnabel wird entweder mit Edelsteinen, wie dem rahjagefälligen Amethyst, verziert, kleinen Metallstücken und – plättchen. Einige reichere Tulamiden können sich gar echte Perlen leisten. Ab und an, vor allem in Aranien, finden sich Mutige, die ihre Zunge durchstechen lassen und sich dort eine Perle einsetzen lassen. Vor allem in Aranien verbindet man öfters auch Ohringe und Nasenringe mit einer hübschen kleinen Kette. Als Hochzeitbrauch findet man anstelle des Traviabandes die Tradition, sich die Brustwarzen durchstechen zu lassen und sie mit einem Anhänger in Form eines Halbmondes zu verzieren.

BERÜHMTE TÄTOWIERER UND HAUSTECHER

In vielen Ortschaften Thorwals und der Tulamidenlande gibt es Haut- und Bilderstecher, einige haben sich jedoch einen Namen gemacht, der über die Grenzen ihrer Heimat hinausreicht.

◆ *Bragan Vaermhager* (*979 BF, Halbfelf) ist ein Bilderstecher aus Salzerhaven. Er gilt als einer der besten seiner Zunft. Zu seinen Kunden zählen fast alle Rahjageweihete der Region, aber auch die machtvolle Hexe Karlitta von Lyckweiden.

◆ *Svenja Alvidasdottir* (*1015 BF, rote Haare, offenherzig) ist zwar noch jung, gilt aber als die beste TätowiererIn von Prem.

◆ *Hareida saba Kalama* (*1005 BF, geschorene Haare, viele Hautbilder, finsterer Blick) aus Elburum, arbeitet in einer Kaschemme im berühmten Suq. Sie ist eine Hexe, die unter der oronischen Herrschaft als Sklavin gehalten wurde und verbittet. Ihre Kunst strahlt immer eine dunkle Grundstimmung aus und löst bei dem Betrachter eine Gänsehaut aus.



BETA-ZWISCHENSTAND, LET'S PLAY UND VIELES MEHR

Mittlerweile ist die Beta-Phase in vollem Gange. Tausende von Feedback-Mails gingen bei uns ein und wir freuen uns, dass das Beta-Regelwerk eine solche Begeisterung ausgelöst hat. Wir bedanken uns für euer Interesse – ein zusätzlicher Ansporn für uns, euch 2015 ein fantastisches Regelwerk für **Das Schwarze Auge** zu präsentieren. Zwar hatten wir bereits vor dem Erscheinen des Beta-Regelwerks damit gerechnet, dass ihr uns zahlreiche Anmerkungen, Wünsche und Verbesserungsvorschläge schickt, aber die schiere Zahl der Beiträge und eure umfangreichen Ausführungen sind überwältigend. Wir freuen uns über euer Lob, ebenso über die nützlichen Verbesserungsvorschläge und Kritik.

Bis zur finalen Version des Regelwerks sichten wir alle eure Beiträge, beheben Fehler, die ihr gefunden habt und dort wo wir noch Änderungen vornehmen müssen werden wir uns nicht scheuen, diese auch in die Tat umzusetzen.

In dieser Ausgabe des *Aventurischen Boten* werfen wir gemeinsam mit euch einen Blick auf weitere Aktionen in Zusammenhang mit der Testphase. Neben unseren Beta-Abenteuern gibt es nämlich noch viel mehr zu entdecken. So berichten wir über den Hintergrund unserer Blog-Beiträge zum Beta-Zwischenstand, wie wir euch über aktuelle Entwicklungen bezüglich der Regeln auf dem Laufenden halten wollen und stellen euch ein paar Gimmicks vor, die ihr euch durch die Beta-Challenge freigeschaltet habt.

Außerdem möchten wir euch auf das fantastische *Team von Orkenspalter TV*, das zu uns nach Steinfischbach gefahren ist und eine Demorunde von **Das Schwarze Auge 5** aufgenommen hat.

Und wie ihr sicherlich schon festgestellt habt, fehlen aus unserer Reihe der ikonischen Helden noch zwei Abenteurer, die ihr im Beta-Regelwerk bereits bewundern konntet: *Tjalva Garheldottir*, eine bärenstarke Thorwalerin, und *Carolán Calavanti*, ein halbelfischer Streuner zweifelhaften Rufes. Ab dieser Ausgabe ist die Vorstellung unserer fantastischen Helden damit abgeschlossen. Wir hoffen, sie hat euch gefallen und inspiriert. Und wie ihr später in den Etappenzielen der

Beta-Challenge nachlesen könnt, war das nicht das Letzte, was ihr von den ikonischen Helden gehört habt, denn es wird demnächst mehr über Bruder Hilbert, Mirhiban und Geron zu lesen geben.

DER BETA-ZWISCHENSTAND

Jede Woche – in der Regel Mittwochs – stellen wir einen Bericht zum Beta-Regelwerk auf der *Ulisses-Homepage* online. Kapitel für Kapitel gehen wir das Regelwerk durch, erläutern kurz nochmal den Inhalt und gehen darauf ein, warum wir uns für eine Regel entschieden haben (und nicht für eine andere). Wir versuchen so ausführlich wie möglich darzustellen, welche Gedanken wir bei einem bestimmten Thema verfolgten, damit ihr nachvollziehen könnt, weshalb wir die Entscheidung zu Gunsten einer Richtung trafen.

Neben diesen Designer Notes werfen wir immer einen Blick auf das Feedback, das zu diesem Kapitel bei uns eingegangen ist. Zwar können wir nur einen kleinen Auszug daraus vorstellen, aber wir konzentrieren uns dabei auf häufige Fragen und Fehlerhinweise oder interessante Anmerkungen. An dieser Stelle erläutern wir zudem, ob wir eine Änderung planen, ob die Regel missverständlich formuliert wurde oder ob es einen zentralen Eckpfeiler darstellt, den wir nicht mehr ändern. Nicht bei jeder

Stelle können wir aktuell schon sagen, wie eine potenzielle Änderung aussehen könnte. Wir möchten dazu zunächst das ganze Feedback sichten, sodass wir einen Gesamtüberblick bekommen, und schließlich soll die Beta-Testphase dafür da sein, die Mechanismen des Spiels auszuprobieren.

Im *Ulisses-Forum* stellen wir uns zeitnah gerne der Diskussion zum aktuellen Zwischenstand und klären weitere Fragen, die aufgekommen sind. Manchmal bleiben einfach Fragen offen oder euch ist etwas unklar. Vielleicht möchtet ihr noch etwas wissen, was gar nicht im Beitrag angesprochen wurde. Scheut euch nicht eure Fragen zu stellen, Redakteur *Alex Spohr* wird euch Rede und Antwort stehen.



Warum haben wir uns dafür entschieden, den Zwischenstand auf die Regelkapitel anzupassen? Zum einen sind die Kapitel eine gute Grundlage, da sich alle Spieler, die mitdiskutieren wollen, sich jede Woche darauf vorbereiten können. Sie wissen welches Thema sie erwartet. Zum anderen müssen wir die Beiträge zu jedem Kapitel sichten und bewerten. Da die einzelnen Kapitel aufeinander aufbauen ist es zudem nur logisch, sich von vorne bis hinten durchzuarbeiten.

GEMEINSAM ANS ZIEL – DIE DSA5 BETA-CHALLENGE

Auf Facebook haben wir uns etwas ganz besonderes einfallen lassen: die Beta-Challenge. Ihr könntet unseren Beitrag teilen und so auf den Beta-Test von **Das Schwarze Auge 5** aufmerksam machen. Je mehr von euch diesen Beitrag teilen, umso besser, denn wir hatten kleine Etappenziele mit Belohnungen für alle DSA-Spieler vorgegeben. Durch jede Etappe wurde ein kleines Geschenk freigeschaltet.

Wir waren überrascht, wie viele (und vor allem: wie schnell) Spieler sich beteiligten und so hoben wir die Latte noch einmal höher an, nachdem innerhalb kürzester Zeit die maximale Stufe bereits erreicht wurde – aber selbst die erweiterten Ziele habt ihr mühelos erreicht.

Im nebenstehenden Kasten seht ihr, welche Etappenziele es gab und über welche Geschenke ihr euch freuen könnt.

PUZZLE

Durch die Beta-Challenge habt ihr euch unter anderem DSA-Puzzles freigeschaltet. Deshalb wollen wir einen kleinen Blick darauf werfen. Neben den beiden wunderschönen Elementarbildern aus Elementare Gewalten von *Verena Schneider*, könnt ihr euch auf ein Puzzle der neuen Aventurienkarte freuen.

Die Redaktion hat bereits die Puzzles auf ihre Tauglichkeit überprüft (und festgestellt, dass Alex sicherlich nicht über einen zweistelligen Eigenschaftswert in Fingerfertigkeit verfügt) und empfiehlt sie uneingeschränkt weiter. Gerade das Aventurien-Puzzle sah leicht aus – schließlich kennt sich ein DSA-Spieler meist besser in aventurischer Derographie besser aus als in irdischer Geographie –, aber es war eine größere Herausforderung als gedacht.

ETAPPEN DER BETA-CHALLENGE

Etappe 1: 50 mal geteilt

Nadine Schükel zeichnet Minis unserer ikonischen DSA5-Charaktere.

Etappe 2: 75 mal geteilt

André Wiesler schreibt eine Kurzgeschichte, in der ihr mehr über unsere ikonischen Charaktere erfahrt. Und das Beste: Ihr dürft abstimmen, welche Figuren er in seine Geschichte einbauen wird.

Etappe 3: 100 mal geteilt

Eevie macht gemeinsam mit Nadine einen Artwork-Hangout, in dem ihr mehr über das Layout der 5. Edition erfahren könnt

Etappe 4: 150 mal geteilt

Nadine zeichnet Mini-Versionen aller Zwölfgötter.

Etappe 5: 200 mal geteilt

Wir schenken euch ein Abenteuer! Zur Veröffentlichung der finalen Regeln der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** im Mai 2015 gibt es ein 16-seitiges Abenteuer zum kostenlosen Download.

Etappe 6: 250 mal geteilt

Die Zwölfgötter-Minis aus Etappe 4 bekommen ihren eigenen Comic-Strip, den es dann bei uns auf dem Ulisses-Blog zu bewundern gibt.

Zwischenbelohnung: 300 mal geteilt

Wir drucken das Abenteuer für euch! Jeder, der eines der **Das Schwarze Auge**-Regelwerke vorbestellt, bekommt von uns ein gedrucktes, 16-seitiges Abenteuer dazu – gratis.

Etappe 7: 450 mal geteilt

Nadine zeichnet für euch auf der RatCon vom 1.-3. August 2014 putzige Minis eurer Charaktere - gratis!

Etappe 8: 550 mal geteilt

Wir produzieren einen **Das Schwarze Auge**-Wandkalender für 2015.

Etappe 9: 650 mal geteilt

Ihr wollt es, ihr kriegt es! Wir bringen die schicke Aventurien-Karte von *Markus Holzum* als Puzzle.

Etappe 10: 800 mal geteilt

Nadine zeichnet nicht nur die Zwölfgötter als Minis sondern auch ihre erzdämonischen Widersacher.

Etappe 11: 900 mal geteilt

Wenn ihr diese Etappe erreicht, bieten wir zwei weitere Puzzle-Motive an, die sich sicher ganz phantastisch puzzeln lassen: die wunderschönen elementaren Panoramen von *Verena Schneider*.

Belohnung: 1.000 mal geteilt

Wir bieten bis zum Ende diesen Jahres einen unserer Roman-Klassiker kostenlos als Ebook an – jeweils für einen ganzen Monat lang. Den Anfang macht anlässlich unseres 30-jährigen Jubiläums niemand geringeres als **Der Scharlatan** von Aventurien-Erfinder *Ulrich Kiesow*.



DIE DSA-BETAWÜRFEL

Extra zur Beta-Testphase gibt es ein passendes Würfelbeutelchen mit Würfeln.

Das Beta-Würfelsest besteht aus einem Leinenbeutel und acht W20. Jeder W20 hat die Farbe einer der acht Eigenschaften von DSA5 (Mut, Klugheit, Gewandtheit, Körperkraft usw.). Im Regelwerk sind den Eigenschaften Farben zugeordnet und ihr könnt die Würfel benutzen, um beispielsweise beim Würfeln einer Probe gleich zu erkennen, welcher Eigenschaft das Ergebnis zugeordnet ist. Die kleine Farbuordnung ist ein Gimmick, kann euch aber dabei helfen 3W20-Proben deutlich schneller abzulegen.

Wie schon in früheren DSA-Editionen sind die Farben und Eigenschaften nicht willkürlich zugeordnet, sondern entsprechen einer der gängigsten inneraventurischen Theorien, einer Zuordnung der Wandelsterne, Edelsteine, Farben und vieler weiterer Gruppen.

NEUES BETA-ABENTEUER VON DER SCHREIBWERKSTATT

Mit dem Beta-Regelwerk sind die drei Beta-Abenteuer **Die Quelle des Nagrach**, **Das Tal des Todes** und **Die Gunst des Fuchses** erschienen. Um euch noch ein weiteres Testabenteuer nachzureichen, hat sich Redakteur *Daniel Simon Richter* an den **Fluch der Drachengrafen** gesetzt. Das sechzehnteitige Abenteuer entstand in der Schreibwerkstatt, einer Veranstaltung, die wir auf der Spielemesse in Essen 2013 anboten. Daniel schrieb das Abenteuer dort teilweise live und ging direkt auf die Wünsche und Vorstellungen der Fans ein.

Ihr könnt es bei uns kostenlos als Download bekommen oder als Printausgabe auf Conventions.



LET'S PLAY

Wer sich einen Eindruck von einigen der Änderungen bei DSA4 im Vergleich zu DSA5 verschaffen möchte oder wer einfach mal das Team von Orkenspalter zusammen mit ein paar Redakteuren beim Spielen zusehen will, dem sei das Let's Play DSA5 von Orkenspalter TV empfohlen.

Mhaire, Nico, Steff und *Anshelm* haben *Ulisses Spiele* einen Besuch abgestattet, sich tief in die Waldwildnis des Taunus vorgewagt und gemeinsam mit Redakteurin *Eevie Demirtel* und *Alex Spohr* eine Spielrunde DSA5 gespielt.

Alex hat die tapferen Helden nach *Nostria* und *Andergast* geführt und mit den neuen Regeln eine verkürzte Version des Abenteurers **Die Quelle der Geister** geleitet. Wer sich das sechsteilige Let's Play anschauen möchte, der sollte bei YouTube oder Orkenspalter vorbeischaun.



DER FLUCH DER DRACHENGRAFEN (INHALT)

Das Abenteuer beginnt in der Stadt *Vallusa*, wo die Helden Zeuge einer Entführung werden. Sie verfolgen alleine oder im Auftrag von *Prinz Pelmen von Ehrenstein* die Entführer und finden dabei heraus, dass es sich um Amazonen handelt.

Nach und nach erfahren sie mehr über das Geschlecht der Drachengrafen, die einst die Gegend beherrschten, in die das Abenteuer die Helden führt und sie müssen erkennen, dass offenbar *Apep*, der mächtigste Kaiserdrache der Region, seine Klauen im Spiel hat. An dem Verhandlungsgeschick der Heldengruppe liegt es nun, das Entführungsoffer sicher wieder zurückzubringen, ohne es auf ein Blutvergießen mit den Amazonen ankommen zu lassen.

HANGOUT

Kurz vor dem Erscheinen des Beta-Regelwerks fand ein Google Hangout statt. Nanduriatin *Curima* war so freundlich, Eevie und Alex zu interviewen und den Fans die Möglichkeit zu geben, Fragen zu DSA5 zu stellen (vielen Dank noch mal an dieser Stelle für deine Mühe und Zeit). Ihr konntet als Teilnehmer live dem Interview folgen und wenn ihr Fragen hattet, diese einfach Curima und Eevie schicken. Wir hatten die Aktion etwa für eine Stunde angesetzt, aber da das Interesse von euch so groß war und wir so viel Spaß hatten, haben wir es auf etwa zwei Stunden verlängert.

Wie auch das Let's Play kam das bei euch offenbar so gut an, dass wir darüber nachdenken, beides öfters zu veranstalten. Wie ihr bei den Etappen der Beta-Challenge seht, ist demnächst ein Hangout mit Eevie und Nadine geplant, aber das wird sicherlich nicht das Letzte sein.

WAS ÄNDERT SICH IN DER BETA-VERSION IM VERGLEICH ZUM FERTIGEN REGELWERK?

Fest steht: Noch ist Zeit, damit ihr uns eure Ideen und Anmerkungen schicken könnt. Erst gegen Ende Oktober endet die Beta-Testphase und bis dahin sollte jeder noch die Chance haben, sein Feedback abzugeben. Es wäre unfair, wenn wir nur die Beiträge berücksichtigen, die zuerst eingegangen sind.

Wir haben aber bereits mit einem Teil der Auswertung begonnen, da wir bei so vielen Anmerkungen rechtzeitig anfangen wollen. Der wöchentliche Beta-Zwischenstand hilft uns dabei fokussiert jeweils ein Kapitel zu analysieren und noch mal die bislang eingereichten Fragen durchzugehen. Uns ist bewusst, dass es sicherlich noch einige Bugs im System gibt, aber wir scheuen uns nicht davor, falls es zum



KURIOSSES

Wie schon in der vorletzten Botenausgabe wollen wir euch ein paar kuriose Fundstücke aus den Regelwerken von DSA4 präsentieren. Viele dieser Anmerkungen habt ihr uns über die Feedbackadresse zugeschickt, auf andere Merkwürdigkeiten sind wir selbst gestoßen.

◆ Wer Angst hat, dass ein Fulminictus wirkungslos an einem Gardianum abprallt, muss sich zumindest nicht über entstehende Kosten sorgen. Die Astralenergiekosten des Fulminictus betragen laut Liber Cantiones 1 AsP pro zugefügten SP. Da der Gardianum aber nur TP absorbiert, fügt man dem unsichtbaren Zauberschild keine SP zu. Folgerichtig dürfte ein abgefangener Fulminictus nichts kosten.

◆ Preise waren seit jeher immer schwierig einzuschätzen. Manchmal fehlte das Gefühl dafür oder Recherchen ergaben unterschiedliche Ergebnisse. Allerdings mutet es seltsam an, wenn der Stoff für ein Kleid teurer ist als das Endprodukt. Einfach mal überprüfen, wie teuer die Rohstoffe für ein Ballkleid sind und einen Blick auf das Ballkleid werfen.

◆ Skelette mit einem Schild können damit in der Regel nur sehr rudimentär umgehen. Sie besitzen weder die Sonderfertigkeit *Linkhand* noch *Schildkampf*. Schade, denn zu Lebzeiten konnten sie es wohl.

◆ Damit man nicht behaupten kann, dass das Beta-Regelwerk schon perfekt ist und wir nicht ebenso Kuriositäten produzieren: In einer Erstfassung stand bei Kreaturenbeschreibung des Morfus noch: Morfus fliegen nicht. Nicht falsch, aber manchmal ist ein Tippfehler verheerend und ein g statt einem h macht einen großen Unterschied ...

◆ Ebenso schön ist ein Gedankenfehler, der weder einem der Autoren, noch den Testlesern aufgefallen ist (dafür aber einem findigen Spieler, der es über das Feedbackformular gesendet hat): In unserem Spielbeispiel sind die Helden auf dem Weg nach Gareth, zum kaiserlichen Turnier. Drei Tage sind sie noch unterwegs und machen sich keine großen Sorgen. Sollten sie aber, denn das Turnier findet am 1. Prais statt, was bedeutet, dass sie während den Namenlosen Tagen reisen. Zumindest eine gute Erklärung, warum ihnen während ihrer Reise ein kleines Abenteuer bevorsteht.

Besseren der Mehrheit der Spieler ist, auch größere Änderungen vorzunehmen. Wir oft berichtet: Die Eckpfeiler des Systems ändern wir nicht mehr, dafür gab es zu großen Zuspruch dafür und wir glauben auch, dass diese Eckpfeiler den Charme des DSA-Regelsystems ausmachen (zur Erinnerung: Eigenschaften, 3W20-Probe, Lebens-, Astral- und Karmaenergie usw.).

Wo wir auf jeden Fall noch einmal einen Blick drauf werfen, sind die Kosten von Eigenschaften, Fertigungssteigerungen, Sonderfertigkeiten und Vor- und Nachteilen. Wir wollen hier

nicht die potenziell niedrigen Kosten im Vergleich zu DSA4 mehr abändern, sehr wohl aber die Relationen untereinander, sprich, die Kosten können sich ändern, aber sie werden nicht mehr so extrem groß sein wie früher.

Neben den Zwischenberichten werden wir auch nach der Rat-Con euch einige Regelalternativen anbieten, die wir dann zur Diskussion stellen. Dies kann z.B. sehr kleine Regelstellen betreffen, aber auch größere wie die Leiteigenschaften.

Wie funktioniert generell die Auswertung? Alle eure Feedbackmails werden archiviert und zusätzlich ausgedruckt. Bei der ersten Durchsicht wird eine Vorsortierung vorgenommen, beispielsweise fallen Anmerkungen weg, die doppelt sind oder die keine weiteren Wünsche oder Veränderungsvorschläge enthalten (z.B. ausschließlich Lob enthalten oder in eine ganz andere Richtung gehen – natürlich lesen wir sie dennoch gerne, sie müssen aber nicht mehr in den zweiten Durchgang). Außerdem wird das Feedback markiert, sodass bei der Auswertung klar ist, ob es ein Rechtschreibfehler ist oder eine Regelnmerkung. Bei einigen Mails wird die Redaktion auch Rückfragen stellen, falls etwas unklar ist oder sie noch mehr zu einem bestimmten Thema wissen möchten.

Die zweite Durchsicht ist dann genauer. Einfache Fehler, beispielsweise Rechtschreibung, Grammatik oder auch Rechenfehler werden sofort behoben, bei anderen Anmerkungen wird erst analysiert und verglichen. Stimmt die Anmerkung? Gibt es weitere Alternativen? Ist ein Bereich unklar? Oder ist die Idee viel besser als das, was wir uns überlegt haben und sollte zur Diskussion gestellt werden?

Ein weiterer dritter Durchgang wird dann noch einmal alle Punkte klären, die unklar waren, Anmerkungen aufarbeiten, die noch strittige Themen beinhaltete oder wo es einfach noch zu früh war, um eine endgültige Bewertung vorzunehmen.

HILFE, WIE KONVERTIERE ICH MEINEN HELDEN VON DSA4 AUF DSA5?

Wie bei jeder neuen Edition stellt sich bei vielen Spielern die Frage, wie man seinen Helden auf das neue Regelwerk umstellen kann, schließlich will man weiter mit ihm spielen und hat Zeit und Mühe investiert, zahlreiche Abenteuerpunkte ausgegeben und alle Steigerungen genau geplant. Aus diesem Grund wollen wir euch verschiedene Möglichkeiten aufzeigen, wie ihr damit umgehen könnt.

Am einfachsten ist natürlich das Erstellen eines neuen Helden. Manchmal ist eine neue Edition ein guter Grund, einen



neuen Helden auszuprobieren – und vielleicht später, wenn man mit den neuen Regeln vertrauter ist, seinen Althelden zu konvertieren. Allerdings bedeutet das eben auch (für eine Weile) Abschiednehmen von seinem Lieblingshelden.

Eine andere Möglichkeit besteht in dem Nachbau des alten Helden nach den Regeln des neuen Systems. In diesem Fall muss man einfach die bislang gesammelten Abenteuerpunkte des Helden heranziehen und diese durch 10 teilen. Wenn ein Held also 18.000 AP angesammelt hat, so sollte diese unter DSA5 einer Summe von 1.800 AP entsprechen. Dazu kommen aber noch die Abenteuerpunkte aus dem gewählten Erfahrungsgrad. Mittels dieser Gesamtsumme kann man dann seinen DSA4-Helden mit DSA5-Regeln nachbasteln. Allerdings birgt auch diese Methode ihre Tücken. Zum einen sind die Punkte im Verhältnis 10 zu 1 nicht ganz exakt (und wie oben angemerkt, wird sich an den Kosten auch noch etwas ändern). Das liegt einfach daran, dass die AP-Mengen nun eine ganz andere Bedeutung haben und Kosten für einzelne Fähigkeiten, Talente, Eigenschaften usw. nicht exakt immer in diesem Verhältnis umgerechnet wurden (wir

wollten an einiger Stelle auch Fähigkeiten anders bewerten, sodass es an dieser Stelle bestimmte Kombination günstiger, andere teurer wurden). Zum anderen gibt es im Beta-Regelwerk noch nicht alle möglichen Optionen. Nicht alle Spezies (Goblins, Orks usw.) sind enthalten, ebensowenig alle möglichen Vor- und Nachteile und Sonderfertigkeiten. Entsprechend kann man nicht alle Helden erstellen, die unter DSA4 möglich waren (zumindest noch nicht).

Da wir es euch natürlich so leicht wie möglich machen wollen und wir als Spieler natürlich auch die Probleme kennen, die ein solcher Editionswechsel bei den geliebten Helden mit sich bringt, planen wir für euch eine Konventionierungshilfe. Diese kleine Hilfe wird euch genau sagen, welche Werte ihr ändern und übertragen könnt. Sie greift zudem auch ein wenig vor und wird Fähigkeiten und Spezies bieten, die im Detail erst in Erweiterungsbänden geplant sind (bei diesen noch nicht im Regelwerk enthalten Punkten können sich bis zum Erscheinen der Erweiterungsbände aber noch Änderungen ergeben – es handelt sich dabei um den aktuellen Stand dieser Entwicklung und noch nicht um die fertige Version). Somit könnt ihr auch einen halborkischen Streuner oder die unterschiedlichen Gildenmagier erstellen.

Außerdem wird zudem noch eine weitere Spielhilfe angeboten, die veränderten Werte der Abenteuer seit der Rat-Con 2013 auflistet. Ihr könnt also ohne große Schwierigkeiten die aktuellsten Abenteuer auch mit DSA5-Regeln spielen.

Beide Spielhilfen werden voraussichtlich zum Zeitpunkt des fertigen Regelwerks erscheinen. Umfang und Form können wir euch zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht mitteilen, wir arbeiten noch daran und es ist noch zu früh, um das Ganze im Detail abschätzen zu können.

Ein persönlicher Bericht von Alex: Let's Play

Wil Wheaton ist mir ein Begriff. Ich kenne ihn nicht erst seit *Big Bang Theory*, sondern aus *Star Trek*-Zeiten (ist auch gut so, sonst würde ich die Anspielungen bei BBT wohl nicht verstehen). Mir war auch bekannt, dass er neben seinen regelmäßigen Auftritten auch bei Let's Plays zu Brett-, Karten- und Rollenspielen auftritt. Allerdings – offengestanden – hatte ich bislang nicht eine Folge davon ganz gesehen.

Ich kenne Let's Plays eher aus der Computerspielbranche. Ab und an habe ich mir auch mal auf Youtube ein paar Minuten in einige alte Klassiker reingeschnuppert. Mir gefielen vor allem die Videos, wo irgendetwas Witziges passiert, beispielsweise „100 Möglichkeiten, bei *Elder Scrolls* zu sterben“. Reine Spieltest habe ich mir eigentlich immer nur ganz kurz angesehen, um mir einen Eindruck vom Spiel zu machen, aber nicht, um beim Durchspielen o.Ä. zu zusehen (dafür hatte ich keine Zeit bzw. spiele dann auch lieber selbst).

Ganz fremd war mir also der Begriff Let's Play (LP) nicht. Allerdings war ich schon überrascht, als wir erfuhren, dass das Team von Orkenspalter TV uns im grünen Steinfischbach, Waldems besuchen kommen wollte, um mit uns ein DSA5-LP aufzunehmen. Auch wenn ich meistens die Rolle des Meisters übernehme, so spielte ich nicht vor einer Kamera. Das war schon ein ungewohnter Gedanke. Allerdings war das jetzt auch kein Grund, um nervös zu sein. Ich halte nicht viel davon, sich vor einer Kamera zu verstellen. Mein größerer Zweifel war auch eher: Sieht sich jemand das überhaupt an?





In meiner heimischen Spielrunden muss ich nicht so auf die Zeit achten. Man sagt mir zwar ein passables Zeitmanagement nach, aber für das LP gab mussten wir sehr genau auf das Zeitfenster achten, da wir alle irgendwann wegmussten (Anfahrtswege usw.). Ich hatte mir also überlegt, lieber nur ein kleines Abenteuer vorzubereiten. Schlussendlich entschied ich mich für die *Quelle der Geister*, nicht nur, weil ich sie gut kenne, sondern auch weil einige klassische Elemente in der Geschichte vorhanden sind und Stellen, an denen man einen Teil der neuen Regel ausprobieren konnte. Dennoch musste ich die Handlung kürzen, denn in den etwa drei Stunden Spielzeit wäre das vollständige Abenteuer zu leiten nicht möglich gewesen.

Außerdem war mir klar, dass wir gar nicht die Zeit haben würden, alle Regeln auszuprobieren. Ein paar wichtige Neuerungen wie die Schicksalspunkte und die mehrfachen Reaktionen im Kampf waren mir aber wichtig, sodass ich stellen aussuchte, wo man sie einsetzen konnte (bei den Schicksalspunkten war das weniger problematisch, da man sie variabel an vielen Stellen zum Einsatz kommen lassen kann). Ich glaube allerdings auch, dass ein

LPgar nicht alle Regeln vermitteln muss, sondern wichtiger ist es, einen Eindruck vom Spiel zu bekommen und Spaß dabei haben, wie die Spielrunde agiert.

Normalerweise spiele ich nicht mit Spielern die ich vorher nicht kenne, aber ich wollte mich auf das Experiment einlassen. Zudem machten Mhaire, Steff und Anshelm es mir auch leicht (und mit Eevie habe ich durchaus schon mal gespielt). Sie waren angenehme Mitspieler, mit denen sich sofort wieder spielen würde. Wir hatten jedenfalls unseren Spaß.

Was mich jedoch wirklich überraschte, waren eure Reaktionen. Ich hätte nicht erwartet, dass euch unsere kleine Spielrunde so viel Vergnügen bereitet, so viele Menschen sich das LP ansehen und ihr euch mehr LPs wünscht. Wir werden versuchen euren Wunsch zu erfüllen. Zwar kann ich jetzt noch nicht genau sagen, wann wir das machen, ob wir wieder die gleiche Zusammenstellung haben (und auch noch nicht welches Abenteuer), aber wir werden die ganze Aktion auf jeden Fall noch mal zu wiederholen.

Alex Spohr



CAROLAN CALAVANTI

Calavanti ist Carolans bevorzugter Name – in jeder Stadt trägt er jedoch einen anderen. In Kuslik wird er wegen Betrugs gesucht und nennt sich Ramirez Zotti, in Grangor ist er als Hochstapler Lorenzo Dicora bekannt und in Vinsalt sucht ihn die Garde wegen Diebstahls unter dem Namen Furio Faruzzi. Der Streuner mit den spitzen Ohren wuchs als Findelkind im Vinsalter Tsatempel auf, wo ihn die Geweihten vor fast dreißig Jahren an der Pforte fanden. Schon bald erkannten die Geweihten, dass ein Elternteil wohl elfisch war, aber dieser Umstand hinderte sie nicht daran, ihm gute Eltern zu sein und ihm ein neues Zuhause zu bieten.

Dem etwas chaotischen Alltag seiner tsageweihten Pflegeeltern ist es zu verdanken, dass er hin und wieder als Jugendlicher Kontakt zur Vinsalter Unterwelt aufnehmen konnte. Zunächst gehörte er einer Kinderbande an, später wandte sich gar die Königin der Vinsalter Unterwelt, Niam von Bosparan, an ihn und versicherte sich seiner Dienste. Carolans Geschick in Verbindung mit seinem magischen Talent machten ihn zum Meisterdieb und zum Schrecken der Stadtgarde.

Über seine unbekanntenen Eltern hat sich Carolan zwar Zeit seines Lebens Gedanken gemacht, aber sein elfisches Erbe nimmt er gelassen hin, ohne sich darüber zu beklagen, dass ihn die Kinder mit denen er aufgewachsen ist, „Spitzhörchen“ nannten.

Seine Zeit als Verbrecher ist jedoch vorbei: Als er miterlebte, wie seine Kumpanen immer brutaler bei ihren Raubzügen vorgingen und sogar vor heiligen Tempelhallen nicht Halt machten, entschloss er sich die Seite zu wechseln und sie bei der Stadtgarde zu verpfeifen. Da er Niams Rache fürchtete, entschloss er sich aus dem Horasreich zu fliehen und lebt seitdem das Leben eines Abenteurers. Sein Geld verdingt er sich als Boltanspieler oder Gaukler in Tavernen, hin und wieder schließt er sich aber einer Heldengruppe an, der er mit seinen Fähigkeiten sich in jeder Stadt zu Recht zu finden beisteht. Außerdem ist er ein Charmeur, der mit Worten Männer wie Frauen für sich einnimmt.

Immer wieder stolpert Carolan durch Missgeschicke in gefährliche Situationen. Phex scheint den Halbelfen aber dennoch beizustehen, denn genauso oft gelingt es ihm durch Zufall sich wieder aus allen nur erdenklichen Lagen herauszuwinden. Er selbst nimmt sein wechselndes Glück dem Fuchsgott nicht übel. Als jemand, der jahrelang in einem Tsatempel wohnte und die Lehren der Göttin des Neuanfang verinnerlichte, weiß Carolan, dass jede Situation eine neue Chance bietet – man muss sie nur ergreifen und mit Humor nehmen.

Abenteuervorschläge

◆ Bei einem seiner phexgefälligen Streifzüge ist Carolan auf eine namenlose Verschwörung gestoßen und hat sie heimlich ausspioniert. Beim Belauschen des Hohepriesters hörte er, wie eine Entweihung eines Tempels geplant wurde. Carolan ist sich bewusst darüber, dass er hier nicht alleine gegen die Diener des Namenlosen vorgehen kann, meidet aber die Stadtgarde und will nicht die Obrigkeit in die Sache miteinbeziehen. Allerdings hat er sich vor einiger Zeit mit den Helden angefreundet, denen er über einen Boten eine Nachricht zukommen lässt. Er bittet sie um ein Treffen,

damit sie gemeinsam gegen die Schurken vorgehen. Nachdem er den Boten losgeschickt hat, wird Carolan entdeckt und von den Verschwörern gefangen genommen. Er soll in ihrem Versteck, einer kleinen unterirdischen Kulthalle, geopfert werden.

Zum Glück hat er als Treffpunkt einen Ort nahe des Verstecks der Kultisten gewählt, sodass die Abenteurer dort eintreffen, wo er entführt wurde. Gelingt es ihnen, die Spuren seiner Gefangennahme (Haare, Fußabdrücke, fallengelassene Boltankarte) richtig zu deuten, werden sie den Zugang zum Geheimversteck entdecken und können so zum einen Carolan retten, zum anderen die Verschwörung zerschlagen.

◆ Niam von Bosparan hat mit Carolan immer noch ein Hühnchen zu rupfen. Er schuldet ihr 1.000 Dukaten und die will sie haben. An einem gemütlichen Abend verbringt Carolan Zeit in einer Taverne und trifft sich mit seinen alten Freunden, den Helden. Noch während des Essens erreicht ein Trupp Schläger die Taverne und fordert Carolan dazu auf, seine Schulden zu begleichen. Da er dies nicht kann, kommt es zu einem Kampf, bei dem die Glücksritter ihm hoffentlich beistehen. Die Schläger sind jene, die er einst verriet – dementsprechend sind sie besonders schlecht auf Carolan zu sprechen. Auch wenn der Halbelf und die Helden als Sieger aus dem Kampf hervorgehen oder erfolgreich fliehen, ist Carolan klar, dass er die Stadt verlassen und untertauchen muss. Er bittet die Abenteurer ihm bei den Vorbereitungen zu helfen und einen Fluchtplan zu entwerfen.



TJALVA GARHELDÖTTIR

Die gebürtige Olporterin überragte bereits als Kind alle ihre Spielkameraden um einen ganzen Kopf. Schon früh erhielt sie von ihrer Mutter den Spitznamen „Bärin“, den sie bis heute mit Stolz trägt. Und kein anderes Tier spiegelt Tjalvas Charakter so gut wieder: ruhig und besonnen zu ihren Freunden, gefährlich und wild im Kampf.

Vor ihrer Geburt mutmaßten die Olporter bereits, ob Tjalva das Erbe ihres Vaters in sich tragen würde. Er war ein Swafnirskind, ein Berserker, der in Raserei verfiel, wenn man ihn zu sehr reizte. Hin und wieder blitze zwar in Tjalva diese Wut auf, anders als bei ihrem Vater konnte sie von ihrer Mutter oder ihren Freunden jedoch immer wieder beruhigt werden, bevor der lodernde Zorn außer Kontrolle geriet.

Wegen ihrer Statur und Kraft war Tjalvas Weg früh vorherbestimmt. Ihre Mutter war keine Seefahrerin, sondern diente viele Jahre lang Tronde Trobenson, dem Hetmann der Hetleute, als Kriegerin. Und diesen Weg wollte Tjalva ebenfalls bestreiten, denn es ging ihr seit jeher um Mut, Ehre und Anerkennung, weniger um Gold, Silber und anderes Plündergut.

An der Trutzburg zu Prem lernte Tjalva das Waffenhandwerk und machte sich schnell einen Ruf als die stärkste und ausdauerndste Kriegerin weit und breit. Obwohl ihr etliche Hetleute und so mancher Jarl anboten in ihre Dienste zu treten, lehnte Tjalva stets ab. Tief in ihrem Inneren spürte sie eine Wut, das Erbe ihres Vaters, das jeden Tag auszubrechen drohte und dann wäre niemand vor ihr sicher.

Also beschloss sie, keinen Freund und kein Familienmitglied in Gefahr zu bringen und bereiste Aventurien, bis sie sich einer kleinen Gruppe von Abenteurern anschloss.

In deren Mitte fühlte sie sich gut aufgehoben, aber meidet jede persönliche Bindung aus Angst, dass das Swafnirskind in ihr irgendwann ihre neuen Freunde verletzen könnte.

Einen besonderen Hass verspürt Tjalva – wie viele Angehörige ihres Volkes – gegen die Al Anfaner und andere Sklaventreiber.

Abenteuervorschläge

◆ Die Furcht Tjalvas, dass irgendwann in ihr das schreckliche Erbe ihres Vaters ausbricht, treibt sie zu der Entscheidung, trotz ihres Hasses auf Al Anfa, einen alfanischen Alchimisten aufzusuchen, der angeblich ein Gegenmittel für ihre Wut kennt. Ihre Reise führt sie ins das verhasste Al Anfa und zur dortigen Universität. *Glarian Valeta*, ein begnadeter Alchimist, hat der Thorwalerin versprochen, ein Heilmittel herzustellen. Leider benö-

tigt er dazu einige seltene pflanzliche Zutaten, die nur im Dschungel wachsen. Da Tjalva so etwas bereits befürchtet hat (sie ist ja eine erfahrene Abenteurerin und hat vermutet, dass der Alchimist sie irgendetwas suchen lässt), hat sie bereits ein paar andere Abenteurer angeworben, die mit ihr die Urwälder absuchen. Glarian hält Tjalva jedoch davon ab, selbst an der Suche teilzunehmen, denn er muss noch einige Versuche mit ihr durchführen, um zu gewährleisten, dass das Heilmittel wirkt.

Glarian ist nämlich keineswegs daran interessiert, Tjalva zu helfen. Er wollte die große Thorwalerin mit Hilfe von Schlafgift bei ihrem ersten Treffen betäuben und an die Arena verkaufen. Tjalvas Ruf eilte ihr voraus und als Glarian seine Chance sah, eine solch wertvolle Gladiatorin in seine Hände zu bekommen, schrieb er Tjalva eine Nachricht. Leider kam sie zusammen mit den Helden, sodass der Alchimist improvisierte und ihnen die Geschichte von den fehlenden Zutaten aufsticht. Sollten die Abenteurer auf das Angebot eingehen, lässt Glarian sie von ein paar Halsabschneidern verfolgen und gibt ihnen den Befehl sie zu töten, während er selbst Tjalva betäubt. Die Thorwalerin wacht ein paar Stunden später in der Bal-Honak-Arena auf und bekommt Berserkerelixier eingeflößt, um als tobsüchtige Kämpferin sich mit anderen Gladiatoren zu messen. Es liegt nun an den Helden, ihre Auftraggeberin zu retten und die Halsabschneider auszuschalten.

◆ Die Abenteurer lernen Tjalva in einer Taverne kennen und freunden sich mit ihr an. Gemeinsam betrinken sie sich, bis sie am nächsten Morgen aufwachen und feststellen, dass die

Stadtgarde Tjalva festnehmen will. Ihr wird zur Last gelegt, dass sie einen der Gäste in der Taverne in der Nacht im Streit erschlagen hat.

Das Opfer, eine südländische Seefahrerin namens *Ardana*, beleidigte Tjalva tatsächlich im Beisein der Glücksritter und anderer Zeugen. Neben der Toten wurde die blutgetränkte Axt von Tjalva gefunden. Tjalva lässt sich nicht widerstandslos mitnehmen, schlussendlich schafft es die Übermacht der Gardisten dennoch, die große Thorwalerin zu überwältigen. Forschen die Helden nach, werden sie Hinweise entdecken können, die *Harmín Ferdokér* belasten, einen Freund Ardanas, der mehr für sie sein wollte als nur ein guter Freund. Als *Ardana* ihm aber eine Abfuhr erteilte, beschloss er, dass auch kein anderer sie haben sollte, schlich sich zu Tjalva und nahm ihre Axt, um *Ardana* im Schlaf zu töten.



MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTES 166



MEISTERINFORMATION ZU »ÄRGER IN ALT-GARETH«

(☛ 3) Was genau *Huntricio ya Thosoni* in jener ereignisreichen Nacht getrieben hat, warum *Bolatrius Groterian* auf einmal honorarfrei arbeitet sowie viele weitere Geschichten, die von Licht und Schatten in der kaiserlichen Metropole Gareth handeln, finden sich in der Kurzgeschichten-Anthologie **Schattenlichter – Geschichten aus Gareth**.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DROHT EIN NEUER KRIEG IM SÜDEN?«, »SEEUINGEHENER IM FEUERMEER« UND »SÜDMEEREXPEDITION LÄUFT AUS«

(☛ 12) Alle diese Artikel kündigen Ereignisse des multi-parallelen Abenteuers **Allymos Archipel** an, das dieses Jahr auf der **RatCon** zu erleben ist.

»HORASKAISERLICHE FLOTTE BAUT IN PAGRA« UND »DER GRIFP NACH DEM SÜDEN«

(☛ 4, 5) Auf der von *Belhanka* ausgelaufenen Flotte befand sich nur die erste Ladung Baumaterial, die in den nächsten Monden nach *Nagra* verschifft wird. Die Führung des ersten Konvois übergab die Admiralität bewusst dem fast durchgängig im Süden operierenden und in *Brabak* nicht unbekanntem Capitän *Silem di Nautariani*, da dieser die Verbündeten besonders gut einzuschätzen weiß. Vorsicht ist schließlich immer besser als das Nachsehen zu haben.

Der Schritt des Baus ist in mehrerlei Hinsicht von strategischer Bedeutung: Das *Horasreich* sichert sich damit am strategisch wertvollen Kap ein Sprungbrett ins Südmeer, das die Fahrt der kaiserlichen Schiffe bis nach bspw. *Grangor* oder *Belhanka* zwecks Austausch von Seesoldaten oder qualifizierter Reparaturen unnötig machen soll. Darin zeigt sich ganz deutlich die Absicht, den alanfanischen Konkurrenten keine Handbreit im Rennen nach *Uthuria* kampflos zu überlassen.

Für *Brabak* bindet es den wichtigen *horasischen* Verbündeten stärker an das Königreich. Auch wirkt es, so die Hoffnung, auf äußere Feinde insofern abschreckend, als dass eine über das reine Bündnis hinausgehende Motivation der *Horasier* entsteht, zur Verteidigung beizutragen.

Die Wahl *Nagras* als Bauplatz barg für beide Reiche, nicht nur wegen der günstigen Lage des Orts, keine lange Diskussion: Die *Horasier* wollen keine unnötig neugierigen Blicke der *Brabaker* Entscheidungsträger und die *Brabaker* wiederum keine militärische Anlage der *Horasier* in der Hauptstadt – Verbündete hin oder her.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »GEFAHR FÜR ANGBAR GEBAPPT«


(☛ 10) Die hier dargestellten Ereignisse beziehen sich auf das **DPA: Grollen aus der Tiefe**, welches zuletzt auf mehreren *Cons* bespielt wurde. Wenn auch die Berichtersteller zuweilen etwas zur Übertreibung neigen, so entspricht es durchaus der Wahrheit, dass *Angbar* von den Ausläufern eines starken Erdbebens betroffen wurde. Während die Schäden in der *Ehernen* selbst eher gering ausgefallen sind und sich mehr auf das Gemüt der *Angbarer* auswirken, sind die Zerstörungen in den *Koschbergen* westlich der Stadt deutlich sichtbar. Tatsächlich hat sich das Gesicht der Berge rund um den *Greifenpass* merklich verändert und der Weg durch die Berge ist für einige Zeit, bis die *Ingerimmgeweihtenschaft* sämtliche betroffenen Brücken und Durchgänge instand setzen konnte, sehr beschwerlich.

Bei dem „im Grund verborgenen Feind“ handelt es sich mitnichten um einen Gegner *Angbars* oder des *Koschs*, denn solche Emotionen sind dem Wesen fremd. In Wahrheit ist die Ursache für das Beben nichts Geringeres als einer jener zu *Gebirgszügen* versteinerten *Erzdrachen* (**Elementare Gewalten 121**), der sich einzig aufgrund der Einflüsterungen eines im *DPA* besiegtten Magiers aus *Yol-Ghurmak* regte und das Unheil über die *Angbarer* brachte. Der Kern (oder Kopf?) des Drachens und der (nunmehr verschüttete) Zugang dazu befinden sich im bzw. unter dem *Schwarzen Turm* (**Am Großen Fluss 205** und **Herz des Reiches 195**) am *Greifenpass*, so dass dieser zugleich das Zentrum des Bebens darstellte.

In einem anderen Punkt haben die *Herren Breitenklein* und *Kleinenbreit* jedoch Recht: tatsächlich ist für die Abwesenheit des *Steins* niemand anderes verantwortlich als *Ibralosch Sohn des Igen*, *Schürer der Flamme* (**Angroschs Kinder 117**) und rechte Hand *Sephiras*, der sich in seinem Zorn über die neue Linie der *Ingerimmkirche* (**Aventurischer Bote 158**) dazu hinreißen ließ, den *Stein* des *Ingerimm* für einige Zeit zu verbergen, was dem oben erwähnten Magier die Gelegenheit gab, den höchsten *Talisman* der Kirche zu rauben. Nun ist der *Stein* allerdings zurück an seinem Platz. Auf weitere Verkündungen seitens der Kirche werden die *Botenschreiberbrüder* aber vergebens warten, da man die Beteiligung eines der höchsten *Diener* des *Ingerimm* an den Vorfällen nicht an die Öffentlichkeit gelangen lassen möchte.

Umso mehr wird sich der *Angbarer Tempel* an den Reparaturen und Instandsetzungen beteiligen, fühlt man sich doch bei den *Angbarern* dahingehend in der Schuld.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DAS IMPERIO VON TALBRUCK«, »VERRAT IN DER FLOTTE« UND »HAFFAX ERMORDET!«

( 1, 3, 12) Mit diesem Artikel beginnt der sich seit längerem ankündigende Umbruch an der Piratenküste und in der tobrischen Fürstkomturei. Seit fünf Jahren bereitet sich der *Salvunker Kreis* – eine Verschwörung aus hochrangigen Offizieren und ambitionierten Emporkömmlingen – darauf vor, *Helme Haffax* abzulösen. Unter der Führung der Roten Hand *Dherin Bentelan* wollen die Verschwörer die Fürstkomturei im Sinne Haffax' bewahren, bevor dieser – wie andere Heptarchen vor ihm – das von ihm aufgebaute Reich für seine Rache am Mittelreich opfert. Eine ausführliche Beschreibung der Verschwörung finden Sie im **Aventurischen Boten 161**.

Nach dem Tod von *Jasina Melenaar* (**Aventurischer Bote 163**) und der augenscheinlichen Schwäche des Heptarchen sehen die Verschwörer ihre Stunde gekommen. Der Vorstoß ist von langer Hand vorbereitet, die Durchführung minutiös geplant – und scheitert in seiner vollen Entfaltung daran, dass Haffax nicht so unvorbereitet ist, wie die Verschwörer angenommen hatten.

Ihnen sei verraten: Helme Haffax lebt. In Aventurien wird darüber jedoch in den nächsten Monaten Ungewissheit herrschen – und dies entspricht dem Kalkül des Heptarchen. Er will seine Feinde aus der Reserve locken, während er seinen letzten großen Streich vorbereitet. Schon seit längerem vermutet er, dass es innerhalb seines Staates Kräfte gibt, die seine Pläne gefährden können, jenseits von Risiken wie dem wahnsinnigen Ordensmeister *Belharion Mennig*, dessen Gefahrenpotential Haffax schon länger erkannt hat.

Um Gewissheit über seine Feinde im Inneren zu erlangen, hielt er sich in den letzten Monaten bewusst zurück und inszenierte sich als zögerlich und angreifbar. So ließ er das Ultimatum an das Mittelreich – ohnehin nur eine Finte, um den Feind beschäftigt zu halten – folgenlos verstreichen. Und auch wenn ihn der Tod von *Jasina Melenaar* wirklich getroffen hat, so diente sein Pilgerzug nach Sardosk nicht nur der Ehrerbietung gegenüber der Verstorbenen, sondern zudem dafür, Mutmaßungen zu nähren und mögliche Gegner aus der Reserve zu locken.

Außerdem weiß Haffax, dass die Gelegenheit für ihn wie für seine Feinde günstig ist. Das Mittelreich ist nicht zuletzt durch die Hochzeit der Kaiserin mit sich selbst beschäftigt. Wenn seine Gegner Fakten schaffen wollen, bevor eine äußere Macht reagieren kann, müssen sie bald zuschlagen.

In seine Gedanken und Pläne weiht Haffax nur eine Handvoll Leute ein, deren Loyalität er sich sicher sein kann, darunter *Gritta Graustein*, die Hauptfrau seiner Leibgarde, und die Komture *Sarastro Dorkstein* und *Iraddon Kolenfeld von Grät*.

WAS TATSÄCHLICH GESCHEHEN IST

Die Verschwörer schlagen während einer Stabsbesprechung am **19. Travia 1037 BF** zu. Dazu platzieren sie im Besprechungsraum im Burgfried von Haffax' Residenz Talbruck ein **IGNISPHAERO-**



Artefakt. Die Explosion soll Haffax töten. Anschließend will der Salvunker Kreis als Reaktion auf das Attentat und zur Sicherung des Reiches ganz offiziell die Kontrolle über Mendena, die Flotte sowie strategisch wichtige Punkte übernehmen. Die jeweils ausführenden Kräfte stehen seit Mitte Travia bereit. Einflussreiche Loyalisten sollen schnell festgesetzt und als eigentliche Hinterleute des Attentats überführt und hingerichtet werden.

Wie gewohnt wird der Raum vor der Besprechung durch die Adjutantinnen der Obristin Graustein, *Yashnata Trutzmeier*, kontrolliert. *Yashnata*, Mitglied des inneren Salvunker Kreises, ahnt nicht, dass *Gritta* nach ihr ebenfalls eine Überprüfung durchführt. Sie entdeckt das Artefakt und informiert Haffax. Dieser beschließt, die Falle zuzuschnappen zu lassen. Als *Dherin* – selbst anwesend und durch einen potenten **GARDIANUM**-Ring geschützt – das Artefakt aktiviert, kann Haffax sich und *Gritta* mit dämonischer Hilfe retten. Statt zurückzuschlagen, zieht sich Haffax zurück und überlässt anderen das Feld.

Dherin und Stadtvögtin *Yasmina von Darbonia*, versuchen die Kontrolle über Mendena zu übernehmen, sehen sich jedoch dem Widerstand von Teilen der Karmothgarde gegenüber. Ihr Versuch, *Gritta* als Hinterfrau des Anschlags und flüchtige Verräterin darzustellen, greift nicht bei allen Soldaten.

Derweil erheben sich auch in anderen Teilen der Fürstkomturei die Verschwörer, mal mit überraschendem Erfolg, mal mit unerwarteten Niederlagen. Vor allem die Übernahme des Kriegshafens *Norbeneck* scheitert. Unmittelbar nach dem Attentat informierten gebundene *Difarim* die Komture *Sarastro* und *Iraddon*. Admiralkomtur *Dorkstein* kann den größten Teil seiner Flotte mit einer spontanen Strafexpedition *Norbeneck* entziehen, wodurch das Vorhaben seines Stellvertreters *Halrik Bernigandh* scheitert, ihn zu ersetzen.

WAS GESCHEHEN WIRD

Der **Aventurische Bote** wird in den kommenden Ausgaben über den weiteren Verlauf der Ereignisse berichten und unter anderem eine Spielhilfe beinhalten, mit der Sie die Kämpfe und Konflikte an der Piratenküste am Spieltisch einbinden können.

Haffax wird sich in den nächsten Monaten im Hintergrund halten und genau beobachten, wer an seiner Seite bleibt und wer sich gegen ihn stellt. Gleichzeitig wird er selbst widersprüchliche Gerüchte über sein Schicksal und seinen Verbleib streuen und auf den geeigneten Zeitpunkt warten, an dem er zurückschlagen wird.

Die Verschwörer setzen derweil alles auf eine Karte. Sie wissen, dass sie nicht viel Zeit haben und davon schon zu viel verloren haben. Zumal der anhaltende Konflikt andere Mächte provoziert, die angeschlagene Lage der Fürstkomturei auszunutzen. Zwar kann sich das Mittelreich mit seiner gesammelten Macht aufgrund innerer Streitigkeit nicht so schnell zum Handeln entschließen, doch einzelne Personen werden versuchen, auf eigene Faust durchzusetzen, was sie von der Kaiserin erwarten.

Die kommenden Entwicklungen werden vor allem Personen aus der Regionalspielhilfe **Schattenlande** betreffen und der weiteren **Splitterdämmerung** den Weg bereiten.

DAS ÌPPERNO VON TALBRUCK AM SPIELTISCH

Sie können das Inferno von Talbruck und das sich anschließende Chaos nutzen, um einem Abenteuer der Helden in Mendena eine überraschende Wendung zu geben. Die Helden werden dabei ebenso von den Ereignissen überrollt wie alle anderen. Plötzlich finden sie sich in einer abgeriegelten und kontrollierten Stadt wieder, die von Hass, Angst und Paranoia erfüllt ist. Gerade als Fremde werden sie bald das Opfer von Denunziationen und sehen sich mit willkürlichen Anschuldigen konfrontiert. Der bisherige Auftrag mag dabei nebensächlich werden – nun geht es ums Überleben!


Zudem spitzt sich die Lage immer mehr zu und die Konflikte zwischen den Fraktionen der Fürstkomturei häufen sich. Dass Loyalisten sowie Umstürzler die gleichen Wappenröcke und Zeichen tragen, vereinfacht die Sache nicht gerade. Die Helden können unvermittelt in einen solchen Konflikt hineingeraten, ihn aber auch für sich ausnutzen, um ihre Gegner und Verfolger gegeneinander auszuspielen. Einfallsreiche und überzeugende Helden können die Situation sogar noch verschlimmern, um der Fürstkomturei Schaden zuzufügen.

Bei der Ausgestaltung haben Sie freie Hand, nur sollten alle in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** angeführte Meisterpersonen (sofern ihr Schicksal nicht ohnehin freigegeben ist) überleben. Sie werden in der weiteren **Splitterdämmerung** noch eine Rolle spielen, können der Gruppe aber durchaus hier und jetzt bekannt gemacht werden.

Auch eine Einbindung von *Yangold di Lazaar* (*991 BF, berühmter Kriegsberichterstatter und ehemaliger Söldner, scheut keine Risiken für seine Artikel, erste graue Strähnen im braunen Haar) bietet sich an. Die vertrauensvollen Personen, die Yangolds Notizen aus der Stadt und in die Redaktion des *Aventurischen Boten* bringen, können durchaus Ihre Helden sein.


MEISTERINFORMATION ZU

»PRAIOS' LICHT AUF NEUEM WEGEN«

( 8) Godefroy hat erfahren, dass die Akademie nicht unschuldig am Verschwinden einiger Gegenstände aus der Wehrhalle ist (**Horte Magischen Wissens 38**). Mit diesem Wissen ist es ihm ein Leichtes, Ruane zur Kooperation zu überreden – und so wird der neue Lehrer für Rechts- und Götterkunde im **Efferd 1037 BF** seine Tätigkeit an der Akademie aufnehmen. Seine Unterstützung der Akademie, die es ihr ermöglichen soll, nach mehr magiebegabten Kindern zu suchen und diese auszubilden, wird sich auszahlen, so dass sich die Zahl der Eleven in der Akademie, teilweise mit einem mittelbaren Stipendium der Praioskirche, in den folgenden Jahren erhöhen wird. Der Plan des Illuminatus ist, es der Halle der Herrschaft zu ermöglichen, nahezu alle magiebegabten Kinder des Herzogtums unter ihre Fittiche zu nehmen und somit langfristig den Naturzauberern den Nachwuchs abzugraben. Doch ob diese Hoffnung vollständig aufgeht, kann allein die Zukunft zeigen, zumal dieses Vorgehen auch Gegner, nicht nur in den eigenen Reihen, auf den Plan rufen wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»IST DIE RABENMARK AM ENDE?«

( 9) Der Artikel beschreibt den Ausgangszustand der Rabenmark, bevor der *Splitterdämmerungs-Zyklus* in dieser Region beginnt. Nachdem die Region einige Zeit für eigene Abenteuer der Spieler freigehalten wurde, ist hiermit der gegenwärtige offizielle Status gesetzt. Die Entwicklungen nach der Gründung des Paktes von Al'Zul und die Diskussionen innerhalb der Golgariten werden im Abenteuer **Träume von Tod** weiter thematisiert und können dort von den Helden miterlebt und auch gestaltet werden.

CHRONOLOGIE DER ÌPPERAVEPTURISCHEN EREIGNISSE IM AVEPTURISCHEN BOTEN 166

Efferd 1036 BF: Der andergastische König *Efferdan I.* verstirbt bei einem Jagdunfall.

4. Travia 1036 BF: Prinz *Wendelmir Zornbold* wird zum König gekrönt und nimmt den Namen *Wendelmir VI. von Adergast* an.

Praios bis Hesinde 1037 BF: Sippenstreit der Hjalskes sorgt für Unruhe in Prem und überregionale Engpässe an Premer Feuer.

19. Travia 1037 BF: Die Verschwörer des Salvunker Kreises verüben einen Anschlag auf Fürstkomtur *Helme Haffax*. Während um Mendena Kämpfe zwischen Loyalisten und Verschwörern entbrennen, bleibt das Schicksal des Heptarchen ungewiss.

20. Travia 1037 BF: In weiteren Teilen der tobrischen Fürstkomturei erheben sich die Verschwörer, meist unter dem Deckmantel gegen die eigentlichen Hintermänner des Anschlags vorzugehen. Allerorten entbrennen Kämpfe.

Boron 1037 BF: Die Golgariten starten eine neue Offensive in der östlichen Rabenmark.

12. Boron 1037 BF: *Ungolf von Berg-Berg* zum Berg stirbt bei einem Tjostunfall, seine älteste Tochter *Grimberta Haugmin* wird neues Familienoberhaupt und bringt das Stutbuch der Elenviner zurück nach Elenvina.

Hesinde 1037 BF: Die Golgariten müssen sich aus Sichlingen zurückziehen.

Hesinde 1037 BF: Der neue Illuminat Elenvinas leitet die Zusammenarbeit mit der Elenviner Magierakademie in die Wege.

Hesinde 1037 BF: In den Nordmarken tauchen Pamphlete gegen die Herzogenfamilie auf, eine weiträumige Untersuchung kommt nur schleppend voran.

Firun 1037 BF: Aus Belhanka segeln Schiffe der Horaskaiserlichen Marine unter Capitän Silem di Nautariani gen Süden.

Tsa 1037 BF: In Nagra beginnt der Bau einer Hafenfestung der Horaskaiserlichen Marine zur besseren Versorgung der im Südmeer operierenden Schiffe.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 06087/9887025

Fax: 06087/9887008

feedback@ulisses-spiele.de

NACHBESTELLUNGEN
zu erreichen unter



www.f-shop.de

oder über

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

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

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

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

avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge



Impressum

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

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

Lektorat: Britta Neigel, Tobias Rafael Junge

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Annelie Dürr, Tina Hagner, David Lukaßen, Michael Masberg,
Carolina Möbis, Patrick Müller, Henning Mützlitz, Martin Schmidt, Axel Spohr, Tim Steeger, Mháire Stritter,
Judith Vogt

Illustrationen: Tristan Denecke, Fifa Finnsdottir, Jennifer Lange, Giovina Nicolai, Diana Rahfoth, Nadine
Schäkel, Verena Schneider, Patrick Soeder, Mia Steingraber, Fabrice Weiss, Karin Wittig

Cover: Marcus Koch

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

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

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

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

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Basis-Lastschrift:

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

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

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

IBAN: _____

BIC: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

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

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

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der
Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach ohne Angabe von Gründen widerrufen
kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Aventurischer Bote, Boron 1057 BF

Das Inferno von Talbruck

Aufstände in Mendena! Tödlicher Anschlag auf Helme Haffax? Der Anfang vom Ende der Fürstkomturei?



GARETH/MENDENA. Seit nunmehr einem Jahr bereist der berühmte Schreiber Yangold di Lazaar für den Aventurischen Boten das umkämpfte Tobrien. Doch nun haben sich die Ereignisse in den so genannten Heptarchien überschlagen. Von mutiger Hand überbracht erreichte uns nun ein Bericht aus der Feder Meister Yangolds, der getreulich ein Bild von dem Chaos zeichnet, das über das finstere Reich des Erzverrätters Helme Haffax hereingebrochen ist. Wir lassen die Worte Meister Yangolds für sich sprechen.

Baltram von Liepenberg,
leitender Schriftmeister

Burg Talbruck in Flammen

19. Travia

Während ich diese Zeilen schreibe, steht Burg Talbruck in Flammen. Das Feuer ist weithin am nächtlichen Himmel zu sehen und fast scheint es, als wolle es diesen selbst entzünden. Ich bin in mein Zimmer im Samtenen Divan gestürzt, um hastig meine Eindrücke festzuhalten, während jenseits der Fenster Mendena in Aufruhr versinkt. Und dies scheint erst der Anfang zu sein. Es ist meine Pflicht als Chronist, festzuhalten, was ich sehe, auch wenn ich selbst die nächsten Tage nicht überleben mag.

Es ereignete sich am Abend. Die Stürme, die seit Wochen über das Land peitschten, als wolle Rondra selbst das Land des Heptarchen strafen, hatten sich erstmalig gelegt. Die Menschen und anderen Kreaturen der

Stadt dankten den Zwölfen oder ihren Götzen, dass sie überlebt hatten und von den schwersten Schäden verschont geblieben waren, als plötzlich ein ohrenbetäubender Donnerschlag über Mendena rollte. Sogleich richteten sich alle Blicke nach Süden. Der dunkelblaue Himmel leuchtete rot, als würde sich an diesem Abend Praios' Auge dort und nicht im Westen schließen.

Über die Dächer und die Stadtmauer hinweg war Burg Talbruck zu sehen, die Residenz des Fürstkomturs Helme Haffax. Den Burgfried schmückte eine rote Flammenkrone. Ich schreibe dies und kann durch mein Fenster sehen, wie das Feuer sich durch den Stein frisst.

Rufe von der anderen Straßenseite, Soldaten vor dem Roten Haus. Ruhe Feder, bis ich zu dir zurückkehre!

Kämpfe in den Straßen

20. Travia

Stunde um Stunde wird die Lage verworrener. Soldaten allerorten, doch kein verlässliches Wort über die letzte Nacht, geschweige denn über das Schicksal von Helme Haffax. Stadtvögtin Yasmina von Darbonia hat eine Ausgangssperre verhängt, die Stadttore sind geschlossen. In jedem Stadtteil kommt es zu Durchsuchungen und Verhaftungen. Es geht das Wort von Verrat, ohne dass jemand sagen kann, wer wen verraten hätte und zu welchem Zwecke. Ich traf einen Mann, der zu wissen glaubte, Helme Haffax sei tot, verbrannt im nächtlichen Inferno. Später sah ich seine Verhaftung: Hochverrat. Jeder scheint verdächtig, niemand ist mehr sicher. Ich kann hier nicht bleiben. [...]

Jenseits der Stadtmauern wird gekämpft. Die Rote Hand Dherin Bentelan, der zur Zeit in Mendena weilt, soll mit seinen Tobrischen Äxten Abrünnigen nachsetzen. Zusammen mit Yasmina von Darbonia scheint er die eiserne Ordnung aufrechtzuerhalten. Kein Wort von der Karmothgarde, von den anderen Offizieren. Und immer noch brennt unbeantwortet die Frage: Was ist mit Helme Haffax?

Die Flammen sind erloschen, doch weiterhin steigt eine dichte Rauchsäule von Burg Talbruck auf.

23. Travia

Ich habe Zuflucht in der Rabengasse gefunden. Die alanfianische Gesandtschaft bleibt von den Durchsuchungen verschont. Durch Donna Lauredanya du Pasca-Florios konnte ich mehr erfahren. Das Inferno von Talbruck war in der Tat die Folge eines Anschlags, der Helme Haffax gegolten hat, ausgeübt aus den Reihen hoher Offiziere. Über die Namen der Hintermänner und ihre Ziele kann auch sie nur Vermutungen anstellen, ebenso über das Schicksal des Fürstkomturs.

Vier Tage und kein Zeichen von Helme Haffax. Wer auch immer sich gegen den Heptarchen wandte, sollte er etwa erfolgreich gewesen sein? Der Erzfeind des Reiches, größter Stratege unserer Zeit – ermordet von seinen nach Macht gierenden Getreuen? Wenn dies wahr ist, hätten die Götter der Kaiserin kein besseres Geschenk zum Traviabund machen können.

Dies gilt als gesichert: Yasmina von Darbonia und Dherin Bentelan haben die Macht über Mendena übernommen. Ihre Garden und Soldaten sichern die Straßen sowie das Umland und führen Verhaftungen durch.

Gerücheweise liefern sie sich Gefechte mit der Karmothgarde, andere Stimmen rufen, dass die Karmothgarde sich untereinander bekämpft. Obristin Gritta Graustein ist ebenso verschwunden wie Haffax, ob sie tot oder flüchtig ist, weiß niemand. An ihrer statt setzte Dherin Bentelan ihre Adjutantinnen Yashnata Trutzmeier ein, doch scheint sie nicht in der Lage, die Karmothgarde zu kontrollieren.

Die Angst beherrscht Mendena

25. Travia

Nie war das Wappen der Fürstkomturi, die gekreuzten Schwerter, sinnbildlicher als in diesen Tagen. Soldaten, Gardisten, Söldner, sie alle kreuzen miteinander die Schwerter. Das Rote Haus wurde mehrfach bestürmt und von jenseits der Stadtmauern leuchten immer wieder Feuer auf. Kaum jemand, der nicht an das Tuzaker Schlachtfest denkt, das vor viereinhalb Jahren Haffax' Herrschaft über die maraskanische Hafenstadt brach. Erleben wir hier ähnliches? Ist die geifernde Mordlust des Jenseitigen Schnitters über Mendena hereingebrochen? Zerfleischt sich die Heptarchie selbst?

So scheint es. Die Magier der Akademie hetzen Dämonen aufeinander, die in ihrer niederhöllischen Wut ganze Straßenzüge von Wulfenruh verwüstet haben. Auf unbe-

kanntem Wege gelangte gestern Karmothian Hammerhand, der chimärische Blutgladiator, aus der Arena in die Stadt und richtete ein Schlachtfest unter den Bürgern an, bevor er von der Garde vertrieben wurde. Und allerorten: ein Hauen und Stechen, Verdächtigungen, blutgetränkte Richtblöcke und wahllose Verhaftungen.

Wer gegen wen streitet, weiß niemand mehr. Dherin Bentelan und Yasmina von Darbonia scheinen gesichtslosen Angreifern gegenüberzustehen, doch selbst Donna Lauredanya mit ihren ausgezeichneten Verbindungen kann nicht sagen, ob die beiden wirklich die Verteidiger von Haffax' eiserner Ordnung sind. Denn ebenso mehrten sich die Gerüchte, dass sie es sind, die sich gegen den Heptarchen erhoben haben.

26. Travia

Ich habe vertrauensvolle Personen gefunden, die meine Aufzeichnungen aus der Stadt bringen. Welche Pfade sie auch immer dafür beschreiten müssen, die gütigen Götter mögen an ihrer Seite sein! Ich selbst habe beschlossen hier zu bleiben, aller Gefahr für Leib und Seele zum Trotz. Ich hoffe, bald weitere Kunde überbringen zu können.

Yangold di Lazaar (Michael Masberg, mit Dank an Katja Reinwald und DSR)

Höret, ihr Völker von Tobimora und Maraskan!

Schändliche Gräfte wagten am 19. Tag des Erntemonds ein feiges Attentat auf die Grundfesten der Eisernen Ordnung. Doch die jenseitigen Mächte sind auf unserer Seite und bewahrten uns vor dem Schlimmsten!

Noch sind nicht alle finsternen Gräfte hinter dieser heimtückischen Habale beim Namen zu nennen, doch wir werden die Eiserner Ordnung aufrechterhalten und die Schuldigen überführen.

Als Drahtzieherin überführt und flüchtig ist Obristin Gritta Graustein. Dieses schändliche Geschöpf ist festzusetzen und den ordnenden Gräften des Eisenthrons zu übergeben – tot oder lebendig! Wer der flüchtigen Herräterin Schutz oder sonstige Hilfe gewährt, macht sich mit ihr gemein und ist zu strafen wie ein Hochverräter.

Die Führung der ruhmreichen Karmothgarde obliegt ab dieser Stunde Yashnata Trutzmeier, welche dazu in den Rang einer Obristin erhoben wird.

Im Namen Seiner Durchlaucht Helme Haffax.

Fürstkomtur von Tobimora und Maraskan, Komtur von Mendena.

Träger des Karfai-Splitters und des Schwarzen Schwertes Athai-Naq

Dherin Bentelan

Rote Hand für transtobimorische Angelegenheiten
und Protektor von Mendena

Gegeben im Erntemond des Jahres 1037 nach dem Falle Bosparans



Verrat in der Flotte!

Admiralkomtur Dorkstein verrät Helme Haffax!
Kriegshafen unter Protektion der Getreuen!

NORBENECK. Welch schändlichen Verrat, welche Schmerzen musst du erleiden, o stolzes Land unter den gekreuzten Schwertern! Doch beweine nicht jene, die dich hintergehen, sondern frohlocke: Endlich zeigen die heimtückischen Khoramsbestien ihr wahres Gesicht!

Und verbergen sie sich auch dort, wo wir sie nicht vermutet haben. So in der Gestalt des hochdekorierten Admiralkomturs

Sarastro Dorkstein, einst ein Fels, auf den unser geliebter Fürstkomtur sein Vertrauen baute, nun ein faulender Sumpf. Noch im Morgengrauen des 20. Erntetages – die schreckliche Kunde aus Mendena hatte das stolzbewehrte Norbeneck noch nicht erreicht – setzte er sich mit einem Teil der Flotte in das Perlenmeer ab.

Vizeadmiral Halrik Bernigandh wagte noch den heldenhaften Versuch, den Hochverräter aufzuhalten, wurde in dem

Gefecht jedoch durch Heimtücke verletzt und musste die Verfolgung abbrechen. Wie der glorreiche Protektor Dherin Bentelan über Mendena wacht und die Eiserne Ordnung des Fürstkomturs verteidigt, wird Seine Exzellenz Bernigandh über Norbeneck wachen, den flüchtigen Admiral stellen und unsere ruhmreiche Flotte zurück in den Hafen führen.

Vergesst nie: Ein jeder Feind, und trug er auch lange die Larve eines Freundes, soll uns ein Geschenk sein! Denn nun kennen wir ihn bei Gesicht und beim Namen und können ihn mit Freuden der einzige Strafe zuführen, die er verdient: dem gerechten, dem grausamen Tod!

Amazara von Misabul (Michael Masberg, mit Dank an Katja Reinwald und DSR)

Ärger in Alt-Gareth

GARETH. Schaden an Mensch und Tier, entwendetes Mobiliar, ein befleckter Tempel, verstörte Anwohner – das ist die Bilanz einer Nacht voller Angst und Schrecken, die zwei horasische Taugenichtse unlängst in den Gareth Stadtteilen Alt-Gareth und Meilersgrund hinterlassen haben. Demnächst wird dem Rädelsführer der beiden, einem gewissen Huntricio ya Thosoni aus dem liebfeldischen Kuslik, der Prozess gemacht. Ungewöhnlich ist dabei, dass neben der bestellten Stadtadvocatin Svelinya te Ghune auch der bekannte Advocat Bolatrius Groterian wider den Horasier sprechen wird – und das sogar unentgeltlich! Als Berichterstatter des Aventurischen Boten hatte ich Gelegenheit, den Angeklagten noch vor seiner Verhaftung zu hören. Zugegebenermaßen erwartete ich eine dreiste Lügengeschichte, als mir der Horasier ausschweifend von seinen Erlebnissen berichtete. Das „Nachtleben der Capitale“ habe er kennenlernen wollen, und – so versicherte er mir mit fiebrigem Glanz in den Augen – nie zuvor habe er solches Vergnügen gefunden wie in jener Nacht.

Das daraufhin Erzählte schien mir unglaublich zu sein, hielt aber überraschenderweise der Überprüfung stand.

Gemeinsam mit dem in einschlägigen Kreisen bekannten Fester Gonzagi, der im Meilersgrund nur „Der Advocat“ und gerne in Zusammenhang mit Gewalt und Hehlerei genannt wird, war er bereits am frühen Abend in den Geschäftsräumen der thorwalschen Kuriositätenverkäuferin Arva Hallarsdottir auffällig geworden. „Glaubt mir, sie wollten diese Rantze nicht kaufen“, berichtete die Händlerin und wies auf eine offenkundig hochgradig verwirrte Sumpfrantze in einem viel zu engen Käfig. Stattdessen sei ihr zahmer Bär belästigt worden, so die traumatisierte Thorwalerin weiter. „Ich wusste mir nicht anders zu helfen, als die Herren meines Geschäfts zu verweisen.“

Gänzlich anders erinnert man sich jedoch im Haus der *Sechzehn Ministerinnen* auf der Tempelhöhe an Thosoni. „Der Signor darf uns gerne jederzeit wieder aushelfen – auch eine dauerhafte Anstellung kann ich mir durchaus vorstellen“, sagte Tispia Lussian, Leiterin des Freudenhauses. Nachforschungen ergaben, dass ya Thosoni dem Haus an diesem Abend in wenigen Stunden einen Rekordumsatz beschert hatte. Im Arenaviertel wird er hingegen als Auslöser einer Massenschlägerei genannt, und die Hotelbesitzer der Altstadt denken darüber nach, künftig keine

liebfeldischen Gäste mehr zu empfangen. Doch damit nicht genug: Am Hesindetempel wurde der Horasier gesehen, wie er sich an die Wand des Göttinnenhauses erleichterte, ja sogar unflätige Kritzeleien hinterließ. Danach verliert sich die Spur des Tunichtguts zunächst. In den Ruinen der Krähensteine in Meilersgrund wurden am Tag darauf allerdings die Überreste eines Ferrara-Zweispanners geborgen, der offenbar von dem Liebfelder entwendet worden war.

Verhalten und Umgang des Horasiers deuten daraufhin, dass nicht lediglich Gebranntes oder Gebrautes der Grund für sein Verhalten gewesen sein können, sondern Rauschmittel anderer, schlimmerer Art. Aber ist er deswegen Täter oder vielmehr ein Opfer von Kräften, deren Einfluss im Meilersgrund und anderen Vorstädten bedenklich um sich greift? Man darf gespannt sein, wie gerichtlicherseits damit verfahren wird. Klar ist aber, dass der Horasier in einer Nacht offenbar so viel Schuld auf sein Haupt geladen hat, wie es sonst nur ein veritabler Trunkenbold in seiner gesamten Vita vermag.

Arithon Fuxfell (Henning Müzlitz)

In Trauer senkt der Leu' sein Haupt: Der Baron vom Berg ist tot

BARONIE BERG. Bei der allzweijährlichen Familientoste derer Vom Berg verstarb das Oberhaupt der Familie, Baron Ungolf von Berg-Berg zum Berg, im Lanzengang gegen seinen Freund und Neffen, Sieggold vom Berg, Vogt zu Arraned, der dabei gleichfalls schwer verletzt wurde. So führte die Turnei, die ein der Leuin wohlgefälliges Kräftemessen hätte sein sollen, dazu, dass des Herrn Ungolfs Tochter, Grimberta Haugmin vom Berg und vom Großen Fluss, Herzogin der Nordmarken, unerwartet das Oberhaupt der Familie vom Berg wurde.

Fast vollständig versammelte sich die reichsweit vertretene Familie zur Beisetzung des verblichenen Oberhauptes unter Burg Berg. Anwesend waren Baron Konnar und Baronin Gerone vom Berg aus den Almadanischen Landen, Alrik vom Blautann und vom Berg aus dem Gefolge der Kaiserin, Hochwürden Gilrand vom Berg aus Gareth, der Nordmärker Herold

Rondrian Acca vom Berg-Berg, die Elenviner Hofgeweihte Raduvera vom Berg sowie Baronin Tsaja vom Berg und der herzogliche Kämmerer, Sieggold vom Berg. Konnar vom Berg, der Soberan des almadanischen Familienzweiges, bot Frau Grimberta gar für ihren verstorbenen Vater einen Platz in der Familiengruft der almadanischen Familie von Bergs in Brig-Lo an, was die Herzogin aber mit Dank für das hochherzige Angebot ablehnte und auf die Tradition des Stammhauses verwies, nach welcher der Herr vom Berg unter Burg Berg seine letzte Ruhestätte findet.

Eine bewegende Predigt hielten die beiden Rondrapriester, Hochwürden Gilrand und Ehrwürden Raduvera vom Berg. Sie erinnerten der Verdienste um Reich und Herzogtum des Herrn Ungolf, sparten aber auch nicht mit Mahnungen an Frau Grimberta, es ihrem Vater gleichzutun und aufrecht für Familie, Reich und Glauben zu fechten.

Dies versprach sie zu tun. Auch kündigte Ihre Hoheit Grimberta an, zukünftig den Familienzusammenhalt zu stärken und die Zügel der Familie in festen Händen zu halten.

Als eine ihrer ersten Handlungen als Familienoberhaupt berief die junge Herzogin die Verwalter des Gestüts Diamant zum Gespräch, um mit ihnen zum allseitigen Nutzen Leihgaben verschiedener Zuchtrösser der Elenviner Blutlinien zu vereinbaren. Ebenfalls führte sie das Stutbuch der Elenviner wieder zurück in das Hauptgestüt dieser Rasse vor den Toren der Herzogenstadt. „Dunkel sind die Wolken am Horizont. Das Reich wird gute Streitrösser benötigen. Rüsten wir uns.“ Weitblick und Kampfgeist beweist die kluge Herzogin und Teilnehmerin der Zwölfgöttertoste in Perricum mit diesen Worten – überaus notwendige Eigenschaften in Zeiten wie diesen.

Alara Togelstein-Horning (Tina Hagner)

Der Griff nach dem Süden

BELHANKA. Nur einige Wochen ist es her, dass einige Schiffe der ruhmreichen horaskaiserlichen Flotte den Anker lichteten und unter der Führung des nur wenige Tage zuvor eingetroffenen Capitans Silem di Nautariani auf seiner Schivone *Efferdlieb* gen Süden segelten. Unter diesen Schiffen fanden sich auch solche, die besonders tief im Wasser lagen und die in den Tagen zuvor mit hochwertigen Baumaterialien wie dem dunklen Granit aus den Steinbrüchen von Pailos und feuerfester Steineiche beladen wurden. Doch in all der Zeit war nicht herauszufinden, mit welchem glanzvollen Ziel diese Schiffe auslaufen würden. Viele munkelten von der verheißungsvollen Kolonie Nova Methumisa im saganumwobenen Uthuria, während

andere sich sicher sein wollten, dass eine neue, eine zweite Kolonie errichtet werden solle. Auch nachdem die Masten mit dem ehrfurchtgebietenden Adlerbanner schon lange nicht mehr am Horizont auszumachen gewesen waren, machten für viele Tage nichts als solche und noch fabulösere Spekulationen die Runde.

Nun aber wurde dieser Tage seitens der Admiralität verkündet, dass das Ziel der Schiffe Nagra hieße und dort im Auftrag der horaskaiserlichen Flotte eine Hafenfestung errichtet würde, die den Schiffen unseres glanzvollen Reichs als Stützpunkt für Operationen im Südmeer dienen sollte! Ob der hochverräterische Baumeister Ezzelino Merzari ebenfalls an diesem Bauwerk beteiligt sein würde, wollte zunächst niemand kommentieren. Nicht ausge-

schlossen werden soll an dieser Stelle, dass diesem nun bald endlich der Prozess gemacht werden könnte! Verdient hätte er es!

Fest stehen aber dürfte jetzt bereits, dass auf diese Weise ein Stück der großen zivilisatorischen Errungenschaften unseres geliebten Reichs den Weg zu unseren treuen Verbündeten im Königreich Brabak finden wird. Ferner dürfte sicher sein, dass unsere tapferen Soldaten und Seeleute und unsere unverwüstlichen und fähigen Arbeiter und Handwerker ein wenig des unvergleichlichen Lebensgefühls unserer Heimat mit in den fernen Süden dieses Kontinents mitnehmen werden. Mögen sie dem Reich und der Flotte Ehre machen!

Quido Berylli (Christian Bender)

Horaskaiserliche Flotte baut in Nagra

BRABAK. Eigenwillig anmutende Szenen spielten sich in Nagra ab, jenem westlich der Königstadt gelegenen ehemals beschaulichen Dorf an der Küste Brabaks, in das, mit dem Baubeginn der Werft durch die Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie Mitte 1035 BF, ein Hauch einer vorher nicht gekannten Weltoffenheit Einzug hielt. An Bord der *König Ariakon*, dem Flaggschiff der brabakischen Flotte, fuhr im Tsa dieses Jahrs Kronprinz Peleiston in Begleitung des Gesandten der horasischen Krone zu Brabak, Lessandro d. J. ya Strozza, samt Gefolge gen Nagra. Auf brabakischer Seite waren auch einige Vertreter der Hohen Familien der Audienza zugegen. Zu dieser Fahrt waren neben den Kollegen der Brabakischen Bilderpostille auch wir vom Aventurischen Boten geladen, die Delegationen zu begleiten. Kommentieren wollte im Vorfeld niemand diese Vorgänge und man hüllte sich auf jede Nachfrage in ein beinahe spitzbübisches Schweigen, das geeignet gewesen wäre, gar Phex zur Verzweiflung zu treiben.

In Nagra schließlich, das sich in der letzten Zeit doch sehr verändert hat, stießen mehrere Schiffe der horaskaiserlichen Marine in der Bucht der Ortschaft hin-

zu. In einem beinahe feierlichen Akt versammelten sich die brabakische und die horasische Gesandtschaft unter den stauenden Augen zahlreicher herbeieilender Bewohner Nagras und ebenso neugieriger Handwerker aus dem Horasreich und dem Königreich am Kap. Nebeneinander flatterten das Harpyien- und das Adlerbanner im Wind und schienen auf ihre Weise künden zu wollen vom Wert und der Geschlossenheit der Goldenen Allianz.

An dieser Stelle, unweit des anscheinend so gut wie fertig gestellten Kontors der Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza, wurde zunächst Lessandro ya Strozza das Wort erteilt. Dieser lobte in hesitend-gefällig gewählten und teils blumigen Worten das Leben in Brabak wie auch die Herzlichkeit und den Zusammenhalt seiner Bewohner. Auch erwähnte er ausdrücklich die strategische und geistige Partnerschaft beider Reiche in den angebrochenen Zeiten voller Ruhm, Entdeckungen und Reichtümer. Nicht wesentlich anders äußerte sich der Kronprinz über die Horasier. Er schloss damit, dass sich das Königreich Brabak freue, dem „verlässlichen und befreundeten Bündnispartner aus Vinsalt“ ein Stück Land überantworten zu dürfen, auf dem dieser

eine Anlage zur Versorgung seiner Flotte errichten möge.

Einige Gäste der Feierlichkeit wollen hinter der vom Kronprinzen gewählten Formulierung eine bewusste Spitze gegen Trahelien erkannt haben. Ganz deutlich aber darf dieses Vorhaben als Schulterchluss zwischen dem Königreich am Kap und dem Horasiat gegen den gemeinsamen Kontrahenten – auch außerhalb kolonialer Ambitionen – Al’Anfa gewertet werden. Besorgte Beobachter richten nun ihren Blick auf das Imperium, das sich, so fürchten diese, durch diesen Schritt der Goldenen Allianz bedroht fühlen könnte. An den feierlichen Akt schloss sich ein informeller Teil an, bei dem sich neben der betonten Einigkeit der beiden Reiche in Gesprächen auch die Unterschiede in den Mentalitäten seiner Bewohner zeigten. Diese wurden seitens der Beteiligten bisweilen mit Worten wie „interessant“, „überraschend“ oder „possierlich“ bezeichnet.

Wie ernst es dem Horasreich mit der Errichtung des Stützpunktes am Kap ist, zeigte sich eindrucksvoll in der Tatsache, dass Bauarbeiten noch während des Ausklangs mit großer Emsigkeit begannen.

Muliro Larekos (Christian Bender)

Der Vampir von Eschenrod – Lucio bei Freundschaftsspiel zu!

GARETH. Bei einem Freundschaftsspiel Fortuna Eschenrods gegen das Immanbanner tränkte nun Blut den gefrorenen Boden der Arena. Trotz winterlicher Witterung lieferten sich die beiden Gareth Mannschaften einen harten Schlagabtausch. Fortuna lag mit 9:15 im Rückstand, als kurz vor Ende der Partie das Ungeheuerliche geschah: Nach einem Zusammenstoß des Stürmers Lucio mit der Verteidigerin Celissa ging diese fluchend zu Boden, sogar Blut

netzte ihr Gewand. Doch Schiedsrichter Okil Nikoloff ließ die Partie weiterlaufen, was schließlich in einer knappen Niederlage (15:17) für die geschockten Spieler des Immanbanners Gareth endete. „Lucio hat mich angefallen wie ein Bluthund!“, kommentierte Celissa grimmig das Geschehen. „Das nächste Mal sorg ich dafür, dass er keine Schneidezähne zum Zubeißen mehr hat!“

Der Übeltäter selbst verweigerte eine Stellungnahme und grinste nur hämisch. Der

ehemalige Spieler von Skorpion Punin, ein Großneffe Alrik Ragathers, war erst kürzlich aus familiären Gründen in die Kaiserstadt gezogen. Seit kurzem spielt der Ausnahmespieler beim amtierenden Stadtmeister, Fortuna Eschenrod, und ist besonders für seine Wendigkeit und seine harten Bälle berüchtigt. Ob Fortuna Lucio auch nach diesem Vorfall in weiteren Spielen einsetzen wird, war bis Redaktionsschluss noch unklar.

Bella von Rethis (Axel Spohr)

Nicht allen genehm – Streit um's Feuer in Prem

PREM. Hetfrau Thora lässt es sich gut gehen: An den Stränden der Zyklopeninseln in der Sonne badend den örtlichen Wein genießen, mit den Gedanken an fernen Gestaden weiland, statt in heimischen Hallen – fragt man dieser Tage die Einwohner der Küstenstadt Prem in Westthorwal nach ihrem Oberhaupt, wird man wahrscheinlich derartige Antworten erhalten. Man ist nicht gut zu sprechen auf die Tochter des legendären Thurbold Schlangenstecher.

Sippenstreit der Unzertrennbaren

Doch was ist eigentlich passiert? Alles begann mit dem nicht ganz unerwarteten Tod von Algrid Hjalske im frühen Rahjamonnd des vergangenen Jahres. Die langjährige Hersirin der Hjalske-Sippe hatte ein gesegnetes Alter erreicht und litt seit längerem unter verschiedenen Gebrechen und verstarb friedlich im Kreise ihrer Angehörigen. Mit dem Frieden war es jedoch vorbei, als Birga Hjalske, Schwester der Verstorbenen und engste Beraterin von Hetfrau Thora, bei der Versammlung der Sippe erklärte, dass sie von nun an Sippe und Handelshaus zu führen gedenke – ganz entgegen der Weisung ihrer Schwester, nach der ihre Tochter Rottmar sie zu „beerben“ hätte. Über diese Nachfolge war schon zuvor immer wieder hinter vorgehaltener Hand gemurrt worden, war doch die unstete und lebenslustige Rottmar nicht bei allen Mitgliedern der Sippe wohl gelitten. Dennoch erhob sie sich gegen ihre Tante und unterstrich ihre Ansprüche auf die Führung im Sinne ihrer verstorbenen Mutter. „Ich werde nicht zusehen, wie Stolz und Ruf unseres Hauses von einem zu weich gepuderten Mädchen in den Schmutz gezogen werden!“, ließ Birga daraufhin hören. Zustimmendes Gebrüll unterstrich, dass sie sich in der Sippe auf viele Gleichgesinnte verlassen konnte – die Beschimpfungen der Gegenseite verrieten jedoch, dass ihre Nichte ebenso auf Unterstützung zählen konnte.

Beim darauffolgenden Handgemenge stellte Rottmar eindrucksvoll unter Beweis, dass an den Vorwürfen wenig dran war. Bevor sie ihre Tante grün und blau schlagen konnte, wurden die Streitenden jedoch von der Familie getrennt, und die Hjalske-Sippe ging im Unfrieden auseinander.

Rottmar wartete nicht lange ab, sondern zog sich in die Neue Brennerei am Rand der Stadt zurück, den alten Brennmeister Dero an ihrer Seite. Birga hingegen sicherte sich noch am gleichen Tag die Kontrolle über die sippeneigene Taverne, die Alte Brennerei sowie deren Schiffe. Bis auf vereinzelte Provokationen blieb es die folgende Zeit jedoch friedlich.

Im Efferd kristallisierte sich jedoch für beide ein Dilemma heraus: Rottmar verfügte zwar über fässerweise Rotbrand, konnte diesen aber nicht ausliefern, während Birga über Schiffe gebot, diese aber nicht mit ausreichend Feuer beladen konnte, um die Abnehmer in Albernia oder dem Horasreich zu versorgen. Schon bald kam es zu Engpässen, und auch die örtlichen Tavernen sahen sich gezwungen, andere Brennereien um Unterstützung zu bitten, die das Premer Feuer bislang fast ausschließlich für den Eigenbedarf hergestellt hatten.

„Die überwintert auf den Zyklopen!“

Um Birga jede Möglichkeit zu nehmen, eigenes Feuer brennen zu können, ließ Rottmar in einer Nacht-und-Nebel-Aktion zwei Schiffsladungen frisch angelieferter Varnheimer Rüben ins Meer kippen. Danach eskalierte der Streit vollends: Birga versuchte in ihrer Verzweiflung daraufhin die Neue Brennerei mit Gewalt zu übernehmen und griff das Gebäude mit Hilfe von Teilen der Premer Seesöldner an. Da Rottmar die Immanmannschaft von Pottwal Prem zwischenzeitlich weiterhin beliefert hatte, kamen ihr die Männer und Frauen der Eschenschwinger-Otta zu Hilfe. Eine wüste Keilerei ent-

brannte, die sich auch am folgenden Tage fortsetzte.

Da Prem in Thoras Abwesenheit und ihrer Vertretung beraubt führungslos dastand, sahen sich die einflussreichsten Hetleute der Stadt gezwungen, einzugreifen. Rekker der Sturmspeer-, Wogenbrecher- und Garshjalm-Ottajaskos konnten die wenigen verbliebenen Jarlskari unterstützen und zumindest für Ruhe in der Stadt sorgen.

In der Folge wurde ein Sonderhjalding einberufen, um den Konflikt zu beenden. Die Hetleute Laske Beornsson, Iskra Frennjarsdottir und Olgard Laske son übernahmen gemeinsam mit dem Swafnirgeweiheten Jurge Swafnirgrehd übergangsweise den Vorsitz. Da sich Rottmar und Birga allerdings weiterhin unversöhnlich gegenüberstanden, war keine schnelle Lösung des Konflikts möglich. Auch die Beilegung des Streits durch einen Holmgang (ehrenhaften Zweikampf) wurde von Birga mit dem Verweis auf ihr Alter und ihren unstrittigen Anspruch abgelehnt. Als Rottmar sich abfällig darüber äußerte, kam es aufgrund des folgenden Tumults fast zur Auflösung des Hjaldings. Einzig ein Machtwort von Jarlin Thora könne den Sippenstreit vielleicht beenden, war allerorten zu vernehmen. Allerdings wuchs auch der Ärger über die abwesende Hetfrau merklich an. „Was nützt uns eine Jarlin, die immer auf Herferd ist?“, fragte sich Hetfrau Iskra. „Thora ist nie vor Ort, wenn sie gebraucht wird. Die überwintert auf den Zyklopen, und hier schlagen sich alle die Köpfe ein!“, polterte Laske Beornsson. „Und was noch schlimmer ist: Der Schnaps wird langsam knapp!“, fügte Olgard Laskeson besorgt hinzu.

Jurge Swafnirgrehd, der in der Stadt der Händler und Piraten in den vergangenen Götterläufen noch einmal erheblich an Ansehen gewonnen hat und als enger Vertrauter von Thora gilt, ließ sich dazu hingegen keinen Kommentar entlocken. Ein Ende des Streits scheint also erst einmal nicht absehbar zu sein. Hetfrau Thora sollte sich also nicht wundern, wenn bei ihrer Rückkehr nach all dem zyklöpäischen Rotwein niemand mehr ein Feuer mit ihr heben will – sei es aus Unlust, oder weil einfach keines mehr vorhanden ist.

*Thalf Thorgilson (Henning Mütlitz,
mit Dank an Christian Vogt)*

Wird sich der Horas verloben?

HORASIA. Lieferanten aus dem ganzen Reich eilen durch Horasia; Feuerwerker, Zuckerbäcker und Illusionisten sind vor Wochen angereist, und in der ganzen Stadt ist keine Ballrobe, keine Uniform mehr zu erwerben. Unzweifelhaft werden die Feierlichkeiten anlässlich dieses Unabhängigkeitstages besonders prächtig. Doch neben potenziellen Programmpunkten, Anekdoten über den Südkonti-

nent und kulinarischen Spezialitäten wird noch etwas eifrig von Hand zu Hand gereicht: das Gerücht, der junge Horas wolle sich verloben.

Woher das Gerücht stammt, weiß niemand. Ebenso wenig ist bekannt, wen sich unser Herrscher als Braut erwählen will. Hinter vorgehaltenem Fächer äußern viele, dass es längst höchste Zeit sei, besonders, da es ja sogar den Mittelreichern gelungen ist, endlich einen passen-

den Ehemann für ihre Kaiserin zu finden. Ebenso wird beflissen spekuliert, wer die zukünftige Gemahlin sein könnte.

Aus dem Sangreal war keine offizielle Stellungnahme zu hören, sodass alle mit Spannung den Unabhängigkeitstag erwarten!

Benvenuto Botta (MM)

Andergaster Volksfreund, 1056 BF

Lang lebe König Wendelmir VI. – Neue Zeit im Land der Steineiche angebrochen

ANDERGAST. Geneigte Leser in- und außerhalb der Grenzen unserer getreuen Heimat mögen voller Verwunderung einen Mangel an Nachrichten von Ingval und Ornib erfahren haben. Zur Beruhigung lässt sich Euch allen mitteilen: Der Steineichenwald steht noch, die Flöße gleiten und noch immer schlägt das Andergaster Herz fürs Heimatland.

Doch zugleich soll der Welt die Kunde großer Umwälzungen nicht vorenthalten sein, wie sie sich zugetragen im letzten Jahre. Darob, geschätzter Leser, lehnet Euch zurück in Eurem Stuhl und vernehmet die Kunde, dass unsere geliebte Heimat einen neuen König habe.

Der unerwartet frühe Wintereinbruch im Mond des Herren Efferd mag bereits ein dunkles Omen gewesen sein. Der tragische und plötzliche Tod seiner Majestät Efferdan I. von Andergast zur herbsthliche Hirschhutz im einhundertzweiundachtzigsten Jahre unserer Unabhängigkeit (Anmerkung d. Red., Efferd 1036 BF) hat aber nicht nur die Jagdgetreuen des Herrschers bis ins Innerste erschüttert.

Mangels eines eigenen Erben hat sich nun Prinz Wendelmir Zornbold seiner Verantwortung gestellt. Am 4. Travia, dem Tag der Helden, hat er seine rechtmäßige Krone übernommen, um

als König Wendelmir VI. von Andergast das Land in eine große Zukunft zu führen und vor der nostrischen Plage zu schützen. Schnell konnte unser guter König Wendelmir auch jenen gefürchteten

Raubritter, welcher der Rote Bulle genannt, in seine Schranken weisen. Hatte doch dieser Abschaum zuletzt von Nostria abgelassen, und seine feigen Attacken gegen Andergast gewendet. Ob der Raubritter nun in anderen Landen sein Unwesen treibt, bleibt abzuwarten, die treue Andergaster Bevölkerung indes kann aufatmen, wie auch alle Händler, die zu Zeiten des Horasierkönigs unter Übergriffen zu leiden hatten. Ihnen allen ruft der bescheidene Verfasser dieser Zeilen zu: Die Straßen sind sicher! Dank sei unserem guten König Wendelmir! Desweiteren stehe noch zum Berichte, dass unser neues Periodikum, der Andergaster Volksfreund, die vormals erscheinende Freie Trommel ablöst. Ein Brand in der Druckerei hatte kurz nach der Krönung unseres guten Königs Wendelmir alle Unterlagen wie auch die Druckstöcke der Freien Trommel vernichtet. Wie durch ein

Wunder kam dabei niemand zu Schaden. Doch wie man es von den tapferen Andergastern nicht anders kennt, konnte nun dank großzügiger Spenden aus der könig-

lichen Schatzkammer, ein neues Blatt die Berichterstattung aufnehmen, welches Ihr selbst nun in Euren Händen haltet. Der vormalige Herausgeber Cereborn Galahan, ehemaliger königlicher Kanzleirat, hat inzwischen sein Amt niedergelegt und einen Neuanfang gewagt. Mit glühendem Herzen hat er sich der Verteidigung Andergasts verschrieben und unterstützt

mit seiner Weisheit und seinem Können die Moral unserer Truppen, die unsere Baronien im Steineichenwald gegen die Orkenbrut schützen. Angesichts dieser überwältigenden Heimatliebe sah sich unser guter König Wendelmir außer Stande, ihm dieses Ansinnen auszureden.

Als sein bescheidener Nachfolger verbleibe ich *Gerfried von Borkenquell*, königlicher Kanzleirat zu Andergast.

(Carolina Möbis)



Schmierfinken allenthalben

NARBEN/GRANGOR. Was ist los auf der anderen Seite des Großen Flusses im Herzogtum Nordmarken? Kaum hatte Seine Exzellenz Godefroy von Ibenburg-Luring nach dem tragischen Tode seines Vorgängers die Arbeit als Illuminatus der Lichtei Elenvina aufgenommen, als schon ein neuer Skandal die Nordmarken beutelt: Weit gestreut im Herzogtum tauchten vor kurzem schmähliche Pamphlete auf, die den Nordmärker Herzog des Tyrannentums bezichtigen und keck und dreist behaupteten, zu Unrecht gar säße das Haus vom Großen Fluss auf dem Hirschenthron zu Elenvina.

Bedauerlicherweise weilt Seine Hoheit Hartuwal vom Großen Fluss, Schwiegervater unseres gütigen Herrn und Markgrafen, Seiner Hoheit Cusimo von Garlichgrötz, zur Zeit am Hofe der Kaiserin. Gemächlich zeigt sich die Verwaltung in seiner Stadt Elenvina darin, das Problem der Schmierereien ein für allemal auszumerzen.

Da diese unglücklichen Umstände die Gemahlin Seiner Hoheit Cusimo, Herzogin Heldora zutiefst dauern, rief sie ihre Tante zurück ins heimatliche Elenvina. Diese, Ihre Ehrwürden Grimmhelda vom Großen Fluss, begleitete ihre Nichte Heldora seinerzeit als geistlicher Beistand und Gesellschafterin nach Grangor und soll nun die Umtriebe in den Nordmarken näher betrachten und dem Herzogenhaus der Garlichgrötz getreulich berichten.

Auch Seine Hoheit Cusimo äußerte sich zu der Angelegenheit: „Wir sind alle eine Familie in Traviyas Namen – und wenn ein Schmierfink sich erdreistet, den Schild unserer Ehre mit einem derartigen Pamphlet zu verkleistern, ist ein Satz Maulschellen sein rechter Lohn!“

Wohl dem Windhag, dass ein solch tatkräftiger und besonnener Herrscher ihn schützt!

Sirlan Holzer (Tina Hagner)

In Eigener Sache: Andergast trauert – Efferdan I. ist tot

NDERGAST, Ende 1036 BF. Efferdan I., König von Andergast, kam bereits im Efferd des vergangenen Jahres unerwartet bei einem Jagdunfall ums Leben. Beide Söhne des Herrschers aus der Verbindung mit der andergastischen Prinzessin Varena verstarben bereits im Kindesalter, weswegen die Geschicke des Landes nun Wendelmir VI. lenkt, ein Enkel von

Wendolyn VI.. Die Redaktion des Aventurischen Botens bittet um Entschuldigung für die ausnehmend späte Berichterstattung, entsprechende Kontakte zum Andergaster Volksfreund mussten erst geknüpft werden. Wir hoffen jedoch auf eine fruchtbare Zusammenarbeit und senden unser Beileid sowie beste Wünsche und Gebete nach Andergast in diesen Zeiten des Umbruchs.

Nordmärker Nachrichten, Hesinde 1057 BF

Praios' Licht auf neuen Wegen

ELENVINA. Drei Monde ist es her, seit Godefroy von Ibenburg-Luring zum neuen Illuminatus Elenvinas erhoben wurde. Eifrige Arbeit prägte seine bisherige Amtszeit, in denen er seine Vertrauten in seine Umgebung berief und das Gespräch mit der Magierakademie suchte.

Sein Nachfolger als Visitor der Lichtei Elenvina und Erzrechtswahrer der Abtei Wallbronn wurde des Illuminatus 1010 BF geborener ältester Sohn, Hadwig Manegold, während seine älteste Tochter, Adelind Calderine, zur Unterstützung des Vorstehers des Gratenfeler Praiostempels entsandt wurde. Des Herrn Godefroys bisherige Adlata zu Wallbronn, Praiobirga von Föhrenstieg, erhielt indes kürzlich das Kommando über ein Halbbanner der Sonnenlegion. Neue Priorin der Wehrhalle des Praios' zu Elenvina wurde Ihre Ehrwürden Waliburria von Bollharsch-Schleiffenröchte, eine kraftvolle Frau in den Vierzigern und Nichte des verstorbenen Illuminatus Jorgast, die diese verantwortungsvolle Aufgabe gewiss mit Mut und Wissen meistern wird.

Ein langes Gespräch führte Seine Exzellenz mit dem Großinquisitor des Reiches, Amando Laconda da Vanya, der zu einem Besuch in Elenvina weilte. Es scheint, als würde der Illuminatus seine langjährige Verbindung zur Inquisition nun umso enger gestalten.

Wenige Tage später erhielt die Spektabilität der Akademie der Herrschaft, Ruane

von Elenvina, eine Ladung in die Amtsräume des Illuminaten. Gesprächsthema war das Arcanum Interdictum in Elenvina, die Lage der Akademie und die Beschwerne, in den entlegenen Dörfern und Weilern die magische Begabung mancher jungen Menschen zur rechten Zeit zu erkennen und in geregelten Bahnen auszubilden.

Um diesem dauerlichen Zustand abzuhelfen, bot Seine Exzellenz an, einen neuen Dozenten an die Schule der Herrschaft zu entsenden, auf dass dieser die Eleven in Götterkunde und Rechtslehre sowie Moral und Geschichtswissen ausbilde. Gleichfalls stellte er Ihrer Spektabilität von Elenvina in Aussicht, ihre Institution zu unterstützen, damit innerhalb der Lichtei jegliche Maid und jeglicher Bursche, in welchem sich Madas Funken zeige, gefunden und ordentlich ausgebildet werden könne und nicht den verderbten Lehren von Hexentum und Druidenkult anheimfalle.

Ihre Spektabilität soll beim Verlassen der Wehrhalle deutlich erschüttert gewirkt haben. Eine Reaktion der Magierakademie zu Elenvina auf das hochherzige Anerbieten des Illuminaten steht indes noch aus, doch wird seine Annahme baldigst erwartet.

Wahrlich, unter Praios' Licht liegt die Lichtei Elenvina dieser Tage!

*Hesindiago Wagenknecht
(Tina Hagner)*

Ist die Rabenmark am Ende?

DEVENSBURG. Wie der Bote kürzlich berichtete, erlitten die Golgariten einen empfindlichen Rückschlag, als ihre Kämpfer von der Drachengarde aus dem strategisch wichtig gelegenen Dorf Sichlingen in der Baronie Devensberg vertrieben wurden. Es war der wiederholte Versuch, im Land östlich des Todeswalls Fuß zu fassen und so eine dauerhafte Basis für die weitere Befreiung und Befriedung der Rabenmark zu etablieren. Seit inzwischen acht Jahren streben die Golgariten unter *Gernot von Mersingen* danach, das Land dauerhaft unter ihre Kontrolle zu bringen und den Menschen dort wieder eine gerechte und zwölfgöttergefällige Herrschaft zu geben. Doch trotz vieler Bemühungen, Verluste und Schlachten sind bis heute nur die Länder westlich des Todeswalls sowie die Baronie Aschenfeld im Hochgebirge der Schwarzen Sichel befreit.

Aufgrund dieser geringen Erfolge werden die Stimmen lauter, welche bei den andauernden Rückschlägen die Frage nach der Zukunft der Mark stellen. Während die ehemalige Traviemark inzwischen als Teil der Rommilyser Mark wieder erblüht und es in Warunk und Beilunk beständig Erfolge bei der weiteren Befriedung des Landes gibt, scheitern die Golgariten fortwährend daran, den Todeswall zu erobern oder zu umgehen. Sollte dieses dämonisch verseuchte Bauwerk und Überbleibsel der Dritten Dämonenschlacht den Streitern noch heute so viel Widerstand entgegen setzen? Zuletzt waren es die Streiter unter Answin von Rabenmund, denen es gelang, den Wall länger zu sichern und zu halten.

Auf dem Hoftag zu Rommily im Jahr 1036 BF wurde – den Kritikern zum Trotz – erst unlängst das Lehen der Rabenmark für weitere sieben Jahre an die Golgariten vergeben. Doch ob der andauernden Untätigkeit der Großmeisterin *Borondria* scheint es fast, dass diese das Land ihres Ordens nicht mehr unterstützt. Stattdessen ist es immer wieder der Markgraf *Gernot von Mersingen*, welcher die Bemühungen vorantreibt und sich um Erfolge und einen guten Leumund der Mark bemüht. So profitieren ständig andere vom Kampfesmut

der Golgariten. Die Eroberung Warunks durch die Rondrakirche wäre wohl ohne den Scheinangriff der Golgariten im Westen nicht möglich gewesen. Diese Gefechte haben für sie selbst allerdings keine Erfolge eingebracht, mussten sie sich doch ein ums andere Mal wieder zurückziehen. Trotz der Vertreibung des Nekromantenrates ist der Widerstand in der westlichen Warunki nicht gebrochen, wie es offenbar eine Hoffnung des Markgrafen und seines Umfelds war. Immer noch hält *Lucardus von Kémet* mit seiner Drachengarde und Horden von Untoten das Land zwischen dem Todeswall und dem früheren Sitz der Landgrafen, der Stadt Altzoll, fest im Griff. Bislang ist jeder Vorstoß der Golgariten in dieses Land zurückgeschlagen worden und selbst die Befriedung und Sicherung des Todeswalls konnte bisher nicht gelingen. Im Gegenteil, es tauchen in den freien Gebieten immer wieder Untote und Drachengardisten auf, welche die bereits befreiten Orte angreifen und die Streiter Borons beständig unter Druck setzen.

Vor diesem Hintergrund erscheint der Beitritt der Rabenmark zum Pakt von Al'Zul eine logische Folge, aber auch ein Eingeständnis des Misserfolges der Golgariten. Dass *Borondria* als Großmeisterin diesen Verhandlungen fernbleibt und weiterhin zurückgezogen in Sancta Boronia weilt, sorgt auch im Orden selbst für Unruhe. Während ein Großteil der Golgariten weiterhin treu an der Seite des Markgrafen für die Befreiung der geknechteten Lande streitet, gibt es einen wachsenden Anteil derer, die meinen, dies wäre nicht Borons Wille.

Immer häufiger hört man den Vorwurf, dass *Borondria* sich zurückgezogen habe, weil sie erkannt hat, dass die weltliche Herrschaft über die Rabenmark nicht der Wille des Schweigsamen sei. Nach ihrer langen Pilgerfahrt in den Süden Aventuriens zeigt sie sich kaum noch den Mitgliedern ihres Ordens und von einstigen Weggefährten hört man angeblich, dass sie sich stark verändert habe. Inwiefern dies die Ursache für ihre Untätigkeit ist, bleibt jedoch reine Spekulation. Kürzlich empfing sie den Anführer der beiden Schwingen, welche im Boron den

Ort Sichlingen erobern konnten, *Saltares Bahram von Jurios*. Es war ihm und seinen Kämpfern nur gelungen, den Ort wenige Wochen zu halten, bevor sie von den Borbaradianern vertrieben wurden. Der früher treue Anhänger *Borondria* hat sich inzwischen zu einem Wortführer ihrer Kritiker entwickelt, die fordern, neben dem Kampf um das Land die Seelsorge an den Menschen und Ordensmitgliedern wieder mehr in die Vordergrund zu stellen. Dass eine Kritik wie diese nach außen dringt, wäre dabei vor Jahren noch undenkbar gewesen.

Markgraf *Gernot von Mersingen* hingegen scheint den Kampf unvermindert fortführen zu wollen, worauf nicht zuletzt der geschlossene Pakt von Al'Zul hindeutet. Wie sich dies auf die weiteren Diskussionen innerhalb des Ordens auswirkt, bleibt abzuwarten; der Bote wird weiter über die Entwicklungen an dieser Front zu den Schattenlanden berichten.

Mythram Korsfels (Anni Dürr)

*Vergesst Havena und Festum!
Wenn Ihr wirklich reich werden wollt,
investiert in Nagra!*

.....

*Die Schiffswerft zu Enqui sucht
fachkundige Arbeiter.
Kost und Logis frei.
Thorwaler bevorzugt!*

.....

*Wenn einem Gutes widerfährt,
ist das schon einen Meskinnes wert!*

.....

*Nagra – der Zukunft Tor zur Welt!
Wer hier investiert, kann nur gewinnen!*

.....

*Warunker Widergänger –
weckt sogar Tote auf!*

Gefahr für Angbar gebannt



NGBAR. Bereits einige Monate liegen die beunruhigenden Ereignisse in der Fürstenstadt zurück, doch erst jetzt enthüllt sich langsam das Ausmaß der Bedrohung, das sich wie dunkle Wolken über der Stadt zusammenbraute – oder vielmehr unter der Stadt. Breitete die Kirche des Himmlichen Schmieds über die Ereignisse zunächst den Mantel des Schweigens aus, so begann mit der Rückkehr der Hüterin der Flamme schließlich die schichtweise Freilegung des Wissens über jene finsternen Pläne, die Angbar um ein Haar in Schutt und Asche gelegt hätten.

Doch beginnen wir von vorne: Bereits Anfang des Jahres ging eine unerklärliche Unruhe in der Stadt um, für die sich jedoch selbst für uns Schreiberlinge des Aventurischen Boten keine Erklärung finden ließ (der Bote berichtete in **Ausgabe 164**). Nachdem sich aber den ganzen Sommer hindurch keine Gefahr für die Eherne abzeichnete, verstummten die Gerüchte allmählich, woraufhin sich die Menschen und Zwerge Angbars wieder ihrem Tagwerk widmeten. Schließlich stand auch das Fest der eingebrachten Früchte bevor.

Doch in den letzten Tagen des Efferd erschütterten Erdstöße den Kosch wie ferne Donnerschläge. Es begann in den Bergen, wo altbekannte Hänge plötzlich abbrachen, Spalten sich auftraten oder zu Schluchten verbreiterten. Munter sprudelnde Bäche wurden plötzlich vom Grund verschlungen, uralte steinerne Brücken wurden zerrissen und stürzten in die Tiefe, Bäume wurden entwurzelt und so manches an Bergflanken erbaute Haus verschwand unter Gerölllawinen. Mehrere Wege wurden unbegebar, selbst der Greifenpass ist betroffen.

Doch damit nicht genug, denn statt wieder zur Ruhe zu kommen und den Bergen ihren Schlaf zu lassen, breitete sich das Beben weiter aus.

Angbar in Angst

Als die Erschütterungen die Wälder vor der Stadt erreicht hatten, waren auch die letzten Angbarer auf die Urgewalt aufmerksam geworden, die aus dem Gebirge

auf unsere schöne Stadt zurollte. Doch die braven Bürger waren unbesorgt, wussten sie doch den Stein des Ingerimm in ihrer Stadt, der sie vor dem Zorn des feurigen Gottes verschonen würde. So fanden sich viele Angbarer auf den Mauern der Stadt, andere auf Türmen und in Giebeln, um das Schauspiel zu beobachten.

Mutter Herdane Haubinger dagegen hatte sich mit mehreren Helfern von Barschensee aus aufgemacht und erwartete nun in der Neuen Bastey die Flüchtlinge aus der Umgebung. Was allerdings zu einer Auseinandersetzung mit den Wachen Moras von Spuckwanst führte, fühlten sich die traviagefälligen Helfer doch von der allzu liederlichen Umgebung äußerst gestört, während die Aussicht auf einen Ansturm Hilfesuchender die Wachen wiederum wenig erfreute.

Das Schauspiel vor den Mauern nun war für etliche trotz aller Zuversicht ausnehmend furchteinflößend, hatte man doch seit Menschen- und sogar Zwergengedenken kein Beben mehr so nah an die Eherne wahrgenommen. Und so mag es wenig verwundern, dass sich eine vielhundertköpfige Schar im Tempel der Ewigen Flamme versammelte, wo Lorthax, Sohn des Loin, Hüter des Steins, mit den anwesenden Schreinermeistern und Schmiedegesellen, Schneidern, Hutmachern, Gemmenschneidern und Glasern, Drahtziehern und Metzgern sowie der großen Menge zwergischer Bergleute Gebete zum Herrn Ingerimm anstimmte. Obwohl kein Feiertag, war die große Feuersäule entzündet worden und sie loderte hoch empor, sodass die gesamte heilige Halle und alle darin wie in Flammen gebadet erschienen, während zum Takt der Hammerschläge die traditionellen Gesänge in zwergischer Sprache erklangen. Doch zu dieser Feuermesse waren nicht nur die Handwerker und Zwerge der Stadt zusammengekommen, denn gerade der Platz des Feuers zwischen dem Tempel und der Bundessäule füllte sich mit Wirten und Fischern, Bauern, Gärtnern, Wächtern und Händlern.

Noch war es die Suche nach Antworten, die die Bürger hertrieb, oder die Sorge um Anverwandte und Freunde in den

Bergen und Tälern, aber schon bald würden andere Gedanken die Versammelten umtreiben.

Denn zum Erstaunen aller, die an den Stadtmauern verweilten, vor allem am Abschnitt bei Heimeling mit seinen vielen Leitern und Treppen, nahm das gewaltige Schauspiel kein Ende. Weder beruhigte sich Sumus Leib, noch hielt das Beben inne auf seinem Weg gen Angbar. Einige vorwitzige Jungzwerge wollten es bis zuletzt nicht glauben, was ihnen die eigenen Augen offenbarten, und schließlich spürten auch jene auf der Mauer die Mächte von Stein und Erz: Die uralten Steine gerieten ins Wanken, sodass alles Volk schnellstmöglich an die Treppenaufgänge drängte, um den unsicheren Grund hinter sich zu lassen. Es ist alleine den Göttern zu verdanken, dass es in dem Durcheinander und Gedränge zu keinen schweren Verletzungen kam.

Schnell verbreitete sich die Kunde, und überall mühte man sich, von den Dächern und Türmen herab zu steigen. Während einige sich in ihre festen Häuser zurückzogen, um das Unglück unbeschadet zu überstehen, suchten viele menschliche Bewohner das Freie, den Marktplatz am Haus der Zünfte und Heimeling mit seinen Gärten auf. Die meisten Angroschim dagegen suchten Zuflucht in den Stollen unter der Stadt.

Als die Botschaft die Neue Bastey erreicht hatte, war auch das Beben bereits über das Bollwerk im Norden der Stadt hereingebrochen, und noch bevor die ersten Flüchtlinge die vermeintliche Sicherheit Angbars erreichten, war ein Tordurchgang in sich zusammengebrochen und hatte mehrere der dort Streitenden unter sich begraben, sodass diejenigen, die mehr Glück hatten, sich besannen und ihren Hader vorerst vergaßen, um gemeinsam die Verschütteten zu befreien.

Bald hatte die Kunde auch den Platz des Feuers erreicht, und es dauerte nicht lange, ehe sich unter den Anwesenden panische Angst breitgemacht hatte. Ein jeder versuchte nun endlich Antworten zu finden und begehrte Einlass in die Tempelhalle, doch da diese bereits zum Bersten gefüllt war, sahen

sich die Vordersten auf dem Platz bald in eine brenzlige Situation gedrängt: eingezwängt zwischen jenen, die die Sicherheit des Tempels erreichen wollten, und den Betenden in der Halle.

Erst als die Geweihtenschaft geschlossen und von rituellen Gesängen begleitet, Lorthax in ihrer Mitte, den Tempel der Ewigen Flamme verließ und sich zu den angsterfüllten Bürgern auf dem Platz begab, breitete sich auch hier eine gewisse Ruhe aus. Als nunmehr das Beben den Platz erreichte, schien es den meisten, die heute davon berichten, weit weniger bedrohlich und beunruhigend, als noch einige Augenblicke zuvor.

Nach dem Beben kamen die Fragen

Das Beben war vorüber. Man konnte die Schäden nun begutachten und beheben. Den Göttern sei Dank kam niemand zu Tode und auch die Stadt selbst hatte kaum dauerhaften Schaden zu beklagen; von kleineren Vorfällen wie jenem an der Neuen Bastey abgesehen, hatten alle Bauten der Gewalt standgehalten. Dennoch blieb die wichtigste Frage ungeklärt: Wieso hatte der Stein des Ingerimm die Stadt nicht gänzlich geschützt?

Als einige Tage später – viele Schäden waren bereits behoben – eine größere Reisesgruppe die Stadt erreichte und sogleich zum Tempel der Ewigen Flamme geleitet wurde, sahen viele Angbarer eine Klärung der Ereignisse voraus, und so kam es auch. Als bald beriefen Tempel und Reichsvogt Bosper zu Stippwitz eine Versammlung auf dem Platz des Feuers ein, bei der verkündet wurde, dass eben jene Reisenden die Stadt vor weit größerem Unheil bewahrt hatten, indem sie einem im Grund verborgenen Feind, dessen Macht beinahe die Mauern Angbars niedergerissen hätte, beigegeben waren. Jene Helden konnten den von dämonischen Mächten geraubten Stein des Ingerimm wieder in die Hände seiner Eminenz Lorthax geben.

Das zu Ehren der Helden gegebene Fest mochte vielen Angbarern Antwort genug gewesen sein, doch nicht Herrn Breitenklein und Herrn Kleinenbreit!

Denn unklar bleibt, wie der tief unter dem Tempel sicher geglaubte Stein gestohlen werden konnte und wieso sein Fehlen derart lange unbemerkt geblieben war. Auch welcher Natur der verborgene Feind war und ob die Gefahr nun auf Dauer gebannt ist, ist noch unbekannt.

Bis zur Rückkehr der Erhabenen, Sephira Eisenlieb, jedoch blieb das Schweigen des Tempels lückenlos und stumm, trotz mehrerer Versuche des Boten, dieses zu brechen und die Wahrheit freizulegen. Nachdem sich die Hüterin der Flamme jedoch selbst ein Bild der Lage gemacht hatte, versprach sie dem Boten, das Eisen noch einmal ins Feuer zu legen und es nicht eher herauszunehmen, als dass es seine wahre Form offenbart hat. Aus ihren Äußerungen zu den Vorfällen wurde jedoch zweierlei bereits deutlich: Vom verborgenen Feind droht bis auf Weiteres keine Gefahr, das sei an dieser Stelle gesagt. Angbar darf also frohen Mutes voranschreiten. Die Ursache für den Diebstahl des Steins hingegen ist offenbar unter der Geweihtenschaft der Kirche zu suchen, sei es aus Nachlässigkeit oder gar fehlgeleitetem Willen. Weiteres dazu konnte auch die Erhabene noch nicht offenbaren, doch betonte sie mit Nachdruck, dass seine Eminenz Lorthax, Sohn des Loin, der als Hüter des Steins die Sorge für diesen trägt, über jeden Zweifel erhaben sei.

Was die entstandenen Schäden anbelangt, versprach Sephira Eisenlieb, dass die Kirche des Ingerimm sich um sämtliche Instandsetzungen kümmern werde und auch der Greifenpass bald wieder für Fuhrwerke aller Art passierbar sein werde.

Cobaltrix Kleinenbreit & Cobaltrox Breitenklein (Tim Steeger und Tjorven Müller, mit Dank an DSR, Judith und Christian Vogt sowie Stefano Monachesi)

*Nagra – Phexens neue Lieblingsstadt!
Heute investieren, morgen kassieren!*

*Kommt zum Schönen Brasst!
Dem neuen Kaffeehaus des ehemaligen
Helden der Arena, Brasst Beckenbruch.
Gladiatoren erhalten Rabatt!*

*In Krügen und Flaschen bald
nix mehr zum Naschen?*

*Der Hjalske-Sippel empfiehlt:
Kauft prima Feuerwasser!*

*Brauche dringend Rotbrand!
Zahle jeden Preis! (Wirklich jeden!)*

*Tausche Sklaven gegen Premier Feuer!
gez. Rezzan Zornbrecht*

*Meskinnes – man sagt,
er habe magische Kräfte!*

*Horasier können nicht irren!
Investitionen in Nagra sind sicher!*

*Warunker Widergänger –
man lebt nur zwei Mal!*

*Solange man trinken kann,
lässt es sich glücklich sein!*

Balihoer Bärenod

*All jene in inniger Sehnsucht traut euch
in Nethus Etablissement. Versammelt
Euch ruhig Richtung Ätherjin.
Tausende erkennen, Raul ist niemand.*

Koschwasser – löscht jedes Feuer!

*Hiermit wird kundgetan, dass den Stadtgardisten
Schittenhelm und Tausendpfund
die Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze
wegen ihres heldenhaften Einsatzes verliehen wurden.*

Haffax ermordet!

Ihr Völker Transysiliens und des freien Tobriens, atmet auf: Der Fürstkomtur ist nicht mehr! Von seinen eigenen Getreuen feige ermordet, fand der wahnsinnige Xarfaiknecht sein verdientes Ende. Schon zerfleischen sich die Bestien im Streit um sein Erbe gegenseitig. Doch seid unbesorgt: Euer Herzog wacht über euch!

MENDENA. Es geschah in der Nacht zum 20. Tag des Erntemonds, dass Burg Talbruck in Flammen aufging und bis auf die Grundmauern niederbrannte. Und inmitten dieses Infernos: Helme Haffax, der einst erwählte und tief gefallene Heerführer Borbarads, seit Jahren der schrecklichste Feind unseres freien Tobriens. Erst Tage später konnten seine verkohlten Überreste geborgen werden, erkenntlich an seiner lebenden Rüstung Argul-Vhor, die das Feuer unbeschadet überstand und bereits an seinen Knochen nagte. Der Mann, der im Blutwahn Xarfais drohte, noch in diesem Jahr alle Länder Aventuriens mit seinen unaufhaltsamen Legionen heimzusuchen, fand sein Ende durch seine engsten Vertrauten – und die Macht des Feurigen Vaters! Sein Hofmagier Tariq ur Mesha soll es gewesen sein, der den ungezügelten Zorn des strengen Urvaters auf Burg Talbruck und den Fürstkomtur herabrief.

Schon befindet sich die Fürstkomturei, die sich nach dem schändlichen Sieg über unsere Ritter bei Burg Ällingen unbesiegbar wähnte, im Verfall. Der sogenannte Admiralkomtur Sarastro Dorkstein hat sich mit einem Teil der Flotte nach Maraskan abge-

setzt, um seine Pfründe zu retten. In Shamaham zerfleischen sich die Präfektin, Gardhauptmann Elgor Baron von Wickrath und die Mactaleänata im Xarfaiwahn gegenseitig. Zu Warunk soll der rondrianische Kriegsknecht Jaakon von Turjeleff bereits die Klängen wetzen. Und aus dem Grenzland zwischen Tobimora und Dogul erreichen uns zahllose Berichte über Deserteure und Marodeure. In Mendena selbst streiten Haffax' ehrloser Ziehsohn Dherin Bentelan und die feige Schlange Yasmina von Darbonia ohne Rücksicht auf Menschenleben um das Erbe des Fürstkomturs.

Doch ängstige dich nicht, stolzes Transysilien! Die Wehr deiner Ritter, angeführt durch deinen furchtlosen wie ungeschlagenen Herzog Arngrimm, steht fest und entschlossen! Dies ist nicht die Stunde, die wir fürchten müssen – dies ist die Stunde, in der wir zurückschlagen. Seine Hoheit Arngrimm von Ehrenstein, einziger und wahrer Herzog Tobriens, wird unsere zerrissene Heimat einen und zu Mendena den Thron besteigen, wie der Sehende Sohn es vorgesehen hat!

*Stojko Owaz
(Michael Masberg)*

Droht ein neuer Krieg im Süden?

BELHANKA. Seit ihrer Gründung floriert die horasische Kolonie Nova Methumisa auf dem Südkontinent Uthuria, und ist dem Horas und der überlegenen horasischen Seefahrt eine Zierde. Dazu dem Volk ein Labsal mit Kaffee, Erdnüssen und anderen neuen, exotischen Gütern. Ein Zeichen der allgegenwärtigen Überlegenheit des Horasreiches. Doch Erfolg zieht bekanntlich Neider an und so scheinen sich im Südmeer Auseinandersetzungen anzubahnen. In den Schänken geht das Gerücht um, dass die Al'Anfaner aus Angst vor der Überlegenheit der horasischen Seemacht – wie in der Seeschlacht von Phrygaios bewiesen – nun auf Piratenangriffe zurückgreifen, um das

ruhmreiche Reich des Horas zu schädigen. Die skrupellosen Sklavenhändler sollen die Schiffe der tapferen horasischen Südmeerfahrer angegriffen und gekapert haben, so hört man es in vielen verschiedenen Versionen. Diese Piratenstücke nutzen manches Mal die Unbilden der Sargasso-See für ihre Angriffe, mal griffen die Feiglinge auf die Wettermagie ihrer finsternen Dämonenschwörer zurück und sollen sogar die Hilfe der verderbten, untermeerischen Völker angenommen haben. Es ist aber nur eine Frage der Zeit, bis die tapfere horasische Flotte diese sklaventreibenden Piraten in die Tiefe des Südmeers getrieben haben wird.

*Quido Berylli
(Anni Dürr und David Luksaßen)*

Südmeeresexpedition läuft aus

HÔT-ALEM. Nach mondelanger Vorbereitung verließ unlängst die von der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft ausgerüstete Karavelle „Perle von Havena“ den Hafen von Hôt-Alem und begann ihre Expedition ins Südmeer. Unter der erfahrenen Kapitänin Isora Erkensteiner werden die Gelehrten und Besatzungsmitglieder die dortige Flora und Fauna untersuchen. Unter dem Jubel des Volkes und mit dem Segen des Wahrers der Ordnung Südlande lief die in Havena erbaute Karavelle aus.

*Aldario Salmoranes
(David Luksaßen und Anni Dürr)*

Seeungeheuer im Feuermeer?!

RABAK. Seit Wochen gibt es in den Schänken und Häfen zwischen Dröl und Kannemünde kaum ein anderes Thema. Von Bestien und Ungeheuern ist die Rede. Eine Vielzahl von Schiffen aller Herren Länder soll bereits verloren sein. Mal heißt es, „ein gewaltiger Tridekapus breche die Schiffe, wie der Kaucatan die Bäume“. Eine Matrosin berichtete dem Schreiber des Südwindes mit zittriger Stimme gar von einem grünlichen Wabern des Meeres, das in tiefster Nacht nach den Seelen der Besatzung gegriffen habe. Auch wenn das das übliche Garn der Seeleute sein mag, ist eines doch nicht zu leugnen: So mancher Kauffahrer ist in den vergangenen Wochen nicht aus dem Feuermeer zurückgekehrt. Haben die Entdecker Uthurias womöglich ein altes Grauen geweckt? Sind die Al'Anfaner mit einer Flottille ausgelaufen, um den Handel mit dem Südkontinent unter ihre Knute zu zwingen? Der Südwind wird seine Leser weiter über die tragischen Ereignisse informieren.

*Aldario Salmoranes
(David Luksaßen und Anni Dürr)*