

Aventurischer Bote

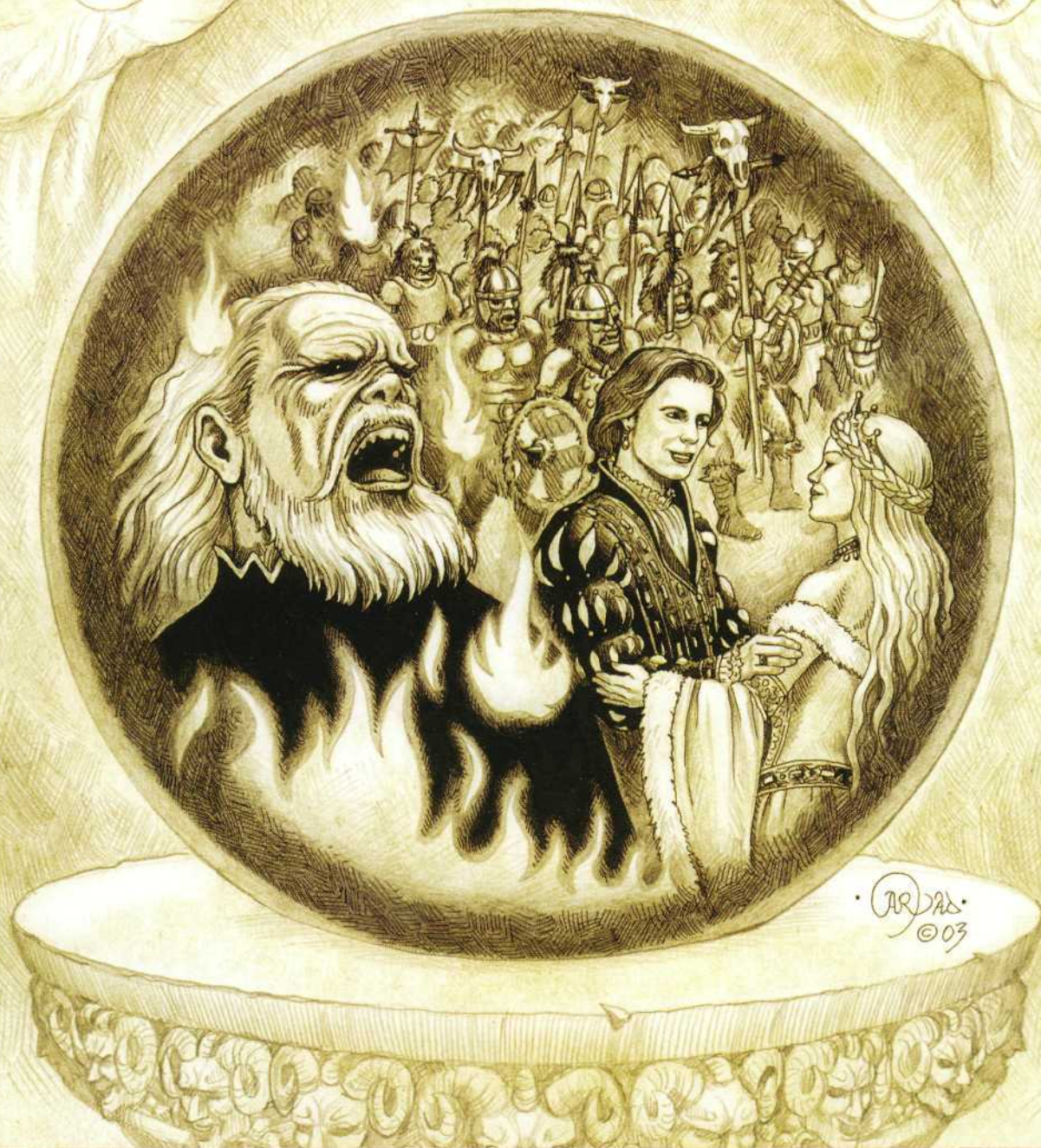
3,50 €

Ausgabe

März/April 2003

EFF/TRA 1026 BF

100



ARAD
© 03

Willkommen!

Einhundert Ausgaben **Aventurischer Bote** sind ein Grund, die Schampuskorken knallen zu lassen: Kein anderes deutsches Rollenspielmagazin kann auf eine solche (Erfolgs-)Geschichte zurückblicken, und das Konzept, spielbegleitende Informationen zu liefern und die aventurische Geschichte voranzutreiben, hat sich — allen damit verbundenen Problemen zum Trotz — als Rezept für diesen Erfolg erwiesen.

Für diese 'Verzahnung' des Boten und dafür, dass der Bote so stark in der DSA-Leserschaft verankert ist, sei an dieser Stelle noch einmal allen Chefredakteuren und verantwortlichen Herausgebern, allen Redakteuren und Autoren, auch und speziell aus der Briefspiel und Fanzine-Szene, herzlich gedankt.

Die Rückschau jedoch — auch auf die DSA-Boxen, -Abenteuer und -Romane der letzten Jahre — findet sich in anderen Artikeln; ich möchte hier eher eine kurze Vorausschau präsentieren: Der Bote befindet sich — wie man an Niklas Reinkes und Hadmar von Wiesers Artikeln gut erkennen kann — im stetigen Wandel. Wo wir uns einst von der 'außer-aventurischen Realität' abgewendet haben, um eine stärker inneraventurische Sicht der Din-

ge zu präsentieren (zudem noch eine zwölfgöttergläubige und mittelreichzentrierte), haben wir ja schon seit einigen Ausgaben wieder mehr direkt für das Spiel verwertbares Material wie Spielhilfen zu Örtlichkeiten und Meisterpersonen herausgebracht.

Diese Tendenz werden wir auch fortsetzen, um künftig etwa die Hälfte des Inhalts mit 'Meisterinformationen' zu füllen, seien es nun Spieltipps, Hinweise der Entwickler, Regelfragen, Szenarien oder die besagten Spielhilfen, dazu die Anregungen, wie die aventurischen Artikel im Spiel umgesetzt werden können. Diese Artikel werden zukünftig auch nicht mehr zwangsläufig aus dem Gareth *Aventurischen Boten* stammen, sondern durchaus auch die alafanische, novadische horasische oder thoralische Sicht der Dinge vermitteln — ein Konzept, das der mit der Vierten Edition gewachsenen kulturellen Vielfalt der Spielerhelden und Hintergründe eher gerecht wird.

Wir hoffen, dass diese Entwicklung Ihr Gefallen findet und verbleiben mit guter Hoffnung auf weitere 100 Ausgaben des **Aventurischen Boten**,

für Redaktion und Herausgeber
Thomas Römer

In dieser Ausgabe

Vorwort des Herausgebers	Seite 2
Einhundert Ausgaben des Boten	Seite 3
Die Feuer von Gruuzash	Seite 8
Weidener Begebenheiten	Seite 10
Geheimnisse des Firmaments	Seite 11
Bedeutende Druckereien	Seite 12
Neues aus der Kondra-Kirche	Seite 39
Dämonenarche vor Neersand	Seite 43
Orks bei Teshkal durchgebrochen	Seite 44
Neuigkeiten aus Thormal	Seite 45
In aller Kürze	Seite 46

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:
VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (6 Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,-EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Versand.

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise bitte ankreuzen:

☐ Bequem und zeitsparend per Bankeinzug
(Nur mit deutschem Bankkonto möglich!)

☐ Gegen Jahresrechnung an meine Adresse.
Bitte keine Vorauszahlung, Rechnung abwarten!

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels). Dies bestätige ich mit meiner 2. Unterschrift.

Datum, 1. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Datum, 2. Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

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 VKG Verlagsvertriebs KG; "Aventurischer Bote"; Brieffach 4204; 20086 Hamburg widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Fantasy Productions GmbH,
Postfach 1517, 40675 Erkrath

Redaktion: Florian Don-Schauen, Mechthild Henschel,
Ulrich Kneiphof, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Lena Falkenhagen, Britta Herz,
Heike Kamaris, Stefan Küppers, Jörg Raddatz, Thomas
Römer, Gregor Rot, Gun-Britt Tödter, Anton Weste,
Hadmar von Wieser und Karl-Heinz Witzko

Mitarbeiter dieser Ausgabe: M. Budweg, P. Diehn, M.
Friedrich, P. Fritz, A. Klingsöhr, J.-A. Liedtke, M. Maurer,
S. Michels, F. Mienkuß, P. Mindach, N. Reinke, K. Reinwald,
M. Schrage, P. Seeger, F. Stein, S. Trautmann, A.
Wiesch, I. Wölbern u.a.

Titelbild: Caryad

Innen-Illustrationen: Caryad (5), Susi Michels (1),
Gregor Rot (1)

Satz & Layout: ULK

Der *Aventurische Bote* erscheint zweimonatlich.

Copyright © 2003 by Fantasy Productions GmbH,
Germany

Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit
vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers.
Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen
wären rein zufällig und unbeabsichtigt.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!):

Mechthild Henschel
Spitzenreinhof 6a
67346 Speyer

oder per email an:
avbote@fanpro.com

Einhundert Ausgaben Aventurischer Bote

— Ein Gespräch mit S.K.H. Storko v. Gareth und
S.E. Reichsgroßgeheimrat Dexter Nemrod —

»Die Angroschim und Elfen unter unseren Lesern aber, für die ein Zeitraum von 20 aventurischen Götterläufen nicht viel bedeutet, können sich schon auf den nächsten Boten mit einem Buntbild freuen: bis zur Nummer 100 ist es nun auch nicht mehr allzu weit...«

—Strellina Edle von Liepenberg, Leitende Redakteurin im Geleitwort zur 50. Ausgabe des Aventurischen Boten

Die von der KGIA in allen Raffinessen der Befragung und Korrespondenz geschulten Redakteure unserer Nachrichten begründeten mit ihrer sorgfältigen Arbeit einen gänzlich neuen Berufsstand. Viele Nachahmer fand unsere Publikation in den zurückliegenden Jahren, vom staatstragenden horasischen BOS-PARANISCHEN BLATT und dem etwas gestelzten HESINDESPIEGEL aus Kuslik über die populäre

AB: Ew. Königliche Hoheit, es ist mir eine ausgesprochene Ehre, Euch erstmals in unseren neuen Räumlichkeiten begrüßen zu dürfen. Schön, dass Ihr Euch Zeit für unser kleines Gespräch nehmen konntet.

S.v.G.: Es ist mir eine Freude, Teuerste. Gemütlich hab Ihr es hier — sehr ursprünglich. Auch im Namen der übrigen kaiserlichen Familie, insbesondere der Reichsregentin und der Kronprinzessin, möchte ich zunächst beste Glückwünsche zur 100. Ausgabe Eurer Nachrichten aussprechen.

AB: Habt schönsten Dank, Prinz Storko - ahm, ich wäre Euch aber dankbar, wenn Ihr auf das Schmauchen Eurer Pfeife in der Nähe all des kostbaren Papiers verzichten könntet.

S.v.G.: Oh ... Wenn Ihr insistiert — nun denn ...

AB: Graf Nemrod, auch Euch ein Willkommen — Ihr kennt Euch hier ja inzwischen schon bestens aus.

D.N.: So ist es.

S.v.G.: Ich habe mir vor unserem Gespräch noch einmal die erste Ausgabe des Boten aus dem Kaiserlichen Archiv reichen lassen. Wirklich fesselnd war die Kunde über die sogenannten „Seelensammler“.

D.N.: Offensichtlich war dieser Aufmacher ein Erzeugnis reichlich ungelenkter erster Gehversuche der Journaille. Man muss das Ganze doch mit Nachdruck ins Reich der Fabel zurückweisen.

S.v.G.: Aber, Graf, Ihr werdet zustimmen müssen, dass der Text kurzweilig geschrieben war. Hier, lässt mich einmal rezitieren: „Seine Sammlung zeigt der Seelensammler sehr ungern, da er befürchtet, sie könne ihm gestohlen werden. Der Sammelrekord liegt zurzeit bei 25 Exemplaren, und jeder Seelensammler dieser Welt versucht, ihn zu brechen.“

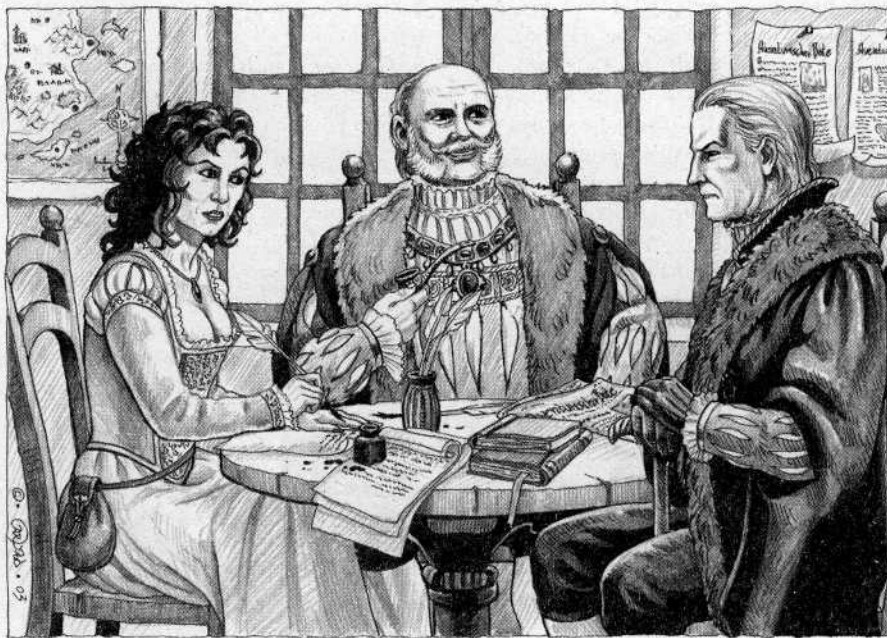
D.N.: Hm.

AB: Nun, ich muss gestehen, dass ich erst zur zweiten Ausgabe mit meinem Bericht über die Zwerge Aventuriens zum Boten stieß.

D.N.: Der war schon besser.

S.v.G.: Auch die Illustrationen gewannen deutlich an Qualität, obgleich es eine Weile dauerte, bis sie das heutige hohe Niveau erreichten. Doch hattet Ihr wirklich zuvor geglaubt, dass die Zwergenfrauen Barte trügen und von ihren Männern in den Bergen versteckt würden?

AB: Äh — mein damaliges Hintergrundgespräch mit dem Herrn Alberich Sohn des Tor-



v.l.n.r. Strellina v. Liepenberg, SKH Storko v. Gareth, S. Ex. Dexter Nemrod

Gareth. Seit nunmehr 27 Götterläufen erscheint unser unabhängiges Nachrichtenblatt in gedruckter Form, das stolz darauf sein darf, als erster offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und angrenzende Gebiete zu gelten, und das stets auch Kurier des Kaisers von Gareth war und ist. Denn kein Geringerer als der verschollene Kaiser Hal persönlich initiierte in seiner Weisheit und Weitsicht (unter starker Einflussnahme seines Ersten Beraters, des Grafen Answin v. Rabenmund — just jenem!) das erste periodisch erscheinende Druckerzeugnis der aventurischen Lande. Im Firun 12 Hal war Ausgabe 19 dann die erste datierte, von wo an der AVENTURISCHE BOTE regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monate erschien.

HAVLNA-FANFARE, den beleidigend vulgären TEMPELRUFER aus Al'Anfa und den schwatzsüchtigen SEEWIND aus Bethana bis hin zur almadanischen Skandalpostille YAQUIRBLICK, der plumpen NOSTRIANISCHEN KRIEGSPOSAUNE oder der analphabetesken NEUEN BRABAKER BILDERPOSTILLE — doch kaumeinmal erreichen sie das hohe journalistische Niveau objektiver Berichterstattung des AVENTURISCHEN BOTEN, worauf wir stolz sind. Um herausragende Denkwürdigkeiten der vergangenen Ausgaben noch einmal in Erinnerung zu rufen, traf sich unsere Leitende Redakteurin, Frau Strellina von Liepenberg, mit dem Prinzen Storko und dem Grafen Nemrod in den Redaktionsräumen unseres Haupthauses am Garether Zwölfgötterplatz zu einem Plausch.



Der Seelensammler, AB 1

ben zielte natürlich auf Erkenntnisgewinn für den geneigten Leser ab. Die Frage nach der Gleichstellung von Frau und Mann in unserer Welt ist schließlich von Brisanz — sowohl für die Schreiber als auch für die Leserschaft. S.v.G.: Ach so. Ho ho. Ich fand es possierlich. AB: Wir versuchen stets, das Wissen unserer Abonnenten, insbesondere der fahrenden Abenteurer unter diesen, über die Völker und Regionen Aventuriens zu mehren. In dieser Absicht erfolgten auch unsere späteren Reportagen, beispielsweise über die Goblins (AB 3), die Elfen (AB 5, 15 und 16), die Diebesstadt Phexcaer (AB 3, 6 und 7), das „Land der Mohas“ (AB 9), das Nivesenland (AB 20), die Thorwaler (AB 21), das Bornland (AB 21), die Amazonen (AB 30), die Städte Methumis (AB 46) und Ilsur (AB 53 u. 54), das Gjalskerland (AB 90) oder diverse Kerkeranlagen des Kontinentes (AB 32) ... Seit der 16. Ausgabe berichten wir zudem in den Rubriken „Aus den Provinzen“, „Aus fernen Landen“ und „In aller Kürze“ über Geschehnisse selbst aus den entlegensten Winkeln des Kontinentes.

D.N.: Bemerkenswert fand ich die erstaunlich freizügige Berichterstattung zum Thema „Was Sie schon immer über den »Gott ohne Namen« wissen wollten, aber nie zu fragen wagten ...“ (AB 4 u. 6). Diese äußerst aufschlussreichen Passagen waren es, die mein bis heute nicht erlöschen wollendes, reges Interesse an der Arbeit des AVENTURISCHEN BOTEN begründeten. Allein die Naivität, sich eines Korrespondenten im Gildenland zu rühmen, der dem Report zur Folge später sogar selbst zum Namenlosen übergetreten war, ließ mich aufhorchen.

AB: Nun...

D.N.: Ähnliches wäre zu der höchstinteressanten Hervorbringung „Aus den finstersten Sphären“ über allerlei Dämonengezücht und ihre Beschwörung (AB 19) zu sagen. Aber damals blieb mein Mahnen ja unvernommen —

unter dem windigen Deckmäntelchen der „volksaufklärung“ schien jegliche noch so gefährliche Berichterstattung möglich. Ich möchte doch noch einmal den besonders gelungenen Aufhänger dieses Textes in Erinnerung rufen, nach der sich Seine Majestät, Kaiser Hal I., u.a. beim Vorgang der Nahrungsaufnahme und -ausscheidung oder der Zeugung „in nichts von einem vielarmigen Krakenmolch oder einer gewöhnlichen Stubenfliege“ unterscheiden würde. Es war also äußerst klar, dass man dieses Blatt unter strengere Aufsicht zu stellen hatte, so wie man eben einen Setzling anbinden muss, auf dass der Baum wachse und gedeihe.

AB: ... und die Redaktion weiß um Eure stete Aufmerksamkeit. Auch haben wir Eure Einreichungen immer ungekürzt gedruckt, wart Ihr doch stets unser beliebtester Gastautor.

D.N.: Und das, Werteste, wird auch so bleiben.

AB: Aber unsere Berichterstattung über die göttlichen Talismane (AB 6 und 11), die Kirche der Travia (AB 9), die Fibel über die Zwölfgöttlichen Paradiese (AB 34 und 35), den „Heiligen Orden zur Wahrung“ (AB 35), den abtrünnigen Visar-Kult (AB 41 bis 48), das Schisma der Praioskirche (zw. AB 52 und 76), das Rondrarium (AB 60) oder das Orakel von Balträa (AB 72) — selbst die Erläuterungen zu den „Geschwistergöttern Maraskans“ (AB 40 und 41) oder das Auftreten der novadischen Derwische (AB 98) — waren durchaus gründlich recherchiert. Überhaupt gab es zu keiner Zeit Anlass, am aufrechten Glauben unseres Hauses an die zwölfgöttliche Ordnung zu zweifeln.

D.N.: Frau von Liepenberg, ich sagte ja: anbinden und gedeihen ...

S.v.G.: Man muss dem Boten aber auch wunderbare Initiativen zugestehen. So war während meiner längeren Aufenthalte in Al'Anfa die Vorstellung von regionalen Journallien oder „Zines“ (AB 12 bis 14) von großem Wert. Fern der Heimat blieb man so doch stets auf dem Laufenden, was man auch jenseits der im AVENTURISCHEN BOTEN festgehaltenen offiziellen Meinung dachte.

D.N.: Wahr gesprochen, Prinz. Wir erfuhren damals überaus aufschlussreiche Dinge. Wusstet Ihr zuvor, wie man einen Lykanthropentöter herstellt? Oder wie man sich als Einbrecher am besten an das heimliche Öffnen einer Tür heranmacht? Auch nicht? Gegen „die lächerliche Gebühr von 1 Heller zuzügl. einer Baseiiskrone“ hätten Ihr die Nutzungsrechte an dem erstaunlichen Diebespatent erstehen können. Natürlich ist die KGIA diesen Umtrieben nachgegangen. Als puren Zynismus aber wird man wohl den Text über arkane Artefakte bezeichnen müssen, der seinerzeit unter dem Titel „Magie ist, wenn man trotz, dem lacht“ an die Öffentlichkeit gelangte.

S.v.G.: Aber Graf, etwas mehr Humor hätte ich Euch schon zugesprochen ...

D.N.: Humor wäre in meinen Ämtern purer

Luxus und überdies Zeitverschwendung.

S.v.G.: Nun, einen Spaß am rechten Ort werdet Ihr schon erkennen?

D.N.: Magisch aufgerüstete sogenannte „Heldengruppen“ sind alles andere als ein Spaß, das könnt Ihr mir glauben, Hoheit!

AB: Ahm, nun, meine Herren, zu einem anderen Thema: zu Politik und Geschichte. Auch diesen Bereichen widmete sich die Redaktion des Boten mit bald wachsendem Interesse.

D.N.: Für meinen Geschmack mit manchmal zu regem Engagement.

AB: Wir berichteten ausführlich beispielsweise über den Khömkrieg zwischen Kalifat und Al'Anfa (AB 28 bis 35), die Verschwörung von Havena durch die Baronin Isora von Elenvina (AB 32 bis 45), den Orkensturm (AB 35 bis 48), den Garetischen Thronfolgestreit (AB 37 bis 40), den „Roten Tod“ im Drölschen (AB 60 bis 63) sowie diverse Scharmützel zwischen Horasiern und Thorwalern. Dabei möchte ich die brennende Aktualität unserer Publikation als durchaus revolutionär für das Botenwesen bezeichnen — meistens waren die Nachrichten nicht mehr als wenige Wochen alt.

S.v.G.:... wenn auch anfangs nicht immer wohl recherchiert, wie ich anfügen möchte. Einmal war das Fürstenhaus von Aranien Schirmherr der „Bunten Lichter von Perricum“ — ein ansonsten bemerkenswerter Artikel! — (AB 14), ein andermal galt das Großfürstentum Almada nur als Markgrafschaft (AB 14, 24, 31 u. 36). Aber diese Mallesen besserten sich den Göttern zum Dank doch recht schnell.

AB: Äh, nun, aller Anfang ist eben schwer ...

D.N.: Wie wahr! Es war mein erster Beitrag für den AVENTURISCHEN BOTEN, in dem ich



Gelehrter vor Aventurienkarte, AB 14

mich um eine wahre und offizielle Geschichte der Besiedlung unseres Kontinentes durch die Gildenländer bemühte, um das geifernde Gequatsche des fahrenden Volkes endgültig auszumeren. (AB 14: „Schon kurz nach der Entdeckung und ersten Erforschung Aventuriens hatten die Herrscher Gildenlands beschlossen, solch edles Land nur den Besten der Besten vorzubehalten.“)

S.v.G.: Das war beeindruckend, Nemrod! Von Seiten des Reiches muss ich aber die Kampagne „Der Kaiser ehrt seine Kämpen“ in derselben Ausgabe hervorheben: In Seiner Großzügigkeit und, nun, Weisheit ließ S.A.M. Hal den Ruf an jene Untertanen, die sich mit Ehre bedeckt hatten, ergehen, dem Hofe von ihren Taten zu unterrichten. JWir werden herausragende Verdienste zu würdigen wissen, indem wir hohe und höchste Titel vergeben.“ Diesem Aufruf folgten zwei weitere (AB 30/33 u. 61/65) und sie waren der Ursprung für den sogenannten „Halschen Neuadel“, der unserem Reich die bunteste junge Schar an Aristokraten seit Bardo und Cella schenkte.

D.N.: Seitdem haben wir es dankenswerterweise auch mit analphabetesken Würdenträgern aus den südlichen Nebelwäldern, „bado“ geheißenen Elfen und gar heidnischem Novadivolk zu tun ...

S.v.G.: Die Respons auf die Aufrufe war in der Tat enorm, und man musste sorgsam die Spreu vom Weizen trennen, denn mit vielen der vorgebrachten „Heldentaten“ stand es meist nicht sehr weit. Anderenfalls wäre Aventurien in den letzten Götterläufen allein von einigen Hundert Basilisken errettet worden. Dies war wohl Anstoß zum erleuchteten Erlass Kaiser Hals, die verbliebenen Exemplare der Gattung *Basilicum Odemum* unter das Garethar Artenschutzgesetz (GAG) zu stellen (AB 16).

D.N.: Ich erinnere mich auch an eine Kandidatin, die offensichtlich nichts anderes als eine gescheiterte Karriere als Dirne und einen heimtückischen Beischlafmord vorzuweisen hatte.

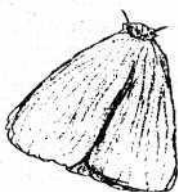
AB: Nun, unsere Redaktion war darum bemüht, mit Berichten zu Heraldik, Etikette und Turnierwesen (AB 18, 22, 50, 85 und 87) diese oft doch sehr unverhofft zu ihrem Glück geratenen Neuadeligen zumindest mit dem nötigsten Wissen auszustatten.

D.N.: Auch dies eine Idee Seiner Allergöttlichsten Majestät.

S.v.G.: Und nicht die schlechteste, wie ich meine. Denn die Wappenschilder des Landadels, die bald nach den Lehnvergaben auf den Turnierwiesen des Reiches gesichtet wurden, zeichneten sich durch Motive aus, die das Auge des sachkundigen Betrachters mal erheiterten, mal beleidigten, aber nur selten befriedigten.

AB: Auch für diesen Zweck konnten wir den Umfang dieses Bulletins mit Ausgabe 22 auf 12 göttergefällige Seiten erhöhen. Später wurden es dann 16 (AB 35), 20 (AB 43) und schließlich 28 (seit AB 62 mehr oder weniger regelmäßig, mal auch 32 Seiten). Da schon die Jubiläumsausgabe zur 50sten stärker als damals üblich ausfiel, sie zudem erstmals ausnahmsweise in kostspieligem Farbdruck hergestellt wurde, haben wir es uns nicht nehmen lassen, auch für die 100ste einen größeren und edleren Rahmen zu wählen.

S.v.G.: Wann wurde eigentlich das Boten-Motif aufgenommen?



Motte des Mondes, AB 65

D.N.: Mit Humor hat diese Albernheit nichts zu tun. Wie jeder, der mich kennt, weiß, pflege ich die Süffisanz prononciierter Spitzen.

AB: Wir alle schätzen sie, Exzellenz. Wechseln wir das Thema und wenden uns der - ernsthaften - Berichterstattung über die Magie zu.

D.N.: Nun, auch wenn ich kein Experte auf diesem Gebiet bin, so weiß ich doch, dass Eure Bemühungen hier von den arkanen Zünften hoch eingeschätzt werden.

AB: Übrigens auch schon die frühe Berichterstattung über die Dämonen — jedenfalls von Seiten der Brabaker.

D.N.: Diesen Komplex haben wir wohl abschließend behandelt,werte Dame. Ich spreche nun über die Ausführungen zum REVERSALIS (AB 23), lange verschollenen Zauberformeln. (AB 25) und -bücher (AB 28), zu sogenannten Zauberpatzern (AB 27 u. 28) „vom Gewände, das einem Magus geziemt“ (AB 29) und natürlich die Aufnahme des SALAMANDER (AB 54) - ein wahrlich hesindeg-



fälliges Tun. Laie, der ich auf diesem Gebiet bin, gelangte ich über die Lektüre jener Berichte zu manchem Wissen, das mir bei meiner täglichen Arbeit nicht selten dienlich war. Insbesondere brauchbar war das Studium der neuesten Erkenntnisse zum Themenkomplex „ybn der Schwierigkeit, einen Magus in Gewarsam zu halten“ (AB 44). Wirklich sehr nützlich!

AB: Wir führten für solcherlei Berichterstattung auch manchmal etwas, mh, sagen wir: lästige Hintergrundgespräche, so mit einem weitgereisten Schelm, Aber wenn es der In-

AB: Das kam bei Ausgabe 26 hinzu.

S.v.G.: Eine wirklich gelungene Institution.

D.N.: Hm.

S.v.G.: Och, kommt, Graf, nun zeigt doch ein wenig Humor, wenig-

stens bei dieser Kleinigkeit.

formationsgewinnung dienen könnte, so bestaunte die Redaktion gerne einmal splitternaht und auf die Größe von einem Schritt geschrumpft dessen wundersame Artefakte, die sich wenig später doch nur als schon leicht angeschimmelte bornländische Kartoffeln herausstellten (AB 27).

S.v.G.: Nun, mich langweilen akademische Ausführungen in der Regel eher. Sie sind doch meist recht hölzern formuliert und neigen zu Fabulierungen über nicht greifbare Vorgänge. Nein, ich mochte die sporadischen Rätsелеken lieber (AB 23, 27 und 34) - sie regten den Geist an und sorgten für ein wenig Kurzweil in der Nüchternheit des Alltagsgeschäftes. Auch der Zeichenwettbewerb war eine hübsche Idee (Abdruck der gekürten Werte AB 47 und 48). Schade, dass solches so selten geworden ist. Überhaupt ist die Berichterstattung des Boten in den letzten Götterläufen für meinen Geschmack etwas zu ernst geworden.

D.N.: Aber Prinz, ich bitte Euch, Wir leben in ernsten Zeiten.

S.v.G.: Gerade deshalb muss man dem Volk etwas zum Schmunzeln geben. Verbissenheit, werter Großgeheimrat, verdirbt nur den Charakter.

D.N.:...

AB: Äh, ja — lässt uns doch einmal über die Kleinanzeigen sprechen, die wir seit Ausgabe 24 führen.

S.v.G.: Es tut mir leid, Werteste, ich lese sie nicht — Kleingedrucktes schadet nur den Augen eines alten Mannes. Außerdem waren es unzählbar viele.

D.N.: Bisher exakt 6.991. Euch entgeht da eine manche Lustbarkeit, Prinz.

AB: Aber bitte, meine Herren ...

D.N.: Nein, im Ernst gesprochen: Ihr glaubt nicht, welch aufschlussreiche Informationen man über die Umtriebe dunkler Mächte gewinnen kann, wenn man lernt, selbst zwischen den Zeilen von solch Kleingedrucktem zu lesen. Diverse kriminelle Elemente bemächtigen sich in ihrer Blasiertheit des neuen Mediums, um ihre umstürzlerischen Akte zu organisieren.

Nehmen wir dieses Subjekt Rön von Heideberg als Beispiel, einen angeblichen Basiliskentöter, aber doch wohl eher ein fuselköpfiger Streuner. Im Zuge der ersten Halschen Lehnvergabe gelang ihm die Ergaunetxing der Baronie Zwerch am Ochsenwasser. In der Ausgabe 26 lud er dann in einer Kleinanzeige zu einem

Turniere. Tatsächlich aber wurde hinter dieser Kulisse ein feiger Mord an Kaiser Hal geplant, und hätte die KGIA nicht ihre besten Denunzianten zu diesem „Turniere“ entsandt, so hätte es wohl-möglich gelin;-



Säbelzahnkanninchen, AB 28

gen können. Natürlich wurde das Subjekt enttarnt und bis zu seiner zweifelhaften Rehabilitierung Jahre später (AB 37, 70 bis 74) für vogelfrei erklärt — übrigens auch dies in einer Kleinanzeige nachzulesen (AB 27).

Wie Ihr seht, Prinz, stehen die wahrhaft wichtigen Dinge im Kleingedruckten. Auch über die Züchtung des inzwischen berüchtigten Säbelzahnkaninchens (AB 28) erfuhren wir hier ebenso wie über diverse, anzuzweifelnde Vorzüge von Engasaler Wein, Ferdoker Bier und regionalen Schwarzbrennereien oder über „Borbels (betrügerischen) Basiliskenhof“, der vollmundig „handzahme Basilisken“ als lukrative Ware anpries (AB 28 und 32).

AB: Ich entsinne mich auch der verzweifelten Suche erstaunlich vieler Verehrer nach einer gewissen Niki Firunjasdottir, obgleich diese einen ganz anderen liebte (AB 63 bis 70).

S.v.G.: Aber auch im Großen steht Bedeuten- des. In Ausgabe 26 wurde die Leserschaft erstmals auf die bemerkenswerte Institution der Adelsmarschallwahl im Bornland aufmerksam gemacht — und wie deren Ausgang in höchsten Kreisen kommentiert wurde (AB 29; zu späteren Wahlen vgl. AB 42/44/45/46 und AB 57/59).

D.N.: Wie der Bote überhaupt sehr rasch übersteigerten Gefallen an der Berichterstattung über intime Angelegenheiten des Hochadels fand. Die Schwangerschaft Prinzessin Emers (AB 29 und 30) sowie die Geburt der kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita (AB 31) bzw. des Prinzen Selindian Hal (AB 39) wa-



„Die Prinzessinnen ziehen ins Feld“
Stich des Hofmalers Eugenius v. Kroix

ren diesbezüglich harmloser Ausgangspunkt von bald unerträglich breitgetretenem Tratsch und Klatsch. Ich erinnere nur an die Artikel zu den privaten Festivitäten des Kaisers während des Khömkriegs (AB 32), dem Auffinden von „Kaiser Retos Schatz“ in der Neuen Residenz (AB 34), der „moralischen Fäulnis“ am Vinsalter Hofe (AB 46) - obwohl wir diesbezüglich inhaltlich ja gar nicht weit auseinander-

der liegen, Teuerste -, diversen privaten Angelegenheiten der Herzogs- und Fürstenhäuser, der Knappschaft der kaiserlichen Zwillinge in Weiden (AB 68 und 69) sowie allerlei schwachsinniges Geschwätz über die Mitglieder der kaiserlichen Familie in Ausgabe 91 oder angebliche Spannungen zwischen der Stadt des Lichtes und Neuer Residenz (AB 92).

S.v.G.: In der Tat, werte Dame Liepenberg, darauf solltet Ihr künftig Verzicht, wenngleich der Artikel über die feierliche Aufnahme des Eslam von Eslamsbad und Punin in das Haus von Gareth (AB 88) ein gelungener war.

D.N.: Mh.

AB: Wir kommen bei alledem nur unserer Informationspflicht für die Bürger nach.

S.v.G.: Aber, Teuerste: Diskretion, Diskretion. Die ällerdurchlauchtigste Hoheit Rohaja als „Königin der Herzen“ (AB 77) zu bezeichnen, war doch arg rustikal.

D.N.: Das begreift man hier aber auch langsam, Prinz. Meine Bemühungen auf diesem Gebiet sind seit den Ausgaben 92 und 94, in denen meine Wenigkeit schwatzsüchtig unter den Verdacht des Reichsverrats gestellt wurde, nicht nur persönlicher Natur, sondern auch besonders nachhaltig. Sätze wie „Obwohl »der Baron« üblicherweise versteht, Indiskretionen zu verhindern, konnte der Bote aus gut informiertem Mund Näheres erfahren“ (AB 66) gehören der Vergangenheit an.

AB: Nun, ahm, wollen wir vielleicht unser Augenmerk auf die etwas späteren Ausgaben unseres Journals richten?

D.N.: Aber selbstredend — doch nicht ohne jenen bemerkenswerten „37er Boten“ zu erwähnen.

S.v.G.: Fürtrefflich, Graf, journalistisch war dies ein ganz besonderer Leckerbissen.

D.N.: Hoheit, ich wusste gar nicht, dass auch Ihr Euch zuweilen der Ironie befleißigt. Aber in der Tat: Was für eine Ausgabe!

S.v.G.: Nur wenige Wochen nach dem denkwürdigen Jagdausflug meines lieben Neffen Hal ergriff der Usurpator Answin nicht nur die Macht über das Reich, sondern auch die Kontrolle über das Medienwesen.

AB: Dunkle Tage für uns alle. Ihr wisst, dass unsere Stammredaktion abgesetzt worden war, um einigen Schmierfinken um Ugo Korninger die Druckerpressen zu überantworten. Wie man an jenem Machwerk deutlich sehen konnte, reichen modische Faxen, Duckmäusertum und plumpe Anbiederei eben noch lange nicht aus, wenn es darum geht, ein lesenswertes Journal aufs Papier zu bringen.

D.N.: In der Tat - bei aller Hochachtung vor so mancher stilistischen Blüte Eures Hauses, doch das, was nun zu lesen war, hätte ich Euch wohl niemals zugesprochen. Ich habe hier ein, wenn auch reichlich vergilbtes, Exemplar dieser Ausgabe vom „15. Praios 1 Answin“, wie auf dem Titel zu lesen stand.

S.v.G.: Hochinteressant, im Kaiserlichen Archiv war keines mehr zu finden. Man sagte mir, alle Drucke wären verbrannt worden.

D.N.: Nun, mein Prinz, man muss eben wissen, wo man zu suchen hat. Schauen wir mal, worauf wir kommen: „Das ist Praios' Wille: Answin Kaiser!“ — eindeutig Blasphemie und damit ein Fall für die Hl. Inquisition, Verbrennen, würde ich denken; „Die Verrückte von Vinsalt droht mit Krieg!“ - eine endlich mal offen ausgesprochene Majestätsbeleidigung, zu ahnden mit 20 Jahren Kerkerhaft; dann war da die betrügerische Lotterie „Dukatenhagel“ — Erhängen; in selbige Kategorie fällt die Anpreisung von „Elchbullenextrakt gegen Potenzprobleme“;

„Verdammte Schweinerei! Orks plündern Tiefhusen!“ - nun, schlicht vulgär; „Schleicher im Schatten: Der Assassinenhalbling“ — übelste Volksaufwiegelung, demnach drei Tage Pranger mit anschließender Vierteilung (Wir erhielten jedoch noch Monate nach Erscheinen des „37er Boten“ Leserfragen zu diesem Thema; Anm. d. Red.); „Aktion Kehraus - Unser neuer Kaiser reformiert das Lehenswesen!“ — Beteiligung am Staatsstreich durch offizielle Verkündung neuer Barone, was bei Gutwill auf

lebenslängliches Exils herauskommt; und schließlich die „Elfe des Monats“, die gegen

Aventurischer Bote

15. Praios 1 Answin



Assassinenhalbling, AB37



1. Elfe des Monats, 18 Hal

den guten Geschmack und alle Sittsamkeit verstieß — leider sieht das kaiserliche Gesetzbuch hiergegen keine Strafe vor.

S.v.G.: Aber Graf, hübsch war sie schon!

D.N.: Worum es hier freilich nicht geht.

AB: Ais einzige „Neuerung“ erfreute sie sich tatsächlich äußerster Beliebtheit, so dass wir in den kommenden Monden einen derart regen Zustrom von ausgesprochen attraktiven Bewerberinnen und Bewerbern (Elfen, Zwerge, Menschen, bemerkenswerterweise auch ein Breitschwert) verzeichneten, den wir nicht ignorieren konnten.

S.v.G.: Ich habe mich viele Ausgaben des Botes über an den Abbildungen dieser rahja-repektive rondrägefälligen Erscheinungen erfreut.

D.N.: Verzeiht, aber Eure Vorliebe für Elfinnen ist ja auch alles andere als ein Geheimnis.

AB: Mir war dies alles stets ein wenig peinlich — aber man muss sich eben auch an den Wünschen der Leserschaft orientieren. Jedenfalls konnte die „alte“ Redaktion bereits mit Ausgabe 38 wieder an ihre Arbeit gehen. Ich übernahm hierfür die Aufgabe der Leitenden Redakteurin von meinem resignierten Vorgän-

nig Tschubax Sohn des Tuagel in ganzer Breite berichtet hatten (AB 56, 57, 64, 74 und 75).

AB: In der Tat erfreut sich der AVENTURISCHE BOTE auch unter Zwergen reger Beliebtheit.

D.N.: Wohl auch unter Hexenvolk, sinistren Schwarzmagiern und Dämonenpaktierern — seitdem Ihr überaus freizügig auch über „Die verborgenen Strukturen der Satuarischen Gemeinschaft“ (AB 58 und 60) und die Rückkehr des Sphärenschäders (ab AB 58) informiert. AB: Unsere Redaktion ist stolz darauf, dass dieses Bulletin von einem breiten Publikum konsultiert wird.

D.N.: Ist das so? Ich werde es mir merken, Frau von Liepenberg.

S.v.G.: Generell aber muss man zugestehen, dass der AVENTURISCHE BOTE während des borbaradianischen Krieges eine Stütze für das Reich und die Gemeinschaft der Rechtgläubigen war und noch immer ist. So schrecklich die Kunden jener Tage auch waren, die Redaktion verstand doch meist, auch ermutigende und Trost spendende Worte für ihre Leserschaft zu finden; beispielsweise durch die Berichterstattung der kühnen Reden des Eslam von Eslamsbad und Punin (AB 66), die Ver-

handlungen zum Frieden von Oberfels zwischen den beiden Kaiserreichen (AB 64 bis 70), die Rückkehr des legendären Schwertes Siebenstreich (AB 72), dem „Zug der Barden“

(AB 75 und 76) oder nur all die hehren Taten der Tapferen aller Reiche und Kirchen gegen die Schergen des Schändlichen.

D.N.: Wichtiger noch: Der Bote wurde zur propagandistischen Speerspitze des Mittelreiches gegen seine Feinde, deren Verwirrung wir

häufig durchaus verzeichnen konnten — eine meiner genialen Ideen.

AB: Seit der Schlacht bei Eslamsbrück und der „offiziellen“ Verkündung der Rückkehr des Dämonenmeisters (AB 65) weiltet Ihr in der Tat noch regelmäßiger als ohnehin schon in unseren Arbeitsstuben.

D.N.: Und ich habe nicht, vor, dies zu ändern. Wurde ich auch zwischenzeitlich einmal nachlässig, so er-

baut es mich doch jedes Mal aufs neue, Eure Druckfahnen als erster konsultieren zu dürfen. Denn schließlich gilt es doch, Unachtsamkeiten wie von einem „Rest-Tobrien“ zu sprechen oder Verkündigungen übergelaufener Dämonenpaktierer, wie vom schändlichen Schwarzen Rakolus (AB 75), künftig zu vermeiden.

S.v.G.: Nun, bei einer Geschichte warte ich im-



*Bergkönig Tschubax,
Sohn des Tuagel, AB 56*

mer noch auf deren Ausgang: Die Expedition der Harika von Bethana. Ihr berichtete viel über diese bemerkenswerte Person (AB 80 bis 87) — jetzt wollen wir wissen, wie dies alles ein Ende findet. Ist ihre Expedition wirklich verschollen (AB 95) oder hat sie wohlmöglich eine sichere Passage ins Gildenland entdeckt und die Welt umsegelt?

D.N.: Die Welt ist eine Scheibe, man kann sie nicht umsegeln, Prinz.

S.v.G.: Nun, wir werden sehen, Nemrod. Ich hoffe, dass der Bote uns auch in dieser Angelegenheit auf dem Laufenden halten wird.

AB: Aber gewiss, Hoheit. Auch für die nächsten 100 Ausgaben haben wir uns die schnelle, sorgfältige und umfassende Information

unserer Abonnenten zum höchsten Gebot erklärt.

D.N.: Wie stets wünsche ich der Redaktion des AVENTURISCHEN BOTES allzeit eine glückliche Hand bei der Auswahl ihrer Artikel und Mitarbeiter — und wisset darum, dass ich auch künftig von Zeit zu Zeit bereits vor Drucklegung einmal Interesse an Euren eingehenden Berichten kundtun werde.

AB: Wie immer habt Ihr das letzte Wort, Exzellenz. Ich bedanke mich für das lebhaftes Gespräch.

Niklas Reinke



Borbarad ist besiegt! AB 76

Aventurischer Bote **NOTAUSGABE**

Nr. 38
Boron, 18 Hal

ger Fran Leskari. Bei Ausgabe 38 handelte es sich freilich nur um eine improvisierte Notausgabe. Beinahe hätte man auch Nr. 74 eine Notausgabe nennen müssen, denn nur knapp konnte die fast fertig gedruckte Auflage den Flammen während der „Nacht des brennenden Himmels“ am 9. Phex 28 Hal in Gareth entrissen werden. Eine Sonderausgabe präsentierten wir hingegen stolz zur Krönung des kühnen Reichsbehüters Brin v. Gareth (AB 49) — Kulminationspunkt höfischer Berichterstattung und journalistischer Parforce-Ritt unseres Redakteurs Nilius von Wackerloß — sowie diverse Male im Rahmen des alljährlichen All-Aventurischen Adelskönventes. Seit Ausgabe 39 wird der AVENTURISCHE BOTE übrigens nicht mehr auf weißem Honinger Büttenpapier gedruckt, sondern auf echtem Garethischen Pergament.

S.v.G.: Ein wahrlich hübscher Beweis, wie man aus alten Lumpen noch etwas Wertvolles fertigen kann. Weniger angenehm, dass mit Ausgabe 43 dann der Preis erstmals erhöht wurde, erneut zu den Ausgaben 50 und 93 — obgleich ich mein Exemplar am Hofe ja kostenlos erhalte.

D.N.: Vielleicht wird auf diese Weise eine gar nicht ungeschickte zu nennende Selektierung der Leserschaft vorgenommen.

S.v.G.: Sicher aber dürfte sein, dass Euer Journal auch vermehrt Aufmerksamkeit beim Kleinen Volk erhalten haben dürfte, nachdem Ihr über die Wahl eines neuen Hochkönigs und dem, ahm, nicht vorhandenen Bart von Kö-

Die Feuer von Gruuzash

Weidens Erwachen aus einem Traum vom Frieden

TRALLOP/REICHSEND. Siewaren fünf. Nicht gerade das, was Raul eine Streitmacht genannt hätte, aber schließlich wollten sie Gruuzash nicht erobern, sondern nur auskundschaften.* Die Herzogin von Weiden hatte ihm, Raul von Korningen, diese Queste übertragen, und wenn von diesem Orklager im Nebelmoor irgendeine Bedrohung für das Herzogtum ausging, so würde er sie entdecken. Die eindringlichen Worte seiner Herrin hallten noch immer in seinem Innern nach: „Findet Gruuzash. Und wenn ihr es gefunden habt, so stellt fest, wie ernst es Ugrashak mit seiner Drohung gegen Weiden tatsächlich ist. Und merke auf, mein Lehnsman, denn das Folgende ist besonders wichtig: Findet ihr eine wie immer geartete Bedrohung für unser Land in diesem stinkenden Schlammloch oder kehrt ihr nicht zurück aus dem verderbten Pfuhl, so wird Marschall Wallbrord innert drei Tagen tun, was notwendig ist. Überlebst du jedoch und findest keine Bedrohung, so bring diese Nachricht, bevor die Sonne zum vierten Male steigt, nach Reichsend, wo der Marschall seine Standarte aufgefplant hat. Denn ich will nimmer einen neuen Krieg mit den Orks, ohne einen guten Grund dafür zu haben.“

Es war das erste Mal für den jungen Ritter, dass man ihn mit einer solch ehrenhaften Aufgabe betraut hatte, noch dazu als Anführer des Trupps; er würde das Vertrauen seiner Herrin nicht enttäuschen. Und hatte der Burggraf von Baliho, der edle Avon Nordfalk, nicht eigens zwei Walddläufer an seine Seite gestellt, um ihm Augen und Ohren zu sein? Es waren harte, düstere Gesellen, diese beiden Männer, die sich Calrandir und Fredo nannten, doch beide von einer natürlichen Anmut und männlichen Würde, die sie über ihresgleichen erhob. Dazu kam aus der Sichelwacht Herr Hartmann von Auen, den man auch den Fiedler nannte, weil er wie keiner unter den Rittsmanen die Laute zu schlagen vermochte. Zwar war Herr Hartmann entehrt, seit ihn Herr Dawahn im Tjost geworfen und ihm die Dame seines Herzens geraubt hatte, doch ein Ritter der Mark war er allemal, und darum wünschte sich Raul keinen anderen lieber an seiner Seite.

Sie hatten Olats Wall, und damit des Reiches Grenze, bei Beonfim überschritten und waren unter Führung eines vertrauenswürdigen Torfstechers in das Nebelmoor eingedrungen.

Bald schon hatten sie die Pferde an einer einigermaßen trockenen Stelle zurücklassen müssen, da selbst die trittsicheren Trallop auf dem grundlosen Moorboden keinen festen Halt mehr fanden, so dass sie seit Einbruch der Dämmerung zu Fuß unterwegs waren. Inzwischen war es stockdunkel geworden und Raul fragte sich mit wachsendem Unwohlsein, wie der Törfer in dieser Finsternis den Weg finden mochte.

Eine leichte Erhebung schälte sich aus dem Dunkel, kaum mehr als ein dunklerer Schatten vor dem Schwarz der Nacht.

„Wir müssen gleich da sein“, flüsterte der Törfer, während er sich leise an den Aufstieg machte. Als sie die Kuppe des flachen Hügels erreicht hatten, sahen sie es. War das Moor eben noch in tiefe Dunkelheit getaucht, schien es mit einem Mal spürbar heller, als kündigte sich der Tag an.



„Das müssen Irrlichter sein.“ Des jungen Korningers Stimme war ein heiseres Krächzen, während sein Kopf sich langsam drehte in dem erfolglosen Versuch, die Menge der flackernden Lichtquellen zu ermessen, die sich seinem fassungslosen Blick darboten. Der Torfstecher schüttelte den Kopf und fuhr sich mit der Zunge über die spröden Lippen. „Das sind keine Irrlichter. Das ist Gruuzash!“

In der Tat konnte Raul jetzt zwischen den wabernden Nebelfetzen erkennen, dass es sich zumindest bei den näher gelegenen Lichtern um blakende Torffeuer handelte, die ihren Schein aufrohgezimmerte Bastionen aus Holz warfen: Palisaden streckten sich wie die im Todeskampf erstarrten Krallenfinger Verstorbener aus stinkenden Pfuhlen und Sumpflöchern, und alle waren untereinander durch ein

Gewirr aus Knüppeldämmen und Hängebrücken verbunden. Das Zentrum des offenbar in konzentrischen Kreisen angelegten Lagers war aus dieser Position nicht einzusehen, allerdings kündete das rote Glühen der tiefhängenden Wolken von der Existenz eines wirklich großen Feuers—eines Feuers, von dem Funken in rhythmischen Abständen bis in den Himmel stoben. Und in der Tat war da—gedämpft durch Nebel und schiere Entfernung, für das Ohr eigentlich nicht mehr wahrnehmbar, wohl aber im Magen deutlich zu verspüren—im gleichen Rhythmus ein schlagender Hall wie von riesigen Hämmern.

Plötzlich schälte sich die Gestalt Fredos aus dem Dunkel: „Deckung! Eine Patrouille.“

Der junge Korninger blinzelte. „Komm mir nicht horasisch! Eine was?“

„Ein verdammter Wachtrupp!“ Auf den Wangen des Waidmannes zeigten sich hektische Flecken. „Dort vorne, ins Wasser!“

Hastig ließen sich die Weidener in die stinkende Sumpfbrihe sinken. Momente zerschlangen sich zu Ewigkeiten, dann bewegte sich etwas im hohen Schilf, das den Hügel bestand. Erst ein Rascheln, dann lautes Schnüffeln und Schnauben, schließlich gedämpftes Knurren, das immer näher kam. Als Calrandir, der unmittelbar unter der Wasseroberfläche auf dem Rücken lag, einen Schatten über dem Wasserspiegel auftauchen sah, griff er blitzartig zu. Der orkische Kampfhund kam nicht mehr zum Bellen. Einen Augenblick nur peitschte das Wasser auf, dann herrschte wieder Stille, und bloß einige hastige, sich rasch rötlich färbende Wellen zeugten von dem mörderischen Kampf, der sich unter Wasser abspielte.

Es schien eine Ewigkeit zu dauern, bis die Ritter wieder an die Oberfläche kamen.

„Gute Arbeit, Meister Calrandir“, flüsterte der junge Korninger, indem er sich leise den Hang hinaufzog. Calrandirs Blick war verschleiert, und auf seinen bleichen Wangen lag bereits der Schatten des Todes, als er flüsternd antwortete: „So gut auch wieder nicht.“

Dennoch stemmte der massige Mann seinen von Bisswunden furchtbar entstellten Körper in die Höhe, und es gelang ihm sogar, den Gefährten aufmunternd zuzulächeln: „Wenn ihr denkt, ich sehe schlimmer aus, dann müsstet ihr mal den Köter sehen!“

Raul von Korningen nickte. *Gute Männer muss man haben*, dachte er, doch das war es nicht, was er sagte. „Lässt uns gehen!“

Sie mussten etwa eine halbe Stunde durch das

*) Zur Vorgeschichte sei der Leser auf die einschlägigen Artikel in den Aventurischen Boten 95, 96 (dort weiterführende Anmerkungen), 97 und 99 verwiesen, welche die drohende Orkengefahr und die damit verwobenen Reaktionen der Rondra-Kirche und der Krone Weidens thematisieren.

Moor gestolpert sein, als die ersten Trommeln erklangen. Eigentlich waren es nicht Trommelschläge im Wortsinne; die wilden, anschwellenden Akkorde klangen eher, als entspringen sie beinernen Klangkörpern. Als Calrandir keuchend in die Knie brach, war klar, dass sie die Verfolger nicht abschütteln würden. Stumm blickten die Kämpen einander an, dann zogen sie die Schwerter. Die Botschaft von ihrem letzten Kampf würde niemals an eines Menschen Ohr dringen, aber war das ein Grund, auf diesen Kampf zu verzichten? Vielleicht würde Rondra ja den Klang ihrer Klängen hören.

Die ersten Orks, die ihnen die Nacht vor die Füße spuckte, waren graupelzig und vierschrotig. Ihre Waffen waren hölzerne Speere mit im Feuer gehärteten Spitzen und grobe Faustkeile aus Feuerstein. Die Ritter lächelten kalt, als sie den Graupelzen ihren Stahl zu schmecken gaben. Die zweite Welle musste bereits mit Peitschen gegen die erzgewappneten Weidener getrieben werden, und erneut obsiegte Stahl über Zähne, Klauen und Flintstein. Dann kam die dritte Welle und brachte Pfeile und Bögen.

Raul von Korningen fand sich im unsanften Griff grober Stricke wieder, als er erwachte. In seinem Rücken spürte er das raue Holz eines roh behauenen Pfahls, der augenscheinlich in der Mitte des Orklagers in den Boden getrieben war. Ein Pfahl wie die, an die seine Gefährten rechts und links neben ihm gebunden waren, wie er im fahlen Licht der steigenden Sonne erkennen konnte. Dies war also das Herz Gruuzashs: eine matschige, aufgewühlte Wiese, in deren Mitte ein riesiges Feuer prasselte, angefacht von mächtigen ledernen Blasebälgen, die das Feuer zur Weißglut trieben. Den Schein und die Hitze des Feuers reflektierte eine riesige, rostrote Metallscheibe von bestimmt vier Schritt Durchmesser auf einen verschwenderisch mit Fellen und Pelzen bedeckten Hochsitz, der offenbar dem Herrn dieses Ortes gehörte. Um das Feuer und den Hochsitz zog sich ein unüberschaubares Netz von Gräben durch den morastigen Grund, die eine Unzahl an kleineren und größeren Gruben miteinander verband, aus denen es rötlich glosste, stank, blubberte und zischte. Hatte das rötliche Glimmen in einer der Gruben eine fast weißliche Färbung erreicht, so schoss ein Strahl des flüssigen Metalls durch das Grabennetz in eine andere Grube, um sich unter bestialischem Gestank mit der darin befindlichen roten Flüssigkeit zu einem unförmigen Klumpen Schmiedekupfer zu vermählen. Anderenorts waren Sklaven damit beschäftigt, mit Muskelkraft ein primitives Hammerwerk in Bewegung zu halten, dessen Schläge den Boden nicht erzittern, ihn wohl aber in eine eigentümlich wogende Bewegung versetzen ließen und unter denen das Kupfer die Form weiterer riesiger Mondscheiben annahm. Das hier war kein Heerlager, dafür gab es auch viel zu

wenige Khurkach. Bis auf die Wachen auf den Holzbastionen waren die Orks, die Raul sehen konnte, augenscheinlich Drasdech, orkische Handwerker, kleiner und schwächer als die Mordmaschinen, mit denen sie es im Moor zu tun gehabt hatten. Und dann diese Vielzahl an tätowierten, kupfergeschmückten, keulenschwingenden Orkgreisen - nein, ein Heerlager war das hier nicht. Aber wenn es kein Heerlager war, was war es dann?

Eine weitere, fettige Rußwolke wehte von den Gruben herüber. Raul erbrach sich, würgte, riss hustend an seinen Fesseln, bis endlich nur noch Galle über seine Lippen quoll und er entkräftet sein Haupt auf die Brust sinken ließ. Langsam kehrte auch die Erinnerung zurück: Sie hatten dort draußen im Moor dem sicheren Tod ins Antlitz gesehen, als dieser Geweihte vom Orden des Donners zwischen die Parteien getreten war und ihnen angeboten hatte, eine rundergefallene Chance zu erhalten, wenn sie nur die Waffen niederlegten. Ein Geweihter der Herrin, der mit den Orks im Bunde war! Raul spie erneut aus. So etwas hatte es in Weiden nicht gegeben, bis auf den heutigen Tag! Die anderen hatten weiterkämpfen, dem Verräter sein Lügenmaul stopfen wollen, doch er, Raul, der Anführer, hatte sich von der falschen Autorität des Geweihten blenden lassen. Vielleicht war in diesem Moment sein Überlebenswille zu hell aufgeloht, als dass er ihn hätte unterdrücken können. Jedenfalls hatte er die Waffen gestreckt. Und jetzt standen sie alle hier an diesen Pfählen in Erwartung eines schlimmeren Schicksals, als es der Tod im Kampf je hätte sein können. Der Mutige stirbt nur einen Tod, der Feige jedoch tausend.

Als sich im Schein der Abendsonne die ebenso maroden wie in ihrer schieren Höhe gleichwohl eindrucksvollen Vorwerke von Reichsend auf den wie mit Pech übergossenen Klippen des Finsterkamms abzeichneten, gestattete Raul sich zum ersten Male ein Aufatmen. „Wir sind da. Hoffen wir, dass Marschall Wallbrord noch keinen Fehler begangen hat.“ In der hohen Aula der Burg, deren einstige Pracht und Herrschaftlichkeit sich noch an den leuchtend bunten Fragmenten wunderbarer Fresken ablesen ließ, auch wenn diese sich dem allgemeinen Verfall der Feste schon lange angeschlossen hatten, gewahrte Raul in der Mitte der Halle einen Kartentisch. Auf dem Kartentisch lag — neben einem Haufen mo-

derner Militärkarten, die den Eindruck machten, als seien sie erst kürzlich in Wehrheim gezeichnet worden — ein etwa 3 Spann langer, grün-weiß bemalter Marschallstab. Vor dem Tisch stand sein Besitzer: Wallbrord von Löwenhaupt-Berg, der frisch ernannte Marschall der Kaiserlich-Weidener Garderegimenter. Raul wusste, dass der Marschall sich für den größten Schlachtenlenker unter der Sonne hielt. Er wusste allerdings auch, dass der Beweis dafür noch ausstand und dass Wallbrord daraufbrannte, diesen Beweis zu erbringen. Als Raul diesem Mann nun das erste Mal persönlich gegenüberstand und den grenzenlosen Ehrgeiz in seinen Augen glosen sah, verstand er erst wirklich, warum die Herzogin Gewissheit über die Situation in Gruuzash hatte haben wollen - und er verstand auch,



dass er dem Marschall nicht berichten konnte, ja durfte, was er in Gruuzash gesehen und warum er überlebt hatte.

„Ihr kommt spät. Was bringt Ihr mir?“

„Frieden! Gruuzash wird nicht angreifen. Die Orks haben erkannt, dass sie sich besser nicht aus dem Nebelmoor vorwagen sollten. Ugrashak fürchtet Olats Wall und die Mauern von Reichsend und er wird sie achten. Ich soll Euch allerdings auch mitteilen, dass ein Angriff Eurerseits auf Gruuzash als Kriegserklärung betrachtet werden würde.“

Ein unheilverkündendes Lächeln zuckte über das Gesicht des Marschalls. „Ist das so ...“

Sein dunkles Antlitz mit den lodern den Augen beugte sich über den Kartentisch zu Raul vor, bis es dem Gesicht des jungen Ritters ganz nahe war.

„Nun denn, junger Korninger“, erklang Herrn Wallbrords Stimme, flüsternd zuerst, sich dann aber zu einem Donnergrollen auswachsend: „Dann bin ich ja froh, dass dem so ist. Dummerweise scheint für die orkische Armee, die gerade im Westen mit Zielrichtung Reichsend aus dem Finsterkamm herabsteigt, mitnichten das Gleiche zu gelten.“

Der Marschall nickte befriedigt, als er den jungen Ritter erleichen sah. „Ja, Korninger, meine Kundschafter haben sie gerade entdeckt. Die kommen nicht aus Gruuzash. Die kommen aus Khezzara selber.“

Der Marschallstab fuhr mehrmals wuchtig durch die Luft, als wolle sich Wallbrord damit Bewegungsfreiheit verschaffen. „Ich werde also meine Banner sammeln, um diesen Feind an den Hängen des Finsterkamms zu stellen. Und dabei hoffen, dass mir dieses Gruuzash nicht in den Rücken fällt, weil ich es aufgrund eines idiotischen Waffenstillstandes nicht auslöschen durfte, als die Chance dafür gegeben war.“

Die nächsten Worte des Marschalls waren von erschreckender Endgültigkeit, dieweil der Stab anklagend auf Raul zeigte: „Wie auch immer, ich werde gehen und siegen. Und Ihr schert Euch dieweil nach Trallop und verkündigt dorten, dass der Traum vom Frieden ausgeht!“

Jan A. Liedtke/Mike Maurer

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 35.

Herzoglich Weidener Herold brutal ermordet!

Räuberbaron hat erneut zugeschlagen – das Maß ist voll!

SALTHEL. Ein abscheuliches Verbrechen in der Baronie Östlingen, bei dem ein persönlicher Herold der in Treue und Freundschaft fest verbundenen Herzogtümer Weiden und Tobrien ermordet und ausgeraubt wurde, sorgt derzeit für große Aufregung in Weiden.

Am 14. Rondra diesen Götterlaufes brach besagter Herold aus der Weidener Capitale Trallop mit dem Ziel Burg Drachenhaupt auf, im Gepäck eine wichtige Depesche von Herzogin Walpurga an Herzog Bernfried von Tobrien.

In der Baronie Östlingen in der Reichsmark Sichelwacht fand die Reise des Kuriers jedoch ein jähes Ende. Wie mittlerweile bekannt geworden ist, wurde der Herold, der gemäß alter Sitte als solcher deutlich zu erkennen und unbewaffnet war, hinterrücks mit zwei Armbrustbolzen zu Boron geschickt und buchstäblich bis aufs letzte Hemd ausgeraubt. War man von „Baron“ Terkol ja schon einiges gewohnt, er schreckte 31 Hal nicht einmal davor zurück, einem Hilfszug der Travia-Kirche auf dem Weg nach Tobrien „Wegezoll“ abzapfen (siehe *Aventurischer Bote* 94), so war nun das Maß endgültig voll, zumal er sich in einem Brief an den Markverweser offen zu der schändlichen Tat bekannte und weitere Mor-

de androhte, sollte erneut jemand ohne vorherige Genehmigung versuchen, „sein“ Lehen zu durchqueren.

Höchst erzürnt ob dieser ruchlosen Tat, hat Herzogin Walpurga dem Befehliger der Grünröcle (die herzogliche Leibgarde), Baron Fenn Weitenberg von Drölenhorst-Rabemund m.H., befohlen, alsbald mit einem Banner der Garde gen Salthel aufzubrechen und dort die nötigen Vorbereitungen zur Ergreifung dieses Subjektes zu treffen. Gerüchten zufolge sollen demnächst auch reguläre Truppen des Herzogtums nach Östlingen verlegt werden, und man munkelt zudem, dass sich auch verschiedene Weidener Adlige an der Jagd auf den schurkischen Raubritter beteiligen wollen.

Trotz all dieser Anstrengungen vermag jedoch niemand abzuschätzen, ob und wann Terkol und seine Bande zur Strecke gebracht werden können, denn bereits 28 Hal unternahm man einen ähnlichen Versuch, dem allerdings kein Erfolg beschieden war (siehe *Aventurischer Bote* 73).

Vom Herzogtum Tobrien ist bis dato noch keine Stellungnahme zu dieser Bluttat eingegangen.

Marcus Friedrich

Ein neuer Weg ins Bornland Sieben-Baronien-Weg fertiggestellt

Nachdem wir bereits in der letzten Ausgabe dieser Postille über das gute Voranschreiten der Arbeiten am Sieben-Baronien-Weg berichteten, können wir nun die Fertigstellung dieser wichtigen Verbindung ins Bornland verkünden.

Im Travia, 33 Hal trafen sich die beiden aufeinander zu arbeitenden Baustellen in der Baronie Uhdenwald und verbanden somit die in den letzten Götterläufen von ihnen bereits fertiggestellten Wegstücke. Nach vielen Götterläufen großer Anstrengungen kann nun ein jeder, sei er Händler oder Vagant, unter Umgehung der fürchterlichen Weidener Wüsten auf einer gut ausgebauten Straße von Salthel bis ins Bornland reisen.

Im Rahmen der Feiern in Salthel anlässlich des Abschlusses der Arbeiten dankte Herzogin Walpurga den sieben beteiligten Baronen und Vögten sowie dem Initiator des Vorhabens Sirilan Schwertestreich von Silkenau, welche die

neue Reichslandstraße zum Großteil gemeinsam finanziert und dadurch überhaupt erst ermöglicht haben. Ebenso lobte sie den tapferen Einsatz aller Arbeiter und Handwerker. Mit der Einweihung des Torbogens, der unweit der Stadtmauern den Beginn der neuen Straße markiert und mit den Wappen der sieben Baronien geschmückt ist, eröffnete sie schließlich offiziell die neue Lebensader ins Bornland.

Für die Instandhaltung des Sieben-Baronien-Wegs bestellte die Weidener Herzogin Wegvogt Alrik Hörniger, der von Ort zu Ort zieht und den zuständigen Baronen die zu beseitigenden Mängel aufzeigt. Es kann also davon ausgegangen werden, dass die neue Straße auch weiterhin von guter Qualität bleiben wird – trotz ihres Verlaufs durch die wilde Reichsgrafschaft Sichelwacht.

Jens Arne Klingsöhr &
Marco Schräge

Drachenfeuer im Windhag

WINDHAG. Schlimme Kunde dringt aus der Markgrafschaft Windhag, der gebirgigen Westprovinz des Neuen Reiches. Wurden die ersten Gerüchte über einen gewaltigen Lindwurm mit einem, drei oder gar sieben Köpfen ab Mitte des Rondra-Mondes noch mit dem Hinweis auf die durchaus häufiger vorkommenden Westwinddrachen als belanglos abgetan, macht sich mittlerweile Entsetzen breit in den Gehöften und Weilern der Windhagberge: Ein Ungeheuer ist aus dem Himmel herabgestürzt, berichten Überlebende, und hat mit Feuer und Zauberei einen nahe des Schattengrundpasses liegenden und vom Kreideabbau abhängigen Weiler verwüstet und niedergebrannt und gut die Hälfte der drei Dutzend Bewohner getötet. Zermahlene Kadaver und abgenagte Knochen wurden auf dem Schattengrundpass gefunden, der einzigen Passstraße über das Gebirge, und verdichten die Befürchtungen, dass ein großer Drache sich den Windhag als Jagdrevier auserkoren hat.

Peter Diehn

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 35.

Die Grundlagen der aventurischen Astrologie samt Horoskoperstellung und üblicher Deutungsmöglichkeiten finden Sie im Astrologie-Kapitel **Madamal im Ogerkreuz** der in Kürze erscheinenden Spielhilfe **Geographica Aventurica**. Die Ausführungen des Chirano Feyamun mögen als ergänzendes und illustrierendes Beispiel zu dieser doch recht trockenen Materie dienen.



Bedeutende Druckereien Aventuriens

Obgleich die Erfindung des Buchdruckes mit beweglichen Lettern nun mehr als ein halbes Jahrhundert zurückliegt, stellt die drucktechnische Vervielfältigung immer noch die Ausnahme dar, und nur im Horasreich hat sich die Druckerkunst zu einem weit verbreiteten und angesehenen Handwerk entwickelt, das durch zahlreiche Flugschriften gar zu einem festen Bestandteil der horasischen Kultur geworden ist. Trotzdem können private Druckhäuser nur dann bestehen, wenn sie sich eine feste Kundschaft aufbauen und diese auch zu befriedigen wissen. Nur wirklich große Häuser mit gutem Namen (wie etwa *Stührmann & Mezzani* in Grangor) können es sich leisten, eigene Autoren zu beschäftigen und selbst das Risiko einer Publikation zu tragen.

Druckereien findet man fast ausschließlich in größeren Städten des Garethischen Sprachraums. In der tulamidischen Kultur konnte der Buchdruck nie so recht Fuß fassen, zu stark ist die Tradition mündlicher Überlieferung. So findet man zum Beispiel in Fasar, einer der größten Städte Aventuriens, keine einzige Druckerei (die Herstellung des *Hilffreychen Leytfadens* der dortigen Akademie wurde von einem reisenden Drucker übernommen).

Auch in Thorwal sucht man vergeblich nach gedruckten Werken, die Kultur dieses Landstrichs ist von der Seefahrt und dem gemeinschaftlichen Beisammensein geprägt, beides Elemente, die sich nicht gut mit der Lektüre von Büchern verbinden lassen. Auch die beharrlichen Bemühungen von Vize-Spektabilität Aleya Ambareth, an der Thorwaler Helllicht-Akademie eine Druckerei zur Veröffentlichung seiner Schriften einzurichten, waren bisher zum Scheitern verurteilt — sein *Tractatus Septelementaricum* ließ er daher in Khunchom drucken.

Die überwiegende Zahl aventurischer Druckereien ist in staatlichem Besitz: Fast jedes Herzogen- und Grafenhaus ist im Besitz einer Druckerei, die dann auch ausschließlich solche Schriften druckt, die dem Herrscher genehm sind, und selbst im Horasreich, wo es genügend private Druckhäuser gibt, um der Zensur scheinbar zu entgehen, ist die staatliche Kontrolle äußerst streng. Im Folgenden sind daher vor allem jene Druckereien aufgeführt, die durch Eigenständigkeit oder eine gewisse Einzigartigkeit aus der Masse hervorstechen.

Al'Anfa:

Universitätsdruckerei

Al'Anfa, die Pestbeule des Südens — kaum ein Ort, den man mit einer Hochburg des Wissens und der Gelehrsamkeit in Verbindung bringt, und doch ist die Universität Al'Anfas hoch gerühmt und einzigartig in ganz Aventurien. Wo die Alchimistische und die Magische Fakultät durch Hylailier Feuer und kompetente Leibmagier überall bekannt und berühmt sind und die Abgesandten der Bibliothek als hartnäckiger denn jeder horasische Steuereintreiber gelten, hört man von der Philosophischen Fakultät nur äußerst selten.

Doch ist es gerade jener Teil der Universität, der wie kein anderer Ort Gelehrte aus allen Ländern magisch anzieht — vor allem natürlich jene, die sich anderswo nicht mehr blicken lassen dürfen. So hatten die wohl brisantesten, haarsträubendsten und zugleich brillantesten Ideen und Theorien der letzten Jahrhunderte nicht selten ihren Ursprung in den Säulengängen und Gärten der Al'Anfanischen Uni-

versität (man denke nur an die *Al'Anfanischen Prophezeiungen* des Thamos Nostricus oder die freigeistigen Weltanschauungen und -erklärungen des G. C. E. Galotta).

Wen wundert es da, wenn die zahlreichen hier entstandenen Traktate seit wenigen Götterläufen auch mittels Buchdruck vervielfältigt werden, denn obgleich die meisten Autoren gerne anonym bleiben, ist ihnen doch an der Verbreitung ihrer Theorien gelegen. So stammen aus der Druckerei der Philosophischen Fakultät die meisten philosophischen Traktate Aventuriens, wenn auch meist nur wenige Seiten starke Heftchen in geringer Stückzahl (dass diese in Gareth ungesehen auf den Index gesetzt werden, steht auf einem anderen Blatt). Doch natürlich wird sie auch von den übrigen Fakultäten genutzt, denn man ist heilfroh, nach zahlreichen Petitionen und intensiver Grandenbestechung endlich eine Alternative zu den horrenden Gebühren des nahe gelegenen Druckhauses *Nandel Gutmund* zu haben. Dieses war noch zu Tar Honaks Zeiten das einzige Druckhaus der Stadt und wird strengstens vom Boron-Tempel kontrolliert, der hier den weniger philosophischen *Tempelrufer* drucken lässt.

Andergast:

Druckerei der Freien Trommel

Das winzige Redaktionshaus der *Freien Trommel* beherbergt im Obergeschoss auch eine Druckerei. Sie ist mit der Herstellung des Propagandablattes und zahlreicher Flugblätter für die königliche Armee völlig überlastet, zudem befindet sich die Druckpresse wegen mangelnder finanzieller Unterstützung in einem äußerst beklagenswerten Zustand. Selbst die nicht mehr ganz so moderne Technik der beweglichen Lettern haben den guten alten Holzdruck hier noch nicht verdrängen können — nicht zuletzt, da man wegen der in Andergast recht niedrigen Volksbildung mit vielen Bildern und wenig Text arbeitet.

Bethana:

Bleywercker

Die älteste und zugleich traditionsbewussteste Druckerei auf dem aventurischen Festland findet sich — wie könnte es anders sein — im ebenso alten und traditionellen Bethana. Vor über fünfzig Götterläufen erlernte der Ländler Arion Vardicki die Kunst des Buchdrucks in Maraskan und eröffnete daraufhin in seiner Heimatstadt ein eigenes Druckhaus. Da er dort erstmals metallene Lettern verwendete und diese Technik richtungsweisend für das ganze Handwerk wurde, nannte er sich fortan Arion *Bleywercker*. Sein Sohn und heutiger Besitzer der Druckerei, Arion Bleywercker jr., gilt nicht

umsonst als größter Meister seines Faches: Man sagt von ihm, er sähe einem handschriftlichen Text auf einen Blick an, wie viele Zeilen er im Druck ausmachen wird.

Berühmt ist die Druckerei aber nicht nur für ihre hohe satztechnische Qualität, die selbst ya Cerrano und Sfadini vor Neid erblassen lassen: Bleywercker stellt neben zahlreichen Drucktexten (zu denen der *Seewind* und das *Journal für angewandte Herrneti* zählt) auch Musikdrucke sowohl in Mensural- wie Tabulaturnotation her, die sich im Horasreich enormer Verbreitung und Beliebtheit erfreuen.

Brabak:

Salamander-Druckerei

Die Druckerei des Bundes vom Roten Salamander in Brabak genießt den 'Ruhm', die einzige Druckerei südlich von Al'Anfa zu sein. Während die Drucke der Sklavenmetropole im Mittelreich aber sehr schnell in den Archiven der Kirchen verschwinden, ist dieser Druckerei — nicht zuletzt dank dem Einfluss des Ordens — mit ihrer berühmtesten Schrift, dem *Salamander*, gar die Aufnahme in das berühmteste Periodikum Aventuriens gelungen, den *Aventurischen Boten*. Außerdem gehen hier der *Spiegel der Schwarzmagie* sowie die (äußerst seltenen) Staatspapiere des Brabaker Königreiches in Druck.

Festum:

Druckerei der Festumer Flagge

Die Druckerei im Redaktionshaus der *Festumer Flagge* stellt weit mehr als nur die eigene Zeitschrift her: Abgesehen von einem Gutteil der im Bomland gedruckten Schriften (nur die private Presse von Stoorrebrandt macht dem Haus ernste Konkurrenz) und der offiziellen Wahlzettel ist sie einziger Lieferant der berühmten Nordlandbank-Wechsel. Die größte Bank Aventuriens vertraut zu Recht auf deren absolute Fälschungssicherheit: Das spezielle, im eigenen Haus geschöpfte Büttenpapier wird mit einem magischen Druckstock aus einer Arkanium-Mondsilber-Legierung bedruckt. Dieses magische Artefakt mit eingesetztem Rubin und Aquamarin brennt mit einem Feuerzauber die Aufschrift in das Papier, während ein gleichzeitiger Wasserzauber zusätzlich das Siegel der Nordlandbank so appliziert, dass dieses nur bei durchscheinendem Licht zu erkennen ist. Niemand weiß, wo die Druckerei dieses einmalige Artefakt erstanden hat, und auch die Nordlandbank hüllt sich diesbezüglich in Schweigen — verständlich, wenn man bedenkt, dass eben dieser Druckstock die Wechsel dieses Instituts zur ein zigen fälschungssicheren 'Währung' Aventuriens gemacht hat.

Gareth:

Ksl. Garethische Botendruckerei

Das größte Druckhaus Aventuriens ist die Kaiserlich Garethische Botendruckerei, die neben der auflagenstärksten aventurischen Zeitschrift auch sämtliche Staatspapiere und Rechtswerke (wie neuerdings auch den *Codex Albyricus*) des Reiches vervielfältigt. Die Druckerei nimmt fast einen gesamten Gebäudeflügel der Garether Botenredaktion ein. In den beiden Obergeschossen befinden sich die Arbeitsräume der zahlreichen Setzer und Lektoren, im Erdgeschoss die zwölf großen Druckmaschinen des Hauses. Wegen der zahlreichen Aufträge aus dem ganzen Kaiserreich, die kaum alle befriedigt werden können, haben die Druckstöcke seit der Inbetriebnahme unter Reto nur einziges Mal geruht, und zwar während des Brandes 1021 BF.

Im Keller des Gebäudes werden die über tausend Zweitdrucke (Erstdrucke gehen üblicherweise an den Auftraggeber) und sämtliche überzähligen Exemplare des Aventurischen Botens aufbewahrt — nur den unrühmlichen 'Schandboten' aus der Zeit der Answinschen Usurpation ließ man dezent verschwinden. Ob der stetig wachsenden Bestände spielt man bereits mit dem Gedanken, einen Teil des gewaltigen Archivs anderswo unterzubringen. Der dadurch gewonnene Raum soll möglicherweise für neue Druckpressen genutzt werden, denn der für 1029 BF vom Garether Hesinde-Tempel angekündigte Großauftrag für die erste gedruckte Ausgabe von *Rohals Gesprächen* droht mit 21 Bänden und der zu erwartenden Nachfrage die Kapazität der Botendruckerei zu sprengen.

Grangor:

Stührmann & Mezzani

Ein unscheinbares, dreistöckiges Haus am Nordenwaat Grangors beherbergt das zweitgrößte Druckhaus Aventuriens, dessen Erfolg auf seine nicht nur geographische Nähe zum Mittelreich zurückzuführen ist. Als eine der wenigen horasischen Druckereien achten die beiden derzeitigen Besitzer Gilmon Stührmann und Scapinia Mezzani nicht auf die politische Gesinnung ihrer zahlreichen Auftraggeber und schrecken gar vor offensichtlich selemitischen Traktaten nicht zurück, solange sie nur guten Absatz versprechen, weswegen ihnen auch die mysteriösen Werke *Mysteria Arkana* und *Codex Cantiones* zugeschrieben werden. Den Großteil der hier gedruckten Schriften machen aber mittelstarke Oktavbände mit phantastischem Inhalt aus, für die das Druckhaus eine ganze Reihe junger Autoren beschäftigt, und die als *Helлерromane* die Läden der Westküste von Thorwal bis Brabak überschwemmen.

Habena:

Dreikronen-Druckerei

Die offizielle Druckerei der Provinz Albemia ist zwar in einem noblen Haus nahe dem Königspalast beheimatet und druckt mit der *Habena-Fanfare* eines der berühmtesten Blätter des Mittelreiches, doch damit wäre schon das Wichtigste über sie gesagt. Die wenigen weiteren Werke, die neben der Zeitschrift hier gedruckt

werden und nicht für den König bestimmt sind, finden außerhalb Havenas nur äußerst selten größere Verbreitung. Auch Wissenschaftler suchen meist anderswo nach Druckereien für die Veröffentlichung ihrer Traktate als, ausgerechnet in jener Stadt, deren Ablehnung gegen Magie gerne auf andere Wissensbereiche ausgeweitet wird.

Khunchom:

Adamanten-Pressen

Die wohl berühmteste Akademiendruckerei (neben jener der Academia der Hohen Magie) ist wohl die Adamanten-Pressen der Drachenei-Akademie. Bekannt ist sie vor allem für die Yalaideh-Druckschrift, in der sie (als einzige aventurische Druckerei überhaupt) auch Texte in den über 300 Zeichen des Ur-Tulamidyä zu Papier bringen kann. Sie ist gleichzeitig die größte tulamidische Druckerei, was vor allem auf die geringe Verbreitung dieses Gewerbes im Land der Ersten Sonne zurückzuführen ist. Ihren Namen bekam die Adamanten-Pressen aufgrund ihrer Versuche mit Lettern und Druckstöcken aus Edelsteinen und anderen magischen Materialien mit dem Ziel, auch Meisterformeln drucktechnisch vervielfältigen zu können. Da vor allem der Bund des Weißen Pentagramms massiv gegen solche Bemühungen auftritt, wurde Mitgliedern der Weißen Gilde schon des öfteren (hinter vorgehaltener Hand) nachgesagt, etwas mit dem Sabbotageakt zu tun zu haben, bei dem neben den Druckstöcken des *Groszen Paramanthus* auch einen Großteil der Forschungsergebnisse zum Thesen-Druck vernichtet wurde.

Kuslik:

Da Cerrano

In einem einfachen Stadthaus nahe den Hallen der Weisheit wurde vor gut fünfundsiebzig Götterläufen das *Satz- und Druckhaus Bardun & Cie.* gegründet. Gut ein Jahrzehnt konnte es sich mit kleinen Aufträgen und dem *Kusliker Kurier* mehr schlecht als recht über Wasser halten, bis es von der finanzkräftigen Familie *ya Cerrano* aufgekauft und umbenannt wurde. Unter der neuen Führung hat sich das Haus etabliert und avancierte zu einer der bekanntesten Druckereien für Periodika und wissenschaftliche Werke (darunter der geachtete *Hesindespiegel*). Die hohe drucktechnische Qualität des Hauses und spezielle Angebote wie die Verwendung Imperialer Zeichen schlägt sich bei kleinen Auflagen zwar deutlich im Preis nieder, doch mit Stammkunden wie dem Kusliker Hesinde-Tempel und dem Dauerauftrag für die horasische Ausgabe des *Aventurischen Boten* braucht man sich hier wohl kaum Sorgen um die Zukunft zu machen.

Lowangen:

Svelltland-Pressen

Die Lowanger *Svelltland-Pressen* ist und war die bedeutendste — und seit dem Orkriege auch einzige — Druckerei des ganzen Svelltlandes und ist neben der Druckerei der *Festumer Flagge* gleichzeitig das größte Druckhaus nördlich des Mittelreiches. Ihr Einfluss in der Stadt ist we-

gen der hohen Volksbildung beachtlich, das Periodikum *Lowanger Lanze* ist in ganz Aventurien berühmt.

Auch die Wissenschaft hält große Stücke auf das Lowanger Haus, beherbergt die Stadt doch zwei Magierakademien unterschiedlicher Gildenzugehörigkeit, die trotz Orks und Abgeschiedenheit eine große Zahl von Gelehrten aller Art anziehen. Dass der Export der vielen Bücher aus der Stadt ohne große Schwierigkeiten vonstatten gehen kann, verdankt die Druckerei nicht hohen Tributzahlungen, sondern vielmehr der Tatsache, dass die Bedeutung von Büchern bisher vor den Orks geheimgehalten werden konnte.

Mengbilla:

Freies Druckhaus aller Wissenschaften

Während Al'Anfa als Geburtsort von finsternen Theorien und unbeschränkten Philosophien gilt, hat Mengbilla das zweifelhafte Privileg, der größte Treffpunkt von 'praxisnahen' Wissenschaftlern zu sein. Hinter dem schönen Namen *Freies Druckhaus aller Wissenschaften* verbirgt sich denn auch die von allen Kirchen (und da machen selbst die Mengbiller Tempel nur selten eine Ausnahme) am eindeutigsten abgelehnte Druckerei Aventuriens — was in der Stadt aber niemanden schert. Keine andere Druckerei wagt es, so unverblümt und geradezu erschreckend detailliert über finsterste Experimente und Praktiken zu berichten — wobei ein Großteil der Werke wohl eher phantasievolle Geschichten als tatsächliche Berichte über wahrhaft dämonische Forschungen sind.

Methumis:

Herzog-Eolan-Druckerei

Die mittelgroße *Herzog-Eolan-Druckerei*, die im Haupthaus der gleichnamigen Universität und damit im Südwesten von Methumis untergebracht ist, hat in letzter Zeit nicht unerheblich zum Fortbestand des riesigen Bildungsinstitutes beigetragen. Sie vervielfältigt sämtliche Prüfungsarbeiten der angehenden Doctores sowie zahlreiche wissenschaftliche Traktate der hiesigen Lehrkräfte. Der Erlös vom Verkauf dieser Werke kommt der Akademie zugute und hat sie schon des öfteren vor der endgültigen Schließung bewahrt. Bei den hier veröffentlichten Bänden handelt es sich leider größtenteils um völlig belanglose und haarsträubende Elaborate über nichtssagende Themen, und nur selten findet sich ein wirklich brillantes Werk darunter. Dabei wäre aus der Druckerei ein weit größerer Profit schlagen, würden sich die Auswahlkriterien des greisen Custos Ralmir Styrenhoff nicht nach Einfluss und Finanzkraft der Autoren richten.

Mherwed:

Druckerei des Kalifen

Vor wenigen Jahren wurde — durch die Bemühungen der Zauberschule des Kalifen — in Mherwed die *Al'Makhbur min Kalif* gegründet. Hier werden ausschließlich rastallahgefällige Texte gedruckt, und selbstverständlich nur in den heiligen Glyphen von Unau. Damit gin-

gen die Magier, die eigentlich Forschungsergebnisse der Akademie vervielfältigen wollten, im Endeffekt leer aus.

Die Verbreitung von Mherweder Drucktexten ist minimal, einzig die Neuauflage von Omjaid dhar Gherefs *Neunhundertneunundneunzig Gaben Rastullahs* ist auch über die Grenzen des Kalifats hinaus bekannt, während die tatsächlichen 99 Gesetze nur mit der Feder kopiert werden dürfen.

Nostria: Kartoffeldruckerei Tommelstomp & Tochter

In dem schlichten Haus hinter der auffälligen spätbosparanischen Fassade gegenüber dem Efferd-Tempel erwartet man wohl kaum andere Zustände als in der *Freien Trommel* Andergasts, und doch wird man hier rasch eines Besseren belehrt. Zwar sind ihre Aufgaben fast identisch, doch wird die Druckerei der *Nostrianischen Kriegsposaune* im Unterschied zu ihrem verfeindeten Pendant mit ansehnlichen Mitteln aus der königlichen Schatulle versorgt. Der Name *i^zr/o^/druckerei* wurde nur aus Traditionsbewusstsein nicht aufgegeben, da Kasimir stur bei seinem Glauben an die Bedeutung dieser Zeitschrift für das Ansehen des Königreiches bleibt und sie auch in die benachbarten Länder senden lässt. Dass sie dort allerdings einzig an Aborten und Lagerfeuern Verwendung finden, wird von dem greisen Monarchen geflissentlich ignoriert.

Punin: Druckerei der Academia der Hohen Magie

Die bekannteste Druckerei Aventuriens, die einzig der Herstellung magischer Werke dient, ist wohl jene der Academia der Hohen Magie zu Punin. Es handelt sich dabei um eine vergleichsweise kleine Druckerei, die in einem der Akademie zugehörigen Stadthaus im Nordosten der Stadt untergebracht ist. Die meiste Zeit widmet man sich natürlich der *Encyclopaedia Magica*, doch auch zahlreiche Exemplare des *Hilffreychen Leytfadens* und der *Magie des Stabes* werden dort hergestellt. Die nicht unerheblichen Einnahmen aus dem Verkauf dieser Werke nutzt die Akademie für den Druck von allerlei internen Zirkularen (wie zum Beispiel der berichtigten *Puniner Studienversion*) und Unterlagen für Scholaren wie Magister für die Verwendung im Unterricht — nicht zuletzt einer der Gründe für den ausgezeichneten Ruf der Akademie.

Punin: Druckhaus Stadini Erben & Cie.

Die zweitgrößte Druckerei des Mittelreiches muss den Vergleich mit den zahlreichen horasischen Häusern kaum scheuen: Schon lange legt kein *Sfadini* mehr Hand an einen Druckstock, gehören sie doch dank ihres Druckhauses mittlerweile zu den reichsten Familien der Stadt. Bedeutendster Auftraggeber ist wohl die Zwölfgöttliche Kirche, seit hier erstmals das *Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung* und kurz danach auch die *Annalen des Götteralters* in Druck gegeben wurden. Berühmt sind die

Sfadinis vor allem für die äußerst kunstvollen Glanzledereinbände, die hier zur 'Grundausstattung' gehören und den Preis nicht (wie weiter südlich durchaus üblich) in astronomische Höhe schnellen lassen. Dass ausschließlich auf dem traditionsreichen Puniner Büttenpapier der Familie Guridi gedruckt wird, versteht sich da fast von selbst.

Rethis: Druckhaus Rakimon zu Hylailos

Ähnlich wie mit manchen südländischen Traktaten verfährt man des öfteren mit den Schrifftenden *Druckhauses Rakimon zu Hylailos*: Dutzende Bücher erreichen niemals das Festland, da sie der Zensur zum Opfer fallen, jedoch nicht wegen ihres philosophischen oder götterlästerlichen Inhalts. Der Besitzer Hymian Rakolos ist vielmehr dafür berühmt, hemmungslos skandalöse Phantasiegeschichten herauszugeben, in deren Mittelpunkt gar zu oft hohe Persönlichkeiten des Horasreiches stehen. Auf den Zyklopeninseln sind die dünnen Oktavbände auch recht weit verbreitet und ungemein beliebt (da Spott und Verhöhnung nur selten auf Angehörige des zyklopäischen Adels gezielt sind, ist die Zensurbehörde auf dem Archipel etwas nachgiebiger), doch auch in Albernia und Almada gewinnen sie zunehmend begeisterte Leserschaft.

Tuzak: Lilienpresse

Kaum einem Drucker ist heutzutage noch der Name Deishabethjida ein Begriff, der Familie, die im 960 BF jenes Handwerk erfand, das ein halbes Jahrhundert später ganz Aventurien erobern sollten. Während all dieser Zeit kannte man nur das Emblem jener Druckerei (eine Lilie in blauer Farbe): Symbol für höchste Qualität und Tradition.

Anders als zahllose andere maraskanische Druckereien fiel die Tuzaker *Lilienpresse* nicht Borbarads Schergen in die Hände. Ihr genaues Schicksal ist unklar, mit Sicherheit wurde aber kein Feuer gelegt, wie es in der Warunker Philosophenschule geschah, um deren hauseigene Presse vor der Propaganda der Heptarchen zu schützen. Angeblich haben die Deishabethjidas die zahlreichen Holzteile der Stöcke und Lettern zu einem schwimmenden Konstrukt neu zusammengesetzt, das sich nur mit viel Phantasie als Schiff bezeichnen lässt. Laut unterschiedlichen Erzählungen soll es entweder noch heute durchs Perlenmeer kreuzen und für die Befreiung Tuzaks gegen die Dämonenarchen kämpfen oder aber Sinoda erreicht haben und dort im Rur-und-Gror-Tempel aufbewahrt werden — wo sich Priester, Philosophen und Handwerker darüber den Kopfzerbrechen, welche Wunder sich in diesem wandelbaren Kunstwerk noch verbergen mögen ...

Vinsalt: Horasdruckerei

Die redaktionseigene Druckerei des *Bosparan-Herold* gilt — da teilweise in kaiserlichem Besitz — gleichzeitig als offizielle Staatsdruckerei des Imperium Rinascentum Horasi. Zwar liegt die Vermutung nahe, dass es sich dabei um eine

Einrichtung ähnlich der neureichischen KGB handelt, doch tatsächlich ist die *Horasdruckerei* allenfalls eine große Zeitungsdruckerei. Das liegt vor allem daran, dass das Handwerk der Buchdruckerei im Horasreich wesentlich weiter verbreitet ist als anderswo. In jeder größeren Stadt bieten große private Druckhäuser ihre Dienste an, und für den Staat ist es deutlich günstiger, staatliche Papiere in mehreren kleinen Pressen vervielfältigen und so Wettbewerb und Konkurrenzkampf florieren zu lassen. Bestes Beispiel dafür ist die Kaisermetropole selbst: Die zahlreichen Vinsalter Druckhäuser ringen verzweifelt um ihre Kunden und locken diese mit niedrigen Preisen und dem Versprechen nach hoher Qualität, so dass es noch keinem von ihnen gelungen ist, die anderen zu überflügeln und über die Grenzen der Stadt hinaus bekannt zu werden. In der Horasdruckerei selbst werden daher nur jene Papiere gedruckt, für die sich zur Zeit kein billiger Anbieter findet oder die absoluter Geheimhaltung bedürfen. Große Aufträge werden meist an *Stührmann & Mezzani* oder *Bleywerc'er* vergeben, während manyö *Cerrano* in Vinsalt als 'typisch Galahan' abstempelt und konsequent meidet.

Wehrheim: Kaiserliches Propagandainstitut

Bereits beim Orkenkrieg demonstrierte das *Kaiserliche Propagandainstitut* seine Wirksamkeit, wurden doch mit den dort gedruckten Werbezetteln zahlreiche Freiwillige zur kaiserlichen Armee gelockt. Die Bedeutung dieser kleinen Wehrheimer Druckstube beschränkt sich aber tatsächlich ausschließlich auf Belange der Armee (propaganda).

Zorgan: Typographisches Institut

Vor wenigen Jahrzehnten hat die berühmte Schreiberschule von Zorgan ein eigenes Institut für die Kunst des Buchdrucks eingerichtet, unweit des Hauptgebäudes der Schule und ebenfalls in der Schreibergasse gelegen. Die zwei Dutzend Mitglieder dieses *Typographischen Institutes* (mehr als die Hälfte sind Maraskaner, die die Entwicklung des Gewerbes von seiner Tsastunde an mitverfolgten und mitbestimmten) haben es sich zur Aufgabe gemacht, Richtlinien und Prinzipien für alle Druckereien Aventuriens zu erarbeiten.

'Zwar kommt dem Institut natürlich nicht die gleiche Bedeutung zu wie der Schreiberschule in Fragen der Grammatik, doch richten sich mittlerweile die meisten Druckhäuser nach den 'Zorganer Druckregeln', die vor allem Satztechnik, Umbruch und Schriftarten (die weit verbreitete *Zorganer Druckschrift*) betreffen. Eine kleine hauseigene Druckerei sorgt nicht nur für die Verbreitung dieser Richtlinien, sondern druckt auch jene Werke der Schreiberschule, deren große Nachfrage nicht mehr durch handschriftliche Vervielfältigung befriedigt werden kann, in erster Linie also das *Conversations-Lexicon*.

rot

100 Aventurische Boten

Eine irdische Retrospektive
von Hadmar Freiherr von Wieser

Die Geschichte des Aventurischen Boten beginnt in einer Flutwelle aus Briefen. Die TV-Werbespots des Jahres 1984 hatten Das Schwarze Auge schlagartig bekannt gemacht. Binnen eines Jahres schossen 250 eingetragene DSA-Clubs aus dem Boden. Die Fanpostlandete bei SCHMIDT-Spiele zunächst noch mit Gummiringen gebündelt, bald in eigenen Säcken.

Die Fans schrieben an die "Redaktion" oder den "Herausgeber", an "Herr Kiesow" oder "Herr Schmidt" (!), an den "Meister des Schwarzen Auges" oder an die "lieben Götter". Schmidt Spiele wurde klar, dass sie ein Organ für die fragenden Fans brauchen - noch nicht klar wurde ihnen, dass dieses Organ von denen gemacht werden musste, die auch etwas von dem Spiel verstanden.

Aventurischer Bote

Fragen

»Wenn ein Spielerheld Geweihter wird, darf er sich seine Gottheit dann aussuchen?«

»Darf ein Magier eine Hexe heiraten?«

»Was sollen wir in der Zeit machen, in der unsere Helden schlafen?«

»Was sollen wir tun? Wir alle haben Städte auf dem Rücken sechs Kilometer langer Drachen und sind mit Atomraketen bewaffnet. Aber seit wir die Zwölfgötter getötet haben, ist uns in Aventurien langweilig.«

Der Dauerbrenner: »Warum darf Nahema ein Kettenhemd tragen?«

Und mein persönlicher Favorit: »Ab welcher Stufe darf man Meister werden?«

Die Startauflage lag bei 25.000. Das mutet heute enorm an, war aber damals - angesichts der losgetretenen Lawine - wohl durchaus realistisch.

Außerdem — das muss ich angesichts des Alters unserer Spieler einmal sagen - war das in der Steinzeit, als es noch weder E-Mail noch Handy gab. Den Hauptteil des DINA3-formatigen **Aventurischen Boten Nr. 1** nahm die Liste der Clubs ein. Hier finden sich so stimmungsvolle Vereine wie "Erster Deutscher Mythos Club", "SAC Werschnecke Fürth", "Nachmittagsritter" und "Die Krakonier" - aber auch Fremdartiges wie "Die Großen Alten", "The Black Eye Magic Circle"*, "Nasty Goblins" und "Black Sabbath". Außerdem - man mag das als naiv, großzügig oder Triumph des Projektes sehen - mehrere deklarierte Anhänger der Konkurrenz wie den "Dragon of Despair D&D Club"; aber bis heute ist die direkte Fanbetreuung eine exklusive Idee des Schwarzen Auges geblieben. Unter den Clubgründern findet man übrigens gleich drei heute etablierte Fantasy-Schriftsteller, nämlich Kai Meyer, Thomas Finn und meine Person.

Titelthema war jedoch der Seelenfänger, ein Monster, das beim DSA nicht unpassender hätte sein können. D&D-Importe sollten noch mehrere Ausgaben des Boten verseuchen, ehe die ersten Fans und Jungautoren dem Herausgeber klarmachen konnten, was Aventuriene eigentlich war.

Der staunende Leser muss bedenken, dass in dieser Zeit 'Hintergrund' ein Fremdwort im Rollenspiel war. In den Dungeons der Gründerzeit, die niemand gebaut hatte, hausten Drachen und Orks, die nicht einmal durch den Eingang passten, geschweige denn dass sie sich ernähren konnten, Fanzines der 80er-Jahre wurden als Software-Zines bezeichnet, wenn sie kühn nicht nur Zusatzregeln und neue Monster publizierten, sondern Abenteuer, die eine Vorgeschichte hatten, oder gar Personenbeschreibungen. In den ersten DSA-Abenteuern lauerten Rätsel, die sich auf Dino de Laurentiis, die Rolling Stones, King Kong und abgestürzte Raumschiffe bezogen.

* black eye = engl.: blaues Auge

Der **zweite Bote** widmete sich den Zwergen. Erstmals wurden die Zwergendruiden beschrieben, die Jörg Radatz viel später als Geoden „einbaute“, aber auch von Kobolden geraubte Zwergenkinder (Zwergenschelme?), von denen man nie wieder hörte. **Ausgabe 3** beschrieb Phexcaer und die Goblins.

Der **Bote 4** meldete den ersten belgischen SAC, **Bote 5** den ersten französischen.

Mit **Nummer 7** übernahm endlich Ulrich Kiesow selbst die Chefredaktion und veröffentlichte die Beilunker Reiter: keine Monsterrasse, keine Regeln, keine Waffe, kein Zauberspruch - einfach Hintergrund für eine Welt, die zu entstehen begann.

In **Nummer 8** tauchte erstmals als Mitarbeiter Andreas Blumenkamp auf der später der scharfzüngige Satiriker der WUNDERWELTEN wurde. Ulrich Kiesow war es immer peinlich, sich als Allein-Autor in den Vordergrund zu drängen und so führte er diese fiktive Person ein.

Damals, in der Antike, schrieben wir unsere Beiträge auf der Schreibmaschine; nur die Fortschrittlichen speicherten sie auf biegsamen 'Floppy Disks' im Fünfeinhalb-Zoll-Format ab.

'Jubiläumsbeitrag' der **Nummer 10** war der zwölgöttliche Kalender. Langsam wurde uns allen klar, dass ein fantastisch-realistischer Kontinent viel, viel mehr war als eine Ansammlung von Abenteuern. Bald erschien auch der erste Beitrag von Jörg Radatz, bis heute jüngster Einsteiger in der Redaktion.

Im **Boten 11** wurde das Regionalmeistersystem auf die Schweiz und die Niederlande erweitert, im **Boten 12** der 500. DSA-Club veröffentlicht, im **Boten 13** die ersten Schwertmeister-Clubs.

Im Boten 14 wurde das Baroniespiel eröffnet: "Der Kaiser ehrt seine Kämpen". Im **Boten 19** veröffentlichten wir erstmals aventurische Namenslisten, um etwas gegen die zahllosen Gandalfs, Aragorns, Conans und Orcslayers zu unternehmen.

*Im **Boten 15** wurden erstmals die drei Elfenvölker vorgestellt. Außerdem findet sich hier der legendäre Bericht über den 15. bzw. 14. Krieg zwischen Nostria und Andergast. 12 Ausgaben (auch nicht als ARCHIV erhältlich), handsigniert, gibt es auf www.hadmar.com zu gewinnen.*

Immer mehr kristallisierte sich heraus, dass wir den Boten nicht als unparteiisch und unvoreingenommen darstellen wollten, im Gegenteil, er sollte die Sicht des Kaiserhauses und des zwölfgöttergläubigen Kernlandes schildern.

In **Nummer 22** konnte man den legendären Satz lesen: "1991 wird dann eine weitere Box erscheinen, die den verheißungsvollen Titel *Güldenland* trägt." Myranor erschien dann ja tatsächlich bereits im folgenden Jahrtausend ...

Im **Boten 23**** wagte Ulrich Kiesow mit "Einsatz in Havena" die erste DSA-Satire.

Etwa in dieser Zeit erreichte das erste Boten-Abo Südamerika; kurz darauf hörten wir auch von einem deutschsprachigen DSA-Club im Indianerreservat South Dakota, USA. Regionalmeister Bob Schubert begann auf eigene Faust eine holländische Ausgabe des *Aventurijsche Bode* für HET OOGDESMEESTERS zu publizieren.

Im **Boten 26** ließen wir uns erstmals darauf ein, unsere Spieler gezielt die Landschafts-aventurischer Meisterpersonen beeinflussen zu lassen: Über 150 Leser nahmen an der Bornlandwahl zwischen Jucho von Dallenthin-Persanzig und Thesia von Ilmenstein teil.

Im **Boten 28** begannen wir mit dem Konzept der 'bewegten Geschichte': Die Entführung des anfanischen Admirals Paligan durch El Harkir eröff-

nete den Khömkrieg. Hier gelang es uns noch nicht, die völlig unterschiedlichen Vorlaufzeiten für den Abenteuer-Zweiteiler, die DSA-Romane von Bernhard Hennen und die zugehörigen Botenartikel so zu koordinieren, dass sie alle parallel erschienen. Auch das Einale, in dem ein Botenartikel Nahemas Sieg über Tar Honak meldete, während vierzigtausend Spieler des Abenteuers glaubten, ihn selbst getötet zu haben, war nicht gerade ein Meisterwerk der Koordination.

Schmidt Spiele 'unterstützte' uns damals übrigens mit Werbematerial, in dem Abenteuer als "880 nach Borbarads Fall" datiert und Fanzines empfohlen wurden, die so schnell wie möglich das D&D-Regelwerk in Aventurien einführen wollten.

Ab **Bote 34** überließ Ulrich Kiesow die Leitung des Boten Michelle Melchers, die damit die bislang längste Zeitspanne als Redakteurin antrat.

Im **Boten 35** trat Thomas Römer machtvoll ins Rampenlicht des Boten: Der Orkkrig brach aus. Fast zeitgleich bemächtigte sich Answin von Rabenmund des Kaiserthrones. Die Botenmeldungen (bis zum Boten 50), insbesondere die ausführlichen Berichte von der Front, erschienen größtenteils vorausgeplant und koordiniert. In der Computerspiel-Trilogie konnten die Spieler immerhin eine Nebenhandlung beeinflussen. Bedauerlicherweise hatten wir keine parallel dazu erscheinenden Abenteuer, welche die Ereignisse aufgriffen. Statt Abenteuern ohne Hintergrund hatten wir nun Hintergrund ohne Abenteuer. Wieder machten wir uns Notizen für den nächsten Anlauf zu einer multimedialen Kampagne.

Im **Boten 37** sah Ulrich Kiesow endlich die Chance für eine lang erhoffte Gesamtparodie: Eine Schurkentruppe gab einen ans wintreuen populistischen Boten heraus. Leider übersah unser alter Schelm, dass die armen Leser - für die der Bote ja die einzige Verbindung mit der Redaktion war - diese BILD-Zeitung voll absurden Schlagzeilen, Skandalberichten, Lotterien und Regelschändungen - bis zu einem erfundenen Impressum - für bare Münze nehmen mussten. Das briefli-

che Gebrüll unserer Getreuen machte uns klar, wie wichtig der Bote für die 'Wirklichkeitswahrnehmung' unserer Fans geworden war.

Im **Boten 49** veranstalteten wir den Hoftag, bei dem wir den Spielern die Möglichkeit gaben, mittels Abstimmung die Neuordnung des Mittelreiches mitzugestalten.

In jene Zeit fällt auch die erste 'Futter-zurück'-Aktion, geboren aus einem Problem, das man schildern könnte als: "Ihr könnt uns sehen, aber wir können euch nicht sehen."

Das Baronie-Spiel nahm Überhand. Die Initiatoren hatten deutlich unterschätzt, welchen Briefverkehr es erzeugt, wenn man 400 Spielern die Chance gibt, sich in Aventurien ein Nest zu bauen, und wie sehr diese Spieler dazu neigen, die Perspektive ihrer Baronie über den Zusammenhang einer Welt zu stellen, die für zigtausend Spieler spannend sein soll. Neben Unmengen von lokalen Intrigen und Verwaltungsaufwand schenkte uns die Initiative aber auch einige liebevollst verfasste Baroniebeschreibungen, bisweilen gar als Regionalheft gestaltet und gebunden, namentlich aus Tobrien, Almada und dein Lieblichen Feld. So spannend das Verschwinden des Kaisers im zugehörigen Abenteuer geschildert wurde, so unbefriedigend fand ich es im Boten. Wieso beschwerte sich kein einziger Mittelreicher? Irgendwie war die Aussage eines benachbarten Staatsoberhauptes doch etwas dünn: "Stellte euch vor, euer Kaiser ist beim Besuch in meinem Jagdschloss verschwunden. Einfach so."

Wie viel spannender wäre es für die Spieler gewesen, deren Helden Bescheid wussten, aber schweigen mussten, wenn sie drei Botenausgaben lang zittern hätten müssen, ob das Mittelreich dem Bornland den Krieg erklärt? Damals beschlossen wir, beim nächsten großen Ereignis die logisch scheinenden, aber falschen Reaktionen der Aventurier im Boten zu schildern, auch wenn alle Spieler wissen würden, was wirklich geschehen war.

Anlässlich des zehnjährigen DSA-Jubiläum erstellten und publizierten wir erstmals ein Leser-Profil, das uns mit so überraschenden Fakten wie 7 % Spielerinnen-Anteil und Spielern im

** Beginnend mit dem **Boten 23** sind Nachdrucke als AVENTURISCHES ARCHIV erhältlich.

Altern von 7 bis 45 Jahren konfrontierte.

Im **Boten 52** platzierte Thomas Römer die erste Nachricht, die die Borbaradkampagne begleiten sollte: die Verwüstungen in Weiden, die das erste Abenteuer der Sieben Gezeichneten zur Folge hatte.

Im **Boten 54** erschien der erste Salamander. Von nun an hatte Thomas Römer die Gelegenheit, die zahlreichen Fragen zum neuen Magiesystem zu beantworten und auch Borbarads Erfolge aus der Sicht aventurischer Experten zu beleuchten. Sehr gezielt versuchten wir, in den Magiernachrichten bereits unheimliche Zusammenhänge zu enthüllen, während der begleitende Botenoch naiv von unerfreulichen Einzelereignissen berichtete. Die Spieler sollten sich die Mosaiksteine der anwachsenden Katastrophe selbst zusammensuchen und auch untereinander uneins sein, welche Nachricht wie zu verstehen sei.

Auch Ulrich Kiesow, Bernhard Hennen, Karl-Heinz Witzko und Jörg Radatz begannen verstörende Meldungen zu positionieren, die mit ihren borbaradianisch beeinflussten Romanen und Abenteuern zusammenhingen. Im Gefolge erschienen auch die ersten redaktionellen Beiträge von Lena Falkenhagen, die sich insbesondere um das 'Weiterleben' unserer Garethischen und albernischen Stars, namentlich Emers und der kaiserlichen Zwillinge, verdient machte.

Caryads eigens angefertigten Titelillustrationen sollten unseren Lesern noch mehr die Bedeutung der Ereignisse vermitteln. >

Ab Nr. 55 arbeitete Michael Meyhöfer als Ko-Redakteur, ab Nr. 60 Mechthild Henschel.

Im **Boten 64** brach der Dämonenkrieg 'offiziell' aus: der Überfall der Borbaradianer auf Tobrien. Parallel dazu stellten wir die aventurische Chronologie auf firdische Geschwindigkeit. Die tobrischen Barone Spieler waren davon informiert, wie grausam die Redaktion ihnen ihre über Jahre aufgebauten Lehen wieder abjagen wollte. Die fast einhellige Reaktion war ein heroisches "Klar, macht meine Burg kaputt, aber geht mir eine Chance, ir-

gendwo eine Widerstandsbewegung zu sammeln". Thomas Römers liebevoll detaillierten Karten machten Bote für Bote klar, wie sich die borbaradianische Fest über Land in Spielerhand ausbreitete.

Gleichzeitig wurden nochmals 150 Barone und 50 Junker ernannt.

Im **Boten 67** mussten wir Ulrich Kiesows Tod bekannt geben. Es hatte etwas Unheimliches, zwischen all diesen Nachrichten vom Tod beliebter Meisterpersonen den Schöpfer derselben zu Grabe zu tragen. Auf einen Schlag hatten wir den Chefredakteur des Spieles, den Autor und den Botenredakteur verloren - und den scharfzüngigen Andreas Blumenkamp. Aber wir alle fühlten auch - in dem realen wie fiktiven Tumult um Aventurien -, dass seine Welt größer und wirklicher geworden war als alles, was einen einzelnen Menschen ausmacht. Die Redaktion des Boten übernahm Michael Meyhöfer.

1997 war auch das Ende von Schmidt Spiele. Die Rechte kehrten zur ersten Aventuria-Spielrunde zurück: Fantasy Productions, die Firma von Ulrich Kiesow und Werner Fuchs.

Mit dem 'Schwertzug' trugen wir der Tatsache Rechnung, dass viele Spieler endlich etwas gegen Borbarad unternehmen wollten. Von den meisten Helden konnten wir Geduld und Vorbereitung verlangen. Aber Rondra-Geweihte mussten - wenn sie unseren eigenen Rollenspielvorgaben folgten - in den Kampf ziehen, gerade wenn die Aussichten für Sieg und Überleben gering waren.

Unser Kompromissvorschlag war dem Hintergrund entsprechend hart: Wer mit dem Schwertzug gegen Borbarad losschlug, musste davon ausgehen zu fallen. Natürlich hatten wir nicht vor, alle Helden umkommen zu lassen - aber keinesfalls wollten wir eine triumphale, leicht dezimierte Siegerschar heimkehren lassen. Als wir diese Vorgaben machten, wussten wir noch nicht, dass der Schwertzug mit zeitweise 250 Teilnehmern die größte koordinierte Briefspiel-Aktion des Botenwerdens sollte.

"Borbarad ist besiegt", verkündete der **Bote 76**. Doch dem Konzept des 'Lebenden Kontinentes' folgend, ging

es für Aventurier und Leser dort, wo für die Helden das Abenteuer zu Ende ist, weiter mit der Last des Überlebens, mit Folgen und Nebenhandlungen - und mit neuen Problemen. Besonders Stefan Küppers und Anton Weste sorgten dafür, dass das nachträgliche Aufarbeiten und Verstehen, das nur dem Helden erspart bleibt, über viele Boten seinen Raum fand und Aventurien - so erschüttert es war - in seiner Gesamtheit darstellte.

Zahllose Barone, ihre Kanzler und Regionalmeister und zuständigen Redakteure schufen und schafften Bote für Bote jenes eigentümliche Flechtwerk aus rivalisierenden Reichen und Völkern einerseits und lokalen Intrigen andererseits, jenen Mischmasch aus offensichtlich für Spieler relevanten Ereignissen, großräumigen redaktionellen Handlungssträngen ohnedirekten Abenteuerbezug und provinziell-egozentrischen Privatproblemchen, der typisch ist für eine wirkliche Welt.

Ab Nr. 91 stieß Florian Don-Schauen zum Redaktionsteam, seit Nr. 92 übernahm unser tobrischer Kanzler Uli Kneiphof als (je nach Zählung) sechster den leitenden Redakteursposten. Seither bemühten wir uns auch wieder, zu vielen Artikeln Meisterinformationen für die Verwertung in einem Abenteuer zu geben.

Fans als Autoren und sogar Redakteure: die Beteiligung der Spieler ist die Basisidee des Boten. Den Veteranenrekord dürfte übrigens Thomas Finn mit seiner Namensnennung im Boten 1 und seinem redaktionellen Beitrag im **Boten 94** halten. Aventurien gehört den Fans - und wir haben alle als Fans angefangen.

Weitere Quellen: Eine Inhaltsangabe alter Boten findet man unter <http://home.pages.at/alrik/bote.html>. Ein Rückblick über 10 Jahre DSA bildet den Anhang im LEXIKON DES SCHWARZEN AUGES. Eine hervorragend recherchierte Historie des Rollenspieles bietet www.alveran.org. Weitere Anekdoten finden sich auch auf der Homepage des Autors www.hadmar.com.

Für die Mitarbeiter der ersten 100 Boten!

Hadmar Freiherr von Wieser

DSA - Die Boxen, Module und Romane (Teil 3)

Im **Lexikon des Schwarzen Auges** wurde ein Projekt in Angriff genommen, das niemals vollendet werden kann, so lange DSA existiert: eine Aufzählung aller Produkte, die in dieser Reihe veröffentlicht wurden. Damals (1995) waren es 17 Boxen, 4 Spielhilfen in Heftform, 75 Abenteuer, 2 DSA-Professional-Boxen sowie einige weitere Artikel (Romane, Miniaturen, Computer-Spiele, Dark Force etc).

Als vier Jahre später die Lexikon-Ergänzung **Aventurischer Almanach** erschien, konnte die Liste fortgesetzt werden. Diesmal kamen 5 Boxen, 4 Spielhilfen, der Meisterschirm, ein Kartenset, 33 Abenteuer, 40 Romane und wiederum ein paar Zusatzartikel (WunderWelten, Miniaturen, Pins, Armalion) zusammen.

Mittlerweile sind weitere vier Jahre ins Land gegangen, und deswegen nehmen wir den **Aventurischen Boten 100** zum Anlass, die Aufzählung wieder auf den neuesten Stand zu bringen.

Boxen

Borbarads Erben

Autoren und Autorinnen: Lena Falkenhagen, Heike Kamaris, Ulrich Kneiphof, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter, Hadmar Freiherr von Wieser, Karl-Heinz Witzko

Illustrationen: Caryad, Frank Freund, Don-Oliver Matthies, Rund von Giffen, Jörg Raddatz, Christian Turk

Farbharten: Ina Kramer

Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz

Cover: Tom Thiel

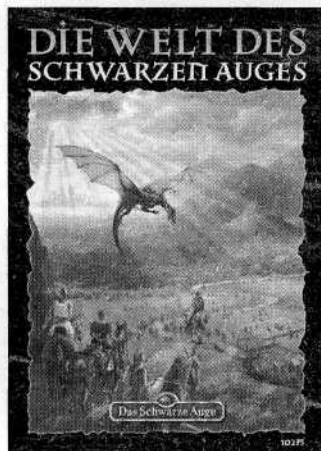
Erscheinungsjahr: 1999

Artikelnummer: 10273

Nach Abschluss der Kampagne um die Sieben Gezeichneten ist die Inva-

sion der Schwarzen Horden zum Stillstand gekommen, der Dämonenmeister konnte unter großen Opfern besiegt werden. Doch dieser Krieg hat ihre Spuren gelassen, die ehemaligen Schergen Borbarads haben das besetzte Land unter sich aufgeteilt und souveräne Staaten ausgerufen — Staaten, in denen der blanke Terror herrscht, in denen Dämonen und Untote umgehen, in denen das geschändete Land mit ausgesuchter Bösartigkeit auf die Anwesenheit von Menschen reagiert.

Borbarads Erben ist die mit Abstand düsterste Regionalbeschreibung Aventuriens, was jedoch auch Abenteuer von besonderer Spannung verspricht.



Die Welt des Schwarzen Auges
Autoren und Autorinnen: Michael Brandt, Lena Falkenhagen, Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Gun-Britt Tödter

Illustrationen: Caryad, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies, Jens Haupt

Farbkarten: Ralf Hlawatsch, Michael Meyhöfer, Thomas Römer

Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch, Jörg Raddatz

Cover: Thomas Thiemeyer

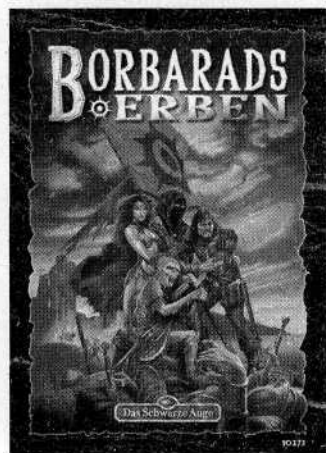
Erscheinungsjahr: 1999

Artikelnummer: 10275

In zwei umfangreichen Büchern wird in dieser Box der Kontinent Aventurien vorgestellt: vom Yetiland bis zu den Waldinseln - mit ihrer Historie,

ihren wichtigsten Städten und Hinweisen zum Einsatz im Spiel —, ergänzt durch Artikel zur Gesellschaftsordnung, zu Recht und Gesetz, zu Reisen, Handel, Sternkunde, Giften, Krankheiten, Fleeren und Flotten, Immanspiel und vielem anderen mehr. Ebenfalls in der Box enthalten sind Beschreibungen und Profile vieler wichtiger Meisterpersonen aus Politik und Gesellschaft: Schurken und Geweihte, Ritter und Magierinnen, Handelsfürsten und Entdeckerinnen — das gesamte Spektrum der Welt des Schwarzen Auges.

Diese Box ersetzte die veraltete Box **Das Land des Schwarzen Auges**, wird aber noch im Laufe des Jahres 2003 durch den Hardcoverband **Geographia Aventurica** ersetzt.



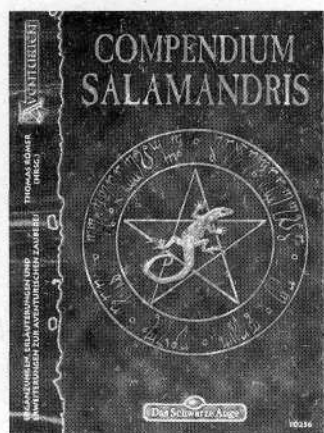
Inhalt:

- **Unter der Dämonenkrone** (allgemeine Hinweise zum Spiel in den Schwarzen Landen, Regionalbeschreibung des Eisreichs Glorania, der Piratenküste, des Dämonenkaiserreichs, der Warunkei und des Freien Tobrien; 144 Seiten)
- **Blutrosen und Marasken** (detaillierte Beschreibung des Moghulats Oron, der Blutigen See, des Reichs der Großen Schlange, der Fürst-Komturei Maraskan und des Shikanydad von Sino-da, dazu Informationen zu den Gebieten Aranien und Maraskan vor der borbaradianischen Invasion; 140 Seiten)
- vier farbige Karten der Region (Golf von Pericum, Südaranien, Südliches Maraskan, Tobrien)
- weitere s/w-Stadtpläne

Inhalt:

- **Die Welt des Schwarzen Auges** (Einführung in Geschichte und Geographie des Kontinents Aventurien; 120 Seiten)
- **Encyclopaedia Aventurica** (Aventurien im Spiegel der Wissenschaften; 136 Seiten)
- großformatige Farbkarte von Aventurien
- politische Karte von Aventurien
- Weltkarte

Spielhilfen



Compendium Salamandris

Redaktion: Thomas Römer unter Mitarbeit von Peter Diehn, Anton Weste und dem Curriculum Salamandris

Illustrationen: Caryad, Jens Haupt

Cover: Ralf Berszuck, Thomas Römer

Erscheinungsjahr: 2000

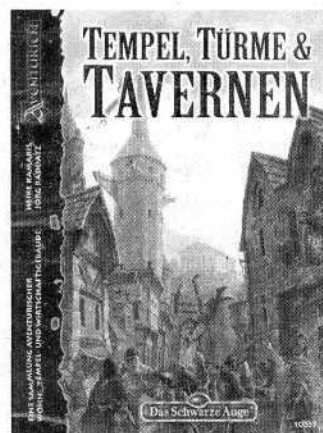
Seiten: 120

Artikelnummer: 10256

Kegelversion: DSA3

So vielseitig und komplex das System der aventurischen Magie durch die Box **Götter, Magier und Geweihte** geworden ist, so viele Fragen lässt es auch offen. Im **Compendium Salamandris** wurde eine Vielzahl von Regelerläuterungen mit Ergänzungen und Erklärungen kombiniert. Sein Inhalt ist in die Box **Zauberei und Hexenwerk** eingeflossen.

Tempel, Türme und Tavernen



Autor und Autorin: Heike Kamaris, Jörg Raddatz

Grafiken: Niels Gaul, Ralf Hlawatsch, Helen Keller, Don Oliver Matthies, Olaf Papke

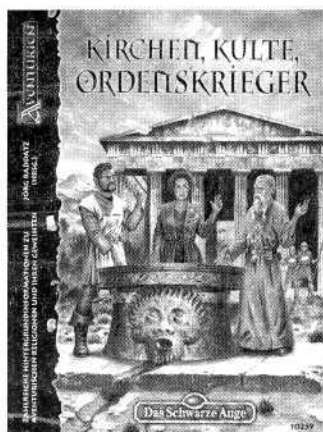
Cover: Thomas Thiemeyer

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 128

Artikelnummer: 10257

In der Tradition des **Armorium Ardriticum** werden hier mehr als drei Dutzend beispielhafte aventurische Gebäude vorgestellt, dazu ausführliche Hintergrundinformationen zu typischen Bauweisen, dem Alltagsleben in einem aventurischen Dorf oder einer Stadt und ein Anhang zum Hausbau. Zu jedem Gebäude findet sich neben einer Erläuterung auch noch eine Risszeichnung.



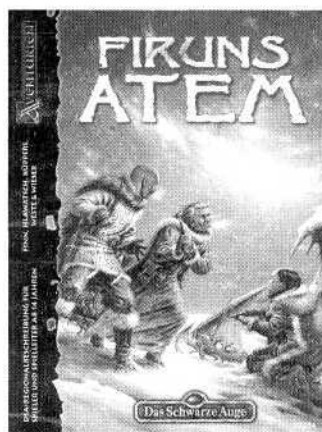
Kirchen, Kulte, Ordenskrieger
Autoren und Autorinnen: Jörg Radatz, Lena Falkenhagen, Britta Herz, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Thomas Römer, Gun Britt Tödter
Illustrationen: Caryad
Cover: Swen Papenbrock
Erscheinungsjahr: 2000
Seiten: 128

Artikelnummer: 10259
Regelversion: DSA3
 Was das Compendium Salarqandris für die Magie, ist das **KKO** für die Religionen. Mit diesem Heft wurden die Regeln zu Mirakeln erneuert und die Kirchen der wichtigsten Götter und Göttinnen detailliert vorgestellt. Damit wurde das Spielen von geweihten Helden erst richtig interessant. Mit dem Erscheinen der Box **Götter und Dämonen** ist das **Kirche, Kulte, Ordenskrieger** überholt.

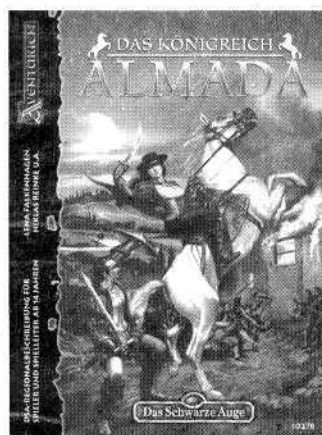
Firuns Atem

Autoren: Thomas Finn, Ralf Hlawatsch, vStefan Küppers, Anton Weste, Hadmar von Wieser
Illustrationen: Caryad, Ralf Hlawatsch, Don-Oliver Matthies, Christian Turk
Karten: Ralf Hlawatsch
Farbkarten: Ina Kramer
Cover: Swen Papenbrock
Erscheinungsjahr: 2000
Seiten: 96
Artikelnummer: 10274

Firuns Atem gibt dem Spielleiter das Material an die Hand, das er braucht, um seine Heldengruppe in die gnadenlose Eiswüste zu schicken - neben Landschaftsbeschreibungen und Spieletipps auch Erläuterungen zu jenen exotischen Rassen, die in dieser



Region leben und überleben: Yetis, Firnelfen, Schneeorks, Fjarninger und andere Kreaturen, von denen nur alte Legenden berichten.
 Enthält zusätzlich dreifarbige Karten: *Fiml/Nippen, Grimmfrostöde und Yeti-land*



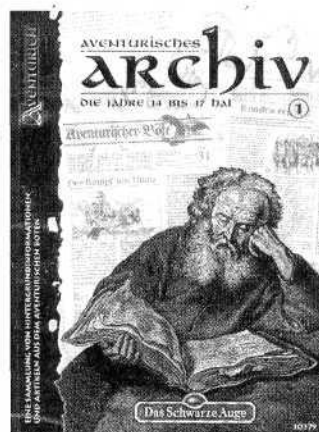
Das Königreich Almada

Autor und Autorin: Lena Falkenhagen, Niklas Reinke
Illustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Malte Bornkamm, Markus Brohasga, Ralf Hlawatsch, Niklas Reinke
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 2000
Seiten: 104
Artikelnummer: 10278

Vom Horasreich beansprucht, von den Novadis bedroht, das ist Almada, eine Königsprovinz des Mittelreichs. Nirgendwo sonst im Reich wachsen die Trauben so voll und das Korn so üppig und nirgendwo sonst findet

man edlere Pferde - aber auch nirgendwo sonst gelten die Bewohner als so stolz, unbeugsam und streitsüchtig. Fremden erscheint das tulamisch geprägte Almada als ein Land ohne Sorgen, ohne Nöte - doch spalten Jahrhunderte alte, blutige Familienfehden und Streitereien die Provinz, den Adel und das Volk gleichermaßen.

Enthält zusätzlich eine farbige Karte von Punin sowie mehrere w-Stadtpläne.



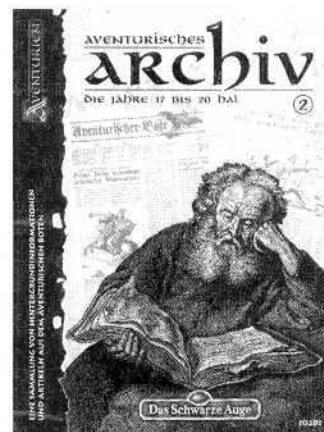
Aventurisches Archiv 1: Die Jahre 14 bis 17 Hal

Zusammengestellt von: Thomas Römer unter Mithilfe von Dirk Werres
Illustrationen, Karten und Pläne: Jens Haupt, Ulrich Kiesow, Ina Kramer, Norbert Lösche, Susi Michels, Christian Turk
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 88
Artikelnummer: 10279

Der **Aventurische Bote** ist längst zu einer Institution im DSA-Universum geworden. Ursprünglich nur als Informationsblatt für die Fans gedacht, hat er sich bald zur 'inneraventurischen Gazette' entwickelt, in der jeder Interessierte das aktuelle Zeitgeschehen Aventuriens mitverfolgen kann. Alte Ausgaben des AB sind längst zu begehrten Sammlerobjekten geworden, weswegen im **Aventurischen Archiv** eine Zusammenfassung der wichtigsten Artikel präsentiert wird.

Im **Aventurischen Archiv 1** wird die Zeit von 13 bis 17 Hal behandelt (aus den Bänden 23 bis 36), in der die sogenannte 'Goldenen Zeit' der frühen

Regentschaft Kaiser Hals endete und die Jahre Rondras begannen: Al'Anfa überfällt das Kalifat; die Borbaradianer und die Anhänger des Namenlosen machen wieder von sich reden; die Schwarzpelze sammeln ihre Truppen in den Weiten des Orklands ... und schließlich verschwindet Seine Alier-göttlichste Magnifizienz auf einem Jagdausflug im Ilmensteinschen.



Aventurisches Archiv 2: Die Jahre 17 bis 20 Hal

Zusammengestellt von: Christian Lonsing und Thomas Römer unter Mithilfe von Dirk Werres
Illustrationen, Karten und Pläne: Altdorfer, N. Bau, Hartmann, J. Haupt, Holbein, Italeander, U. Kiesow, I. Kramer, S. Michels, I. Moser, J. Renfte, F. Spangenberg, C. Turk
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 96
Artikelnummer: 10281

Im Jahr 17 Hal nach mittelreichischer Zeitrechnung bricht eine stürmische Zeit der Veränderung an: Das Verschwinden Kaiser Hals ermutigt den Thronräuber Answin von Rabenmund, sich zum neuen Kaiser des Reiches auszurufen, wodurch das Mittelreich an den Rand eines Bürgerkriegs gerät. Königin Amene von Vinsalt lässt sich zur Horas krönen und beansprucht damit ebenfalls einen Kaisertitel. Und schließlich brechen die Schwarzpelze scharenweise aus dem Orkland hervor ...

Im **Aventurischen Archiv 2** finden Sie die Artikel zu den Jahren 17 bis 20 Hal, die den Aventurischen Bänden 37 bis 43 entnommen sind.

Abenteuer

Mutterliebe

Abenteuer-Nummer: 87
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 4-8
Komplexität: mittel
Ort: nördliches Mittelreich und Salamantersteine
Zeit: Frühsommer, kein festgelegtes Jahr
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Ruud van Giffen

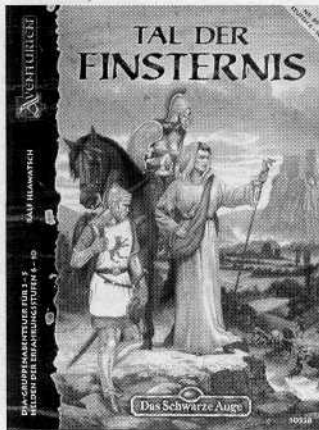
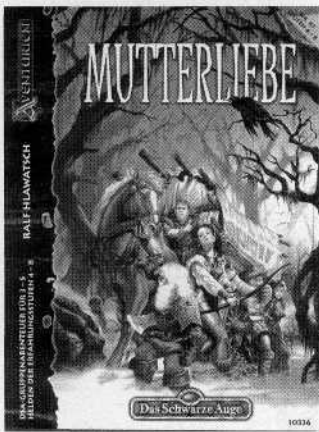
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1998
Seiten: 60
Artikelnummer: 10336
Regelversion: DSA3
 Von der eigenen Mutter aus Rache verflucht, verwandelt sich Embrecht Zweistätter, Sohn und Erbe eines reichen Weidener Rinderbarons, langsam, aber unaufhaltsam in einen reißenden Wolf. Schnelle Hilfe ist vonnöten! Findet sich vielleicht ein mäch-

tiger Magier, der die Verwandlung aufheben kann? Oder muss man die Mutter finden und zwingen, den Zauber von ihrem Sohn zu nehmen? Ist der Fluch überhaupt ein heimtückischer Racheakt oder vielleicht ein seltsamer Ausdruck von ... Mutterliebe?

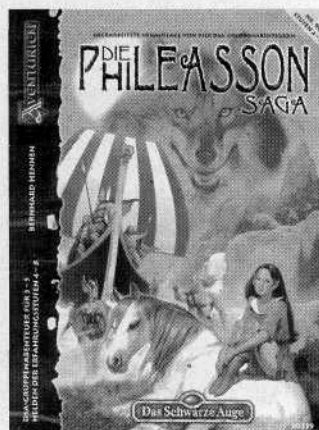
Tal der Finsternis

Abenteuer-Nummer: 89
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 6-10
Komplexität: mittel

Ort: zentrales Mittelreich und Schwarze Lande
Zeit: Anfang 29 Hal / 1022 BF
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Frank Freund
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1999
Seiten: 64
Artikelnummer: 10338
Regelversion: DSA3
 Die Dritte Dämonenschlacht ist geschlagen, mit all ihren Folgen für das

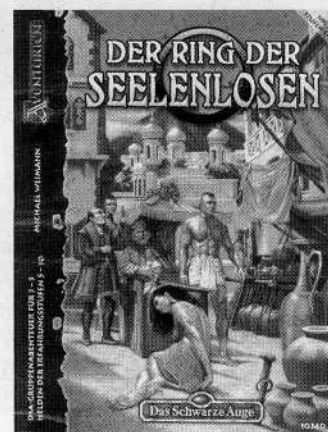


Mittelreich und die verlorenen Provinzen. Nun wird es Zeit, einen Neuanfang zu wagen, und deshalb soll die junge Thronerbin Rohaja von Gareth auch schnellstmöglich die Königswürde der Kernlande des Reiches übernehmen. Keine leichte Aufgabe in diesen unruhigen Zeiten ... Die Helden begleiten den Tross der Kaiserlichen Zwillinge Rohaja und Yppolita auf der Reise durch verschiedene Provinzen — und an den Rand der Schwarzen Lande ...



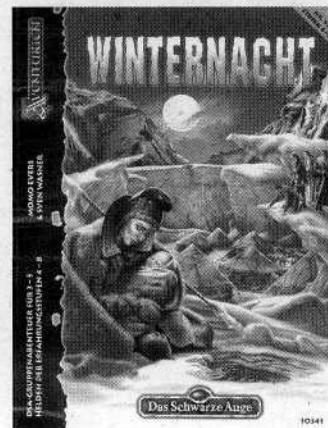
Die Phileasson-Saga
Abenteuer-Nummer: 90
Art: zwölfteiliges Gruppenabenteuer in Neuausgabe
Erfahrungsstufen: 4–8
Komplexität: hoch für den Meister, mittel für die Spieler
Ort: Aventurien und darüber hinaus

Zeit: 14 bis 17 Hal/1007 bis 1010 BF
Autor: Bernhard Hennen
Illustrationen: Frank Freund, Horus, Ina Kramer, Norbert Lösche
Karten und Pläne: Bernhard Hennen, Ralf Hlawatsch
Cover: Ugurcan Yüce
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 1999
Seiten: 224
Artikelnummer: 10339
Regelversion: DSA3
 Die **Phileasson-Saga** ist eine überarbeitete Zusammenfassung der vier Abenteuer **Folge dem Drachenhals, Auf der Spur des Wolfes, Wie der Wind der Wüste** und **Inseln im Nebel**, in denen der Autor die Helden auf eine legendäre Wettfahrt rund um Aventurien entführt — eine Fahrt, die sie ins kälteste Packeis, auf die Weiten des Perlenmeers, ins Herz der Khömwüste und weit über Aventurien hinaus führt. Göttergefällige zwölf Aufgaben warten auf Phileasson und die Helden — und die meisten scheinen unlösbar und ebenso viele tödlich. *Enthält zusätzlich eine s/w-Karte der Inseln im Nebel.*

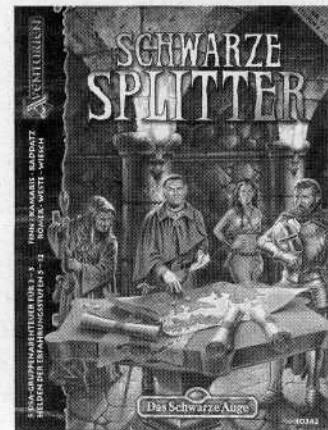


Der Ring der Seelenlosen
Abenteuer-Nummer: 91
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 5–10
Komplexität: mittel
Ort: Al'Anfa
Zeit: einige Jahre nach dem Khömkrieg
Autor: Michael Weimann
Illustrationen: Hellen Keller, Kirsten Scholz
Karten und Pläne: Susanne Lork
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1999
Seiten: 48
Artikelnummer: 10340
Regelversion: DSA3
 Al'Anfa — die Schwarze Perle des Südmeers, die Stadt der Grandenpaläste und der mächtigen Boron-Kirche. Al'Anfa — die Pestbeule des Südens, Zentrum der Sklaverei, der Unterdrückung, der Armut und des Verbrechens. Beide Al'Anfas — mit allen ihren typischen Tücken und Fallstricken — sind Ziel der Helden, unterwegs, um den schlechten Träumen eines Händlers auf den Grund zu ge-

hen und die Spur seiner vermissten Gemahlin aufzunehmen.

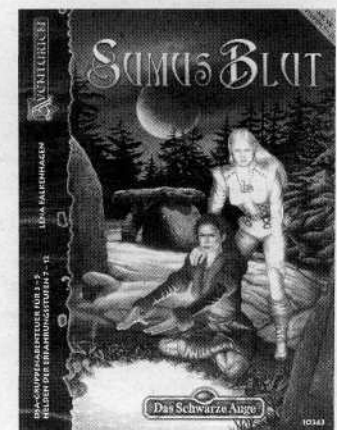


Winternacht
Abenteuer-Nummer: 92
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 4–8
Komplexität: hoch für den Meister, mittel für die Spieler
Ort: nördliches Bornland, östliches Nivesenland
Zeit: Peraine 27 Hal/ 1020 BF
Autor und Autorin: Momo Evers, Sven Wasner
Illustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Susanne Lork
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1999
Seiten: 64
Artikelnummer: 10341
Regelversion: DSA3
 Kailäkinen, der höchste Schamane der Nivesen, hat eine grauenvolle Vision von der Zukunft des Nivesenlandes: Von einem niemals endenden Winter ist die Rede, von einer finsternen Herrscherin, perverser Natur und dämonischen Mächten — und er scheint recht zu behalten. Doch die mächtige Wölfin hat vorausgesehen, dass die Wolfskinder Verbündete finden werden: Und wer könnte den verängstigten Völkern des Nordens besser helfen als eine mutige, unerschrockene Heldengruppe, die aufbricht, dem Dunkel zu trotzen?



Schwarze Splitter
Abenteuer-Nummer: 93
Art: fünf Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 5–12
Komplexität: mittel
Ort: Schwarze Lande
Zeit: ab 29 Hal/ 1022 BF
Autoren und Autorinnen: Thomas Finn, Heike Kamaris, Jörg Raddatz, Thomas Römer, Anton Weste, André Wiesch
Illustrationen: Caryad, Frank Freund, Don-Oliver Matthies, Helen Keller, Kirsten Scholz
Cover: Swen Papenbrock
Erscheinungsjahr: 1999
Seiten: 84
Artikelnummer: 10342
Regelversion: DSA3
 Mag der Dämonenmeister Borbarad auch vergangen sein — sein unseliges Erbe besteht weiter. In ihren Reichen schmieden seine Nachfolger finstere Pläne gegeneinander und gegen die Verteidiger des Wahren und Guten, um doch noch ganz Aventurien unter das Joch der Dämonenkrone zu zwingen. Doch auch sie sind nicht unverletzlich, sondern können durch gezielte Schläge geschwächt werden — Schläge, wie sie von kleinen, heldenhaften Gruppen wagemutiger Abenteurer weit hinter den feindlichen Linien geführt werden können. *Diese Sammlung enthält fünf Abenteuerum Missionen in den Schwarzen Landen und einen Anhang über das Entwerfen weiterer Aufträge.*

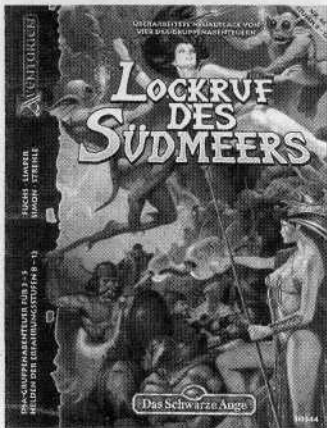


Sumus Blut
Abenteuer-Nummer: 94
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 7–12
Komplexität: mittel
Ort: Weiden und Gloriana
Zeit: Peraine 29 Hal/ 1022 BF
Autorin: Lena Falkenhagen
Illustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 1999
Seiten: 60
Artikelnummer: 10343
Regelversion: DSA3
 Nachdem das Levthansband gerettet ist, bekämpfen sich im Eisreich die Feinde der Zwölfgötter gegenseitig. Im Auftrag der Herzogin Walpurga werden auch die Helden in diesen Kampf hineingezogen, der mehr und mehr nicht nur die Gegenwart, son-

dem auch die Zukunft zu beeinflussen droht.

Im Ewigen Eis des Erzdänionens-Nagrach müssen die Helden gegen Frost und Widersacher bestehen, um mit Hilfe der Ifirstochter und *Sumus Blut* die Feinde daran zu hindern, noch kommende Zeiten bereits jetzt zu verderben ...

Sumus Blut ist die spannende Fortsetzung des Abenteuers **Das Levthansband**.



Lockruf des Südmeers

Abenteuer-Nummer: 95

Art: vierteiliges Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 8–12

Komplexität: mittel für den Meister, niedrig für die Spieler

Ort: Königreich Brabak und Südmeer

Zeit: vor 15 Hal/1008 BF

Autoren: Werner Fuchs, Dietrich Limper, Robert Simon, Ralf Strehle

Illustrationen: Jochen Fortmann, Josef Ochmann, Norbert Lösche

Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch

Coverbilder: Claus D. Biswanger, Ugurcan Yüce

Covergestaltung: Ralf Berszuck

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 136

Artikelnummer: 10344

Regelversion: DSA3

Was ist das düstere Geheimnis des Efferd-Klosters von Ranak? Was treibt die mysteriösen Risse dazu, die Küsten Südaventuriens aufzusuchen?

Welche Rolle spielt das mächtige Al'Anfa im Geflecht der rivalisierenden Piratenbanden des Südmeers?

Welche Länder verbergen sich hinter den riesigen Nebelbänken, treibenden Tangfeldern und schiffsverschlingenden Mahlströmen?

Dielangevergriffene Südmeer-Tetralogie (Das Grauen von Rana, Die Fahrt der Korisande, Die Insel der Risse und Bund der Schwarzen Schlange) wurde gründlich überarbeitet und in einem Band zusammengefasst.

Netz der Mörder

Abenteuer-Nummer: 96

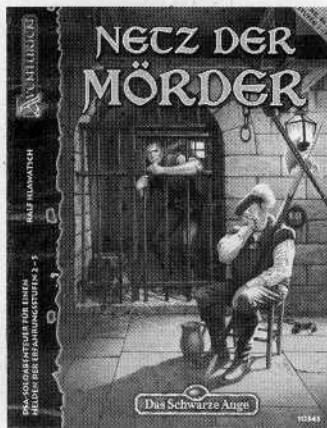
Art: Soloabenteuer

Erfahrungsstufen: 2–5

Komplexität: niedrig

Ort: Gareth

Zeit: 28 Hal/1021 BF



Autor: Ralf Hlawatsch

Illustrationen: Don-Oliver Matthies

Cover: Tom Thiel

Erscheinungsjahr: 1999

Seiten: 56

Artikelnummer: 10345

Kegelversion: DSA3

Gareth, die Kapitale des Mittelreichs: prachtvolle Paläste, bunte Märkte, prunkvolle Tempel - wer kann dem Zauber der größten Stadt Aventuriens schon widerstehen? Doch nur allzu schnell macht man Bekanntschaft mit der Kehrseite der Medaille: Armut, Korruption und Verbrechen.

Travion Domonto, der bekannte Wohltäter und ehrenwerte Kaufherr wird ermordet. Die Garde steht unter Druck und ist nur froh, dass sie rasch einen Verdächtigen präsentieren kann: Sie. Können Sie aus der Stadt fliehen, bevor der Henkersstrick Ihrem Leben ein Ende setzt?

Zyklopenfeuer

Abenteuer-Nummer: 97

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 7–12

Komplexität: hoch

Ort: Horasreich und Zyklopeninseln

Zeit: Efferd 30 Hal/1023 BF

Autor: Stefan Küppers

Illustrationen: Caryad

Karten: Ralf Hlawatsch

Cover: Caryad

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 68

Artikelnummer: 10346

Kegelversion: DSA3

Auch die Kirche der weisen Göttin Hesinde ist nicht vor Verführungen

und Irrwegen gefeit: Während sich ein Gelehrter von den Helden Hilfe bei einer Schatzsuche erhofft, sind bereits finstere Verschwörer auf ihn aufmerksam geworden, und schon bald sind auch die Abenteurer in ein Netz von Intrigen und Heimlichtuerei verstrickt.

Namenlose Dämmerung

Abenteuer-Nummer: 98

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 4–7

Komplexität: mittel

Ort: zentrales Mittelreich

Zeit: Rahja 29 Hal/1022 BF

Autor: Thomas Finn

Illustrationen: Caryad

Karten: Ralf Hlawatsch

Cover: Swen Papenbrock

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 60

Artikelnummer: 10347

Kegelversion: DSA3

Im Herz des Mittelreichs liegt der düstere und sagenumwobene Reichsforst, der Rest des einst kontinentumspannenden Waldes, der den Elfen der Vorzeit Schutz und Heimat war. Und inmitten dieses Urwalds liegen die Ruinen Simyals, eine der mythischen Städte der Hochelfen. So zumindest sagen es die Legenden, denn seit Geron dem Einhändigen hat niemand die Geheimnisse des Reichsforsts genauer untersuchen können.

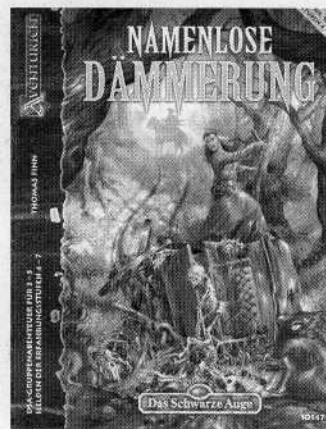
Der erste Teil der Kampagne um die uralte Elfenstadt Simyala.

Wie Wasser im Sand

Abenteuer-Nummer: 99

Art: Soloabenteuer

und Irrwegen gefeit: Während sich ein Gelehrter von den Helden Hilfe bei einer Schatzsuche erhofft, sind bereits finstere Verschwörer auf ihn aufmerksam geworden, und schon bald sind auch die Abenteurer in ein Netz von Intrigen und Heimlichtuerei verstrickt.



Namenlose Dämmerung

Abenteuer-Nummer: 98

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 4–7

Komplexität: mittel

Ort: zentrales Mittelreich

Zeit: Rahja 29 Hal/1022 BF

Autor: Thomas Finn

Illustrationen: Caryad

Karten: Ralf Hlawatsch

Cover: Swen Papenbrock

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 60

Artikelnummer: 10347

Kegelversion: DSA3

Im Herz des Mittelreichs liegt der düstere und sagenumwobene Reichsforst, der Rest des einst kontinentumspannenden Waldes, der den Elfen der Vorzeit Schutz und Heimat war. Und inmitten dieses Urwalds liegen die Ruinen Simyals, eine der mythischen Städte der Hochelfen. So zumindest sagen es die Legenden, denn seit Geron dem Einhändigen hat niemand die Geheimnisse des Reichsforsts genauer untersuchen können.

Der erste Teil der Kampagne um die uralte Elfenstadt Simyala.

Reise zum Horizont

Abenteuer-Nummer: 100

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 4–8

Komplexität: mittel

Ort: aventurische Westküste und Meer der Sieben Winde

Zeit: 30 Hal/1023 BF

Autoren: Thomas Finn, Anton Weste

Illustrationen und Karten: Don-Oliver Matthies, Caryad, Y

Cover: Tom Thiel

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 88

Artikelnummer: 10349

Kegelversion: DSA3

Das Gildenland! Allein der Name erweckt Gedanken an uralte Kulturen, sagenhafte Reichtümer, exotische Gewürze und bizarre Tierarten - und die Tatsache, dass jede Fahrt hin und zurück mit einem unabschätzbaren Risiko verbunden ist, wirkt eher anziehend auf Entdecker und Abenteurer.

Bislang waren die Überfahrten wagemutige Einzelunternehmungen, aber nun hat sich das Horasreich mit aller

Erfahrungsstufen: 4–6

Komplexität: niedrig

Ort: Mherwed und Khömwüste

Zeit: kein Jahr festgelegt

Autor: Hanno Homann

Illustrationen: Helen Keller, Kirsten Scholz

Cover: Swen Papenbrock

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 40

Artikelnummer: 10348

Regelversion: DSA3

Mherwed: Stadt am Ufer des gewaltigen Mhanadi, Sitz des Kalifen, brodelndes Zentrum der novadischen Kultur. Hierher hat es Sie verschlagen, und nun suchen Sie nach einem neuen Betätigungsfeld. Da hören Sie davon, dass in nächster Zeit in Unau eines der legendären Kamelrennen veranstaltet wird — Grund genug, den weiten und gefährlichen Weg durch die unbarmherzige Khöm anzutreten.

Aber diese Wüste hat ihren Ruf nicht umsonst. Und so bekommen Sie es schon bald mit Sandstürmen, Wüstenräubern und skrupellosen Stammesherren zu tun — wenn Sie nicht schon vorher unter der glühenden Sonne verdurstet sind.

Reise zum Horizont

Abenteuer-Nummer: 100

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 4–8

Komplexität: mittel

Ort: aventurische Westküste und Meer der Sieben Winde

Zeit: 30 Hal/1023 BF

Autoren: Thomas Finn, Anton Weste

Illustrationen und Karten: Don-Oliver Matthies, Caryad, Y

Cover: Tom Thiel

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 88

Artikelnummer: 10349

Kegelversion: DSA3

Das Gildenland! Allein der Name erweckt Gedanken an uralte Kulturen, sagenhafte Reichtümer, exotische Gewürze und bizarre Tierarten - und die Tatsache, dass jede Fahrt hin und zurück mit einem unabschätzbaren Risiko verbunden ist, wirkt eher anziehend auf Entdecker und Abenteurer.

Bislang waren die Überfahrten wagemutige Einzelunternehmungen, aber nun hat sich das Horasreich mit aller

Wie Wasser im Sand

Abenteuer-Nummer: 99

Art: Soloabenteuer

Erfahrungsstufen: 2–5

Komplexität: niedrig

Ort: Gareth

Zeit: 28 Hal/1021 BF

Netz der Mörder

Abenteuer-Nummer: 96

Art: Soloabenteuer

Erfahrungsstufen: 2–5

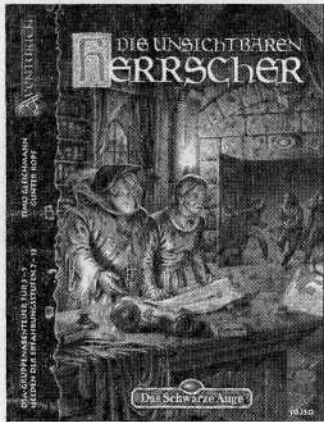
Komplexität: niedrig

Ort: Gareth

Zeit: 28 Hal/1021 BF

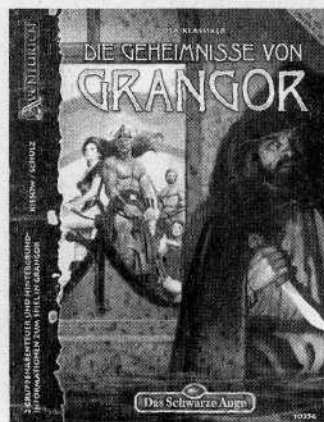
seiner Staats- und Finanzmacht der Erforschung des Güldenlandes und der Förderung des Handels angenommen und seine berühmteste und erfahrenste Kapitänin mit dieser Aufgabe betraut.

Reise zum Horizont ist der Einstieg in die Spielwelt von Myranor, denn eine Rückreise nach Aventurien ist in diesem Abenteuer nicht vorgesehen.



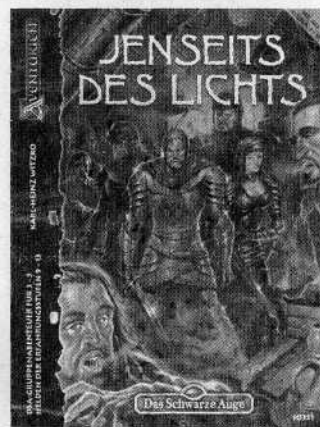
Die unsichtbaren Herrscher

Abenteuer-Nummer: 101
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 7–13
Komplexität: Experte für Meister / hoch für Spieler
Ort: Horasreich
Zeit: kein festgelegtes Jahr
Autoren: Timo Gleichmann, Gunter Kopf
Illustrationen: Caryad
Karten: Don-Oliver Matthies
Cover: Swen Papenbrock
Erscheinungsjahr: 2000
Seiten: 80
Artikelnummer: 10350
Kegelversion: DSA 3
 Das Horasreich ist stolz auf seine ruhmreiche Vergangenheit, auf die Ansammlung hesindegefälligen Wissens und auf die neuzeitlichen Erfolge seiner geschickten Diplomaten und entschlossenen Kauffahrer. Was aber wäre, wenn diese 'Neue Ordnung' auf Sand gebaut wäre, wenn hesindegefällige Dokumente aus der ruhmreichen Vergangenheit sich nur als Spielball der Diplomaten und als Ware entschlossener Schacherer herausstellen würden?



Die Geheimnisse von Grangor

Abenteuer-Nummer: 102
Art: zwei Gruppenabenteuer in Neuausgabe plus ergänzendes Material
Erfahrungsstufen: 8–12
Komplexität: mittel
Ort: Grangor
Zeit: 4 und 12 Hal/ 997 und 1005 BF
Autoren und Autorinnen: Michael Johann, Ulrich Kiesow, Jörg Raddatz, Dorothea Schulz, Thomas Römer; überarbeitet und ergänzt von Jens Matheuszik
Illustrationen: Jochen Fortmann, Ina Kramer
Karten: Ulrich Kiesow, Christian Lonsing
Coverillustration: Ugurcan Yüce
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 112
Artikelnummer: 10356
Kegelversion: DSA 3
 Grangor, eine der ältesten und schönsten Städte Aventuriens, ist berühmt für ihre malerische Architektur und ihre mächtigen Handelshäuser, die ihren Wohlstand und den Stadtfrieden sichern. Wer stört diesen Frieden, indem er eine Patrizierfamilie nach der anderen ins Unglück stürzt? Welche Rolle spielen dabei die allgegenwärtigen Bettler von Grangor? Und welche Geheimnisse lauern in den dunklen, verwinkelten Kanälen, die die gesamte Stadt wie ein Netzwerk durchziehen?
 In diesem Sammelband befinden sich die beiden Abenteuer-Klassiker **Die Bettler von Grangor** und **Die Kanäle von Grangor** in komplett überarbeiteter Form, dazu eine neu erstellte umfassende Beschreibung der Stadt Grangor und ihrer Bewohner sowie Anregungen und Hinweise für weitere Abenteuer und Szenarien in dieser Stadt.



Jenseits des Lichts

Abenteuer-Nummer: 103
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 9–13
Komplexität: Experte für Meister / hoch für Spieler
Ort: Festum, Maraskan
Zeit: ab 30 Hal/ 1023 BF
Autor: Karl-Heinz Witzko
Illustrationen: Don-Oliver Matthies
Karte: Ralf Hlawatsch
Cover: Lucio Parillo

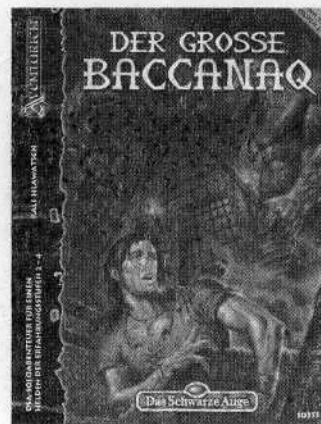
Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 64

Artikelnummer: 10351

Kegelversion: DSA 3

Wer schlau war, konnte früher auf Maraskan ein Vermögen scheffeln - er musste nur mutig genug sein, die kaiserlichen Besatzer nach Strich und Faden zu betrügen. Doch nicht jeder war damals auch schlau genug, seinen ergaunerten Wohlstand rechtzeitig in Sicherheit zu bringen. So auch ein Mann, der heute noch in Festum sitzt und seinem verborgenen Schatz nachtrauert. Aber vielleicht finden sich ja ein paar phexgefällige Helden, die heimlich nach Maraskan reisen mögen, um die Kleinodien zu bergen? Nun ja, Maraskan mag von Borbaradianern besetzt sein. Aber das macht die Angelegenheit doch erst so richtig spannend ...



Der große Baccanaq

Abenteuer-Nummer: 104
Art: Soloabenteuer
Erfahrungsstufen: 2–4
Komplexität: niedrig
Ort: südliches Regengebirge
Zeit: kein Jahr festgelegt
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Marco Djurdjevic
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch, Ina Kramer
Cover: Lucio Parillo
Erscheinungsjahr: 2000
Seiten: 48
Artikelnummer: 10353
Kegelversion: DSA 3
 Eine Echsenpyramide im Dschungel suchen, in sie eindringen und ein altes Artefakt herausholen - für echte Helden eigentlich nichts weiter als ein Routineauftrag. Doch wie so oft kommt es anders als gedacht. Unser Held ist nämlich längst nicht der einzige, der sich für besagtes Artefakt interessiert - doch damit nicht genug: Auf ihn wartet noch eine Mission, die er sich in seinen kühnsten Träumen nicht ausgemalt hätte.

Blutige See

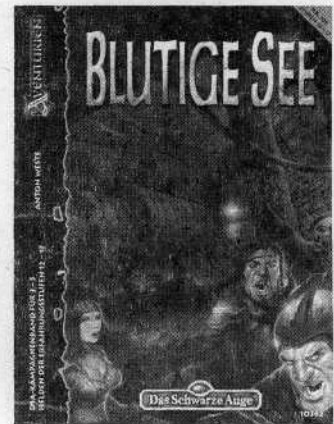
Abenteuer-Nummer: 105

Art: Kampagnenband

Erfahrungsstufen: 12–17

Komplexität: Experte für Meister / hoch für Spieler

Ort: Perlenmeer



Zeit: ca. 30 Hal/ 1023 BF

Autor: Anton Weste

Illustrationen: X Don-Oliver Matthies

Karten / Pläne: Don-Oliver Matthies

Cover: Lucio Parillo

Erscheinungsjahr: 2001

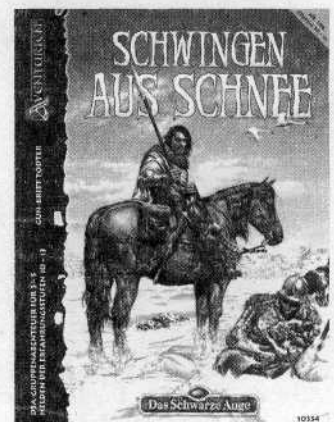
Seiten: 72

Artikelnummer: 10362

Kegelversion: DSA 3

Piraten unter dem Banner der Dämonenkrone, Unheiligtümer der, Unbarmherzigen Ersäuerin vor Rulat und vor Maraskan, Schlacht-Galeeren des Fürstkomturs Helme Haffax, aber auch Khunchomer Blockadebrecher und bornländische Korn-Konvois, die Lelidentaten eines Rateral Sanin und die Rettungsschiffe der Effdrbrüder — all dies ist Teil der Saga um die Blutige See, jenes Meeresgebietes zwischen der Festumer Bucht und Maraskan-Sund, in dem der Kampf gegen Borbarads Erben noch lange nicht entschieden ist.

Blutige See ist ein Kampagnenband, mit dessen Hilfe Sie Abenteuer im borbaradianisch beherrschten Perlenmeer erleben können, unter anderem an Bord der berühmten Seeadler von Beilunk



Schwingen aus Schnee

Abenteuer-Nummer: 106

Art: Gruppenabenteuer

Erfahrungsstufen: 10–13

Komplexität: hoch für Meister / mittel für Spieler

Ort: Grimmfrostöde und weiter nördlich

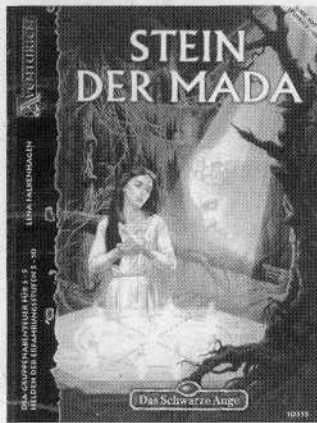
Zeit: ab 30 Hal/ 1023 BF

Autorin: Gun-Britt Tödter

Illustrationen: Caryad

Karten / Pläne: Don-Oliver Matthies
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 64
Artikelnummer: 10354
Regelversion: DSA3

In der Schlacht auf den Vallusani-
schen Weiden zerstörte dämonische
Macht die Schwanenflügel, eines der
drei Flügelpaare der berühmten bor-
nischen Geflügelten Reiter - doch nur
gemeinsam in die Schlacht getragen
entwickeln die Schwingen jene
Macht, die den Verbündeten vor Val-
lusa zum Sieg verhalf. Gräfin Thesia
von Ilmenstein ruft daher dazu auf,
das Geheimnis der Flügel zu ergrün-
den.



Stein der Mada

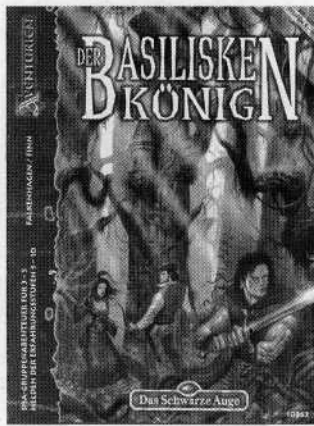
Abenteuer-Nummer: 107
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 5-10
Komplexität: mittel
Ort: Punin, Salamandersteine
Zeit: 30 Hal/ 1023 BF
Autorin: Lena Falkenhagen
Illustrationen: Caryad, Frank Freund
Stadtplan: Ralf Hlawatsch
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 72
Artikelnummer: 10355
Regelversion: DSA3

Im Auftrag der Gräfin von Waldstein
suchen die Helden nach Artefakten,
die helfen sollen, das Geheimnis der
uralten Hochelfenstadt Simyala zu
lüften. Natürlich bleiben solche Ak-
tivitäten nicht unbemerkt, und bald
schon heften sich Leute an die Hel-
den, deren Motivation nur teilweise
ehrenhaft ist. Schließlich interessieren
sich auch finstere Mächte für das Ge-
heimnis von Simyala — und es er-
staunt nicht, dass hier einige alte Be-
kannte auftauchen, die das Geschäft
der Helden nicht gerade einfacher
machen. Aber dies ist erst der Anfang
der Entdeckungsreise ...

Stein der Mada ist zweite Teil der Tri-
logie um die uralte Elfenstadt Simyala,

Der Basiliskenkönig

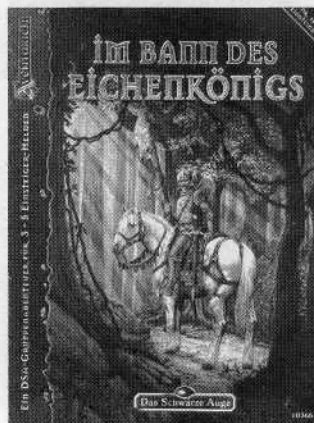
Abenteuer-Nummer: 108
Art: Gruppenabenteuer
Erfahrungsstufen: 5-10



Komplexität: hoch für den Meister /
mittel für die Spieler
Ort: Grüne Ebene und Reichsforst
Zeit: 30 Hal/ 1023 BF
Autor und Autorin: Lena Falkenhagen,
Thomas Finn
Illustrationen/Karten/Pläne: Caryad
Cover: Lucio Parillo
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 80
Artikelnummer: 10363
Regelversion: DSA3

Weiter führt die Queste der Helden
auf der Suche nach den mythischen
Schlüsseln zu Vergangenheit und Zu-
kunft der Elfen, hinaus auf die Grü-
ne Ebene zu den zurückgezogen le-
benden Steppenelfen, in die unwirt-
lichen Klüfte der Gelben Sichel zu
weiteren Geheimnissen der Lichtelfen
und wieder zurück ins Herz der Men-
schenlande. Und schließlich endet der
Weg dort, wo alle Prophezeiungen
sich erfüllen mögen — in Simyala, wo
sich nicht nur das weitere Schicksal
der Elfen enthüllt, sondern auch der
Fluch offenbar wird, der über der ur-
alten Elfenstadt liegt: der Basilisken-
könig.

Der Basiliskenkönig ist der dritte und
abschließende Teil der Trilogie um die
uralte Elfenstadt Simyala.



Im Bann des Eichenkönigs

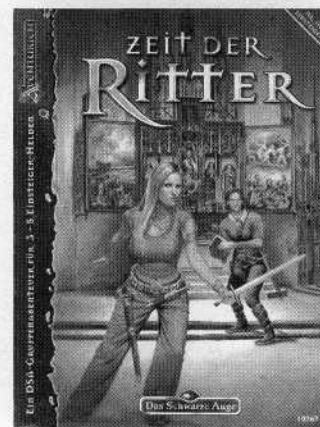
Abenteuer-Nummer: 109
Art: Gruppenabenteuer
Kategorie: Einsteiger
Komplexität: niedrig
Ort: Stadt und Land Andergast
Zeit: ab 30 Hal/ 1023 BF

Autor und Autorin: Heike Kamaris,
Jörg Raddatz
Illustrationen, Karten und Pläne: Sa-
bine Weiss
Cover: Tom Thiel
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 72
Artikelnummer: 10366
Regelversion: DSA4

Es ist was faul im Staate Andergast...
zumindest in einer kleinen, abgele-
genen Baronie, in der sich eine Räuber-
bande tummelt, die ihre Beutezüge
sogar bis in die ferne Hauptstadt un-
ternimmt. Also wird eine königliche
Botin in Marsch gesetzt, um die Vor-
fälle zu ermitteln - mit Ihren Helden
als Begleitung.

Im Bann des Eichenkönigs ist ein
Abenteuer, das Sie und Ihre Helden mit
der Spielwelt Aventurien vertraut ma-
chen soll und enthält daher viele Hin-
weise für angehende Meister des Schwar-
zen Auges.

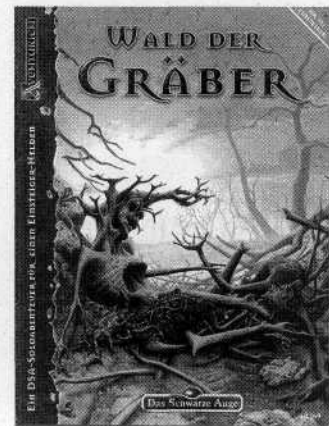
Darüber hinaus finden Sie in diesem
Band viel Wissenswertes über Stadt und
Land Andergast: eine aventurische Re-
gion, die sich besonders gut für die ersten
Schritte ins Abenteuer eignet.



Zeit der Ritter

Abenteuer-Nummer: 110
Art: Gruppenabenteuer
Kategorie: Einsteiger bis erfahren
Komplexität: hoch für den Meister /
mittel für die Spieler
Ort: Neersand und Walsach
Zeit: Perraie 31 Hal/ 1024 BF
Autor: Oliver Baeck
Illustrationen: Caryad
Cover: Jan Balaz
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 64
Artikelnummer: 10367
Regelversion: DSA4

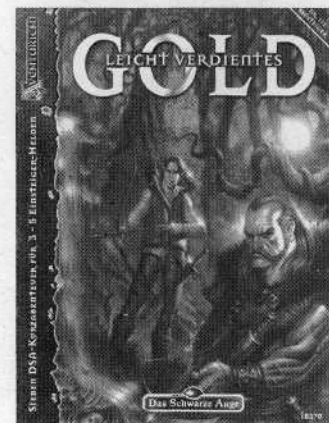
Neersand — ein friedlicher, abgele-
gener Ort, schon immer im Schatten der
großen Schwesterstadt Festum. So
weit fort von den Gefahren der
Schwarzen Lande, wie es im Born-
land nur möglich ist. Doch üble Frev-
ler treiben auch hier ihr Unwesen: ein
nächtlicher Einbruch in das Haus des
Meeresgottes ruft die Helden auf den
Plan. Was haben die Diebe dort ge-
stohlen — und wieso? Die Suche nach
der Antwort führt weit in die Vergan-
genheit.



Wald der Gräber

Abenteuer-Nummer: 111
Art: Soloabenteuer
Kategorie: Einsteiger
Komplexität: niedrig
Ort: Honingen und Umgebung
Zeit: kein Jahr festgelegt
Autor: Ralf Hlawatsch
Illustrationen: Alexander Jung, Zoltán
Boros / Agentur Kohlstedt
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Cover: Alan Clark
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 60
Artikelnummer: 10369
Regelversion: DSA4

Die Holzfällerei ist ein ebenso an-
strengender wie gefährlicher Beruf.
Da kann es schon einmal vorkommen,
dass ein Holzfäller vom Baum er-
schlagen wird oder in einen tödlichen
Erdrutsch gerät. Doch in dem kleinen
Wald in der Nähe von Honingen häu-
fen sich die merkwürdigen Todesfä-
lle, und bald ist klar, dass hier etwas
nicht mit rechten Dingen zugeht.
**Dieses Spiel ist auch mit dem Einstei-
ger-Set Abenteuer Aventurien zu spie-
len.**

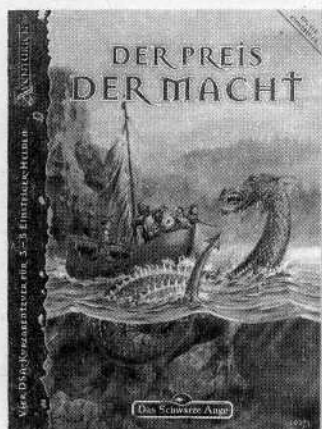


Leicht verdientes Gold

Abenteuer-Nummer: 112
Art: sieben Gruppenabenteuer
Kategorie: Einsteiger bis erfahren
Komplexität: hoch für den Meister /
niedrig für die Spieler
Ort: zentrales Mittelreich
Zeit: ab 30 Hal/ 1023 BF
Redaktion: Lena Falkenhagen
Autoren und Autorinnen: Oliver Bae-
ck, Stephan Geier, Markus Port, Ste-

phanie von Ribbeck, Tobias Radioff, Denny Vrandecic, Heike Wolf
 Illustrationen: Caryad
 Cover: Lucio Parillo
 Erscheinungsjahr: 2002
 Seiten: 68
 Artikelnummer: 10370
 Regelversion: DSA4

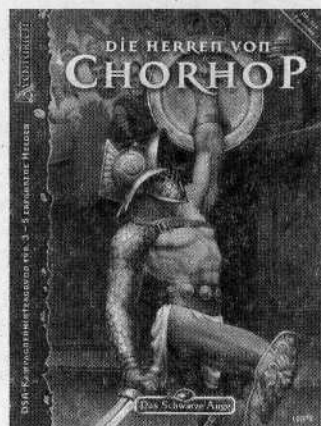
Diese Sammlung von Kurzabenteuern ist aus dem Autorenwettbewerb 2001 hervorgegangen und präsentiert Geschichten, die im zentralen Mittelreich angesiedelt sind - was wieder einmal beweist, dass phantastische Abenteuer auch nahe an den vermeintlichen Bastionen der Zivilisation spielen können: **Sancta Griniguldis** handelt von einer Rondraheiligen und einer wenig beachteten Kultur. In **Schwarzer Wein** müssen die Helden eine auf Abwege geratene Tochter aus gutem Hause wieder auf den rechten Pfad der Götter zu bringen. **Ein Dämon von Elfenhand** ist ein schwungvolles, humoriges Abenteuer an ungewöhnlichem Ort. **Ein Hauch von Unvergänglichkeit** weht über den Wäldern des Kosch. **Golgaris Ruf** bietet viel Hintergrundmaterial um die Beziehung der beiden Boronkirchen. **Prost, Mahlzeit!** hat einen Kochwettbewerb in Angbar zum Thema und ist dennoch nicht frei von Intrigen. **Im Schatten der Berge** schließlich wirft ein wenig Licht auf ein uraltes Mysterium.



Der Preis der Macht
 Abenteuer-Nummer: 113
 Art: vier Gruppenabenteuer
 Kategorie: Einsteiger
 Komplexität: mittel
 Ort: Königreich Yaquirien, Dröl
 Zeit: ab 31 Hal / 1024 BF
 Redaktion: Peter Diehn, Gregor Rot
 Autoren und Autorinnen: Peter Diehn, Andree Hachmann, Jens Matheuszik, Gregor Rot, Gun-Britt Tödter
 Illustrationen, Karten und Pläne: Sabine Weiss, Michael Nietzer, Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt
 Cover: Swen Papenbrock
 Erscheinungsjahr: 2002
 Seiten: 80
 Artikelnummer: 10371
 Regelversion: DSA4
 Allerorten blicken die einfachen Leute und Bauern auf zu den Patriziern,

Handelsherren und Adligen und beneiden diese um ihr Leben ohne Sorgen und Mühen. Doch Einfluss und Reichtum ziehen auch Missgunst an — die Mächtigen tragen schwere Bürden und sind umlauert von offenen und verborgenen Feinden. Oftmals hat die Macht einen hohen Preis, und meist fragt sie nicht nach der Bereitschaft, diesen auch zu zahlen.

Der Preis der Macht ist eine in den Kernlanden des Horasreiches angesiedelte Abenteueransammlung.

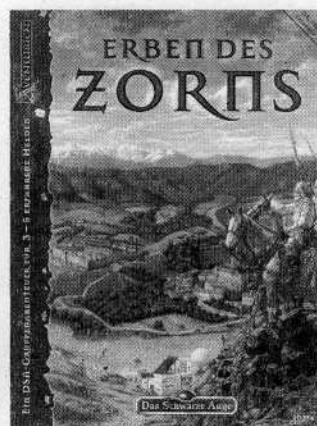


Die Herren von Chorhop
 Abenteuer-Nummer: 114
 Art: Kampagnenhintergrund
 Kategorie: erfahren
 Komplexität: hoch für den Meister / mittel für die Spieler
 Ort: Chorhop
 Zeit: etwa ab 30 Hal / 1023 BF
 Autor: Anton Weste
 Illustrationen, Karten und Pläne: Sabine Weiss, Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt
 Cover: Don Maitz
 Erscheinungsjahr: 2002
 Seiten: 72
 Artikelnummer: 10372
 Regelversion: DSA4

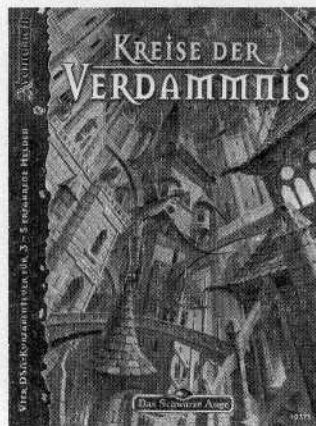
Chorhop, die wilde Hafenstadt an der Südwestküste, ist ein Paradies für Spieler. Sei es mit den Boltankarten in der Hand, sei mit dem Würfelbecher, seien es die wilden Gladiatorenkämpfe in den staubigen Arenen, Phex ist immer mit den Glücklichen - und oft genug auch mit den Geschicktesten. Der Höhepunkt aller Spielleidenschaft ist aber gekommen, wenn einmal im Jahr die wichtigsten Ämter der Stadtregierung per Lotterie vergeben werden.

Die Herren von Chorhop bietet Hintergrund und Abenteuerunterlagen für eine Heldengruppe, die sich ein Jahr lang in der Stadt des Glücksspiels, der Bestechung und des Sklavenhandels aufhält.

Erben des Zorns
 Abenteuer-Nummer: 115
 Art: Gruppenabenteuer
 Kategorie: Einsteiger bis erfahren
 Komplexität: hoch für den Meister / mittel für die Spieler
 Ort: Almada und Amhallassih
 Zeit: 32 Hal / 1025 BF



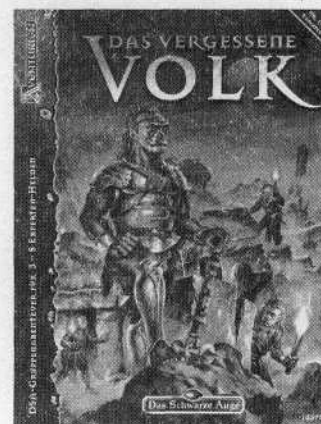
Autor: Niklas Reinke
 Illustrationen und Karten: Caryad
 Cover: Tom Thiel
 Erscheinungsjahr: 2003
 Seiten: 72
 Artikelnummer: 10374
 Regelversion: DSA4
 Punin - allein der Name verleiht glänzende Augen. Grund genug, zu den öffentlichen Geburtstagsfeierlichkeiten des Prinzen Selindian Hal von Gareth, Graf des fruchtbaren Yaquirtals, der lebensfrohen Königsstadt einen Besuch abzustatten. Es wird sicher nicht allzu lange dauern, bis auch Ihre Helden vom süßen Rebenblut und den feurigen Almadanis werden.



Kreise der Verdammnis
 Abenteuer-Nummer: 116
 Art: vier Gruppenabenteuer
 Kategorie: erfahren
 Komplexität: hoch für Meister / mittel für Spieler
 Ort: Schwarze Lande
 Zeit: ab Firun 32 Hal / 1025 BF
 Redaktion: Stefan Küppers
 Autoren: Christian Hötting, Ulrich Kneiphof, Stefan Küppers, Jörg Midendorf, Frank Parting, Anton Weste
 Illustrationen: Sabine Weiss
 Karten und Pläne: Olaf Papke, Horst Thiele, Sabine Weiss
 Cover: Swen Papenbrock
 Erscheinungsjahr: 2002
 Seiten: 88
 Artikelnummer: 10375
 Regelversion: DSA4
 Die dämonischen Reiche im Osten Aventuriens bieten immer wieder

Herausforderungen für echte Feldlen. Im Norden Tobriens bereiten die göttergefälligen Streiter einen großen Militärschlag vor, doch bevor dieser gelingen kann, müssen erst geeignete Bedingungen geschaffen werden, die ein Vordringen zu den dunkelsten Orten der Schwarzen Lande unumgänglich machen.

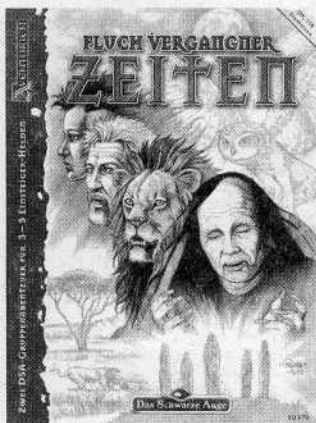
Die Kreise der Verdammnis bieten vier Abenteuer, die sich mit verschiedenen Krisenherden beschäftigen, deren Fäden jedoch alle in Tobrien zusammenlaufen und somit zu einer Kampagne verbunden, aber auch einzeln gespielt werden können.



Das vergessene Volk
 Abenteuer-Nummer: 117
 Art: Gruppenabenteuer
 Kategorie: Experten
 Komplexität: hoch für Meister / mittel für Spieler
 Ort: Orkland, Svelltdland
 Zeit: ab Travia 33 Hal / 1026 BF
 Autoren: Stefan Küppers
 Illustrationen, Karten und Pläne: Sabine Weiss, Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt
 Cover: Swen Papenbrock
 Erscheinungsjahr: 2002
 Seiten: 72
 Artikelnummer: 10377
 Regelversion: DSA4

Kein Volk Aventuriens kann sich einer über 36.000 Jahre alten Geschichte rühmen - mit Ausnahme der Orks. Doch auch in ihrer Vergangenheit gibt es ungeklärte Geheimnisse, die für Menschen und Orks gleichermaßen von großem Interesse sein können. Schon eine Reise durch das Svelltdland ist kein Spaziergang, aber dieses Abenteuer führt weit in das Orkland hinein, und daher sind hier echte Feldlen gefragt.

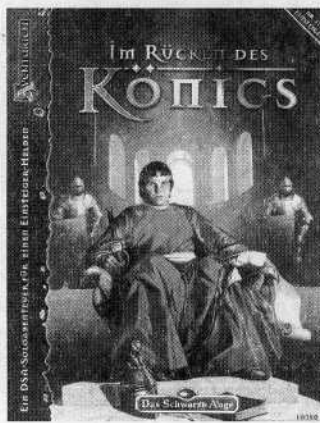
Fluch vergangener Zeiten
 Abenteuer-Nummer: 118
 Art: zwei Gruppenabenteuer
 Kategorie: Einsteiger
 Komplexität: mittel für Meister / niedrig für Spieler
 Ort: östlich des Harodröl / irgendwo in Mittelaventurien
 Zeit: kein Jahr festgelegt
 Autorin und Autor: Stephanie von Ribbeck, Sasa Stanisic



Illustrationen: Caryad
Cover: Caryad
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 84
Artikelnummer: 10379
Regelversion: DSA4

Ein durch ein göttliches Wunder übermittelter Hilferufeines Hesinde-Geweihten — was ist geschehen in den weitgehend unerforschten Gegenden **an den Quellen des Harotrud?** Auf der Reise durch eine dünn besiedelte Gegend werden die Helden Zeugen eines hinterhältigen Überfalls. Nach und nach müssen sie nun das Geheimnis des **Reigns der fünf Schwestern** entschlüsseln. *DiessinddiebeidenSiegerabenteuer eines Wettbewerbsanlässlich der Hannover Spielt! 2001 und 2002.*

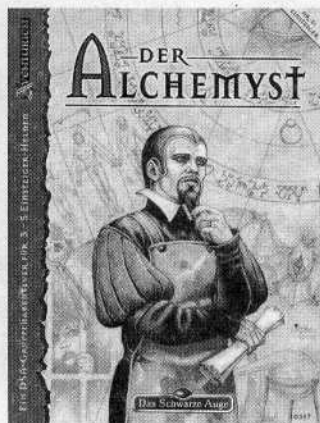
Im Rücken des Königs
Abenteuer-Nummer: 119
Art: Soloabenteuer
Kategorie: Einsteiger
Komplexität: niedrig
Ort: Havena und Umgebung
Zeit: kein festgelegtes Jahr
Autoren: Sebastian Thureau



Illustrationen: Sabine Weiss, Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt
Cover: Les Edwards
Erscheinungsjahr: 2003
Seiten: 64
Artikelnummer: 10380
Regelversion: DSA4

Eigentlich sollte es nur ein gemütlicher Besuch bei einem alten Bekannten werden. Doch dann bricht auf dessen Hof auf einmal ein Feuer aus — und bald mehren sich die Anzeichen, dass dieser Brand keineswegs ein Zufall war. Die Spuren führen in die jüngere Vergangenheit der Königsstadt an der Mündung des Großen Flusses. *Das Heft enthält auch ausführliche Tipps für die Umarbeitung in ein Gruppenabenteuer.*

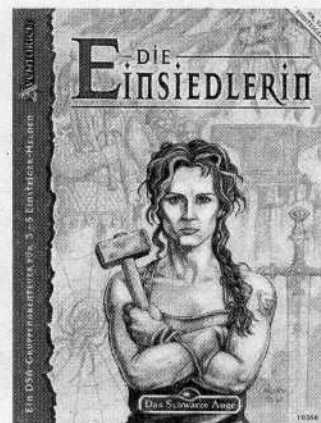
Der Alchemyst
Abenteuer-Nummer: E1
Art: Gruppenabenteuer
Kategorie: Einsteiger
Komplexität: niedrig
Ort: Eisenwald
Zeit: beliebig
Autor: Florian Don-Schauen
Illustrationen und Pläne: Sabine Weiss



Cover: Caryad
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 48
Artikelnummer: 10357
Regelversion: DSA4

Ein junges Mädchen kann im letzten Moment vor dem Ertrinken gerettet werden — fern von aller Zivilisation. Unter Tränen berichtet es davon, dass es aus einem Kerker geflohen ist, in dem es mit einigen anderen Kindern gefangen gehalten wurde, und davon, dass ein Mann schreckliche Experimente an den Kindern vollzogen hat. ***Der Alchemyst** ist der Auftakt zu der vierteiligen Abenteuer-Kampagne um die Spielsteine. Diese Abenteuer wenden sich vor allem an unerfahrene Spieler und Meister, die im Lauf der Kampagne viele Anregungen und Tipps zu Rollenspiel und Welterhalten.*

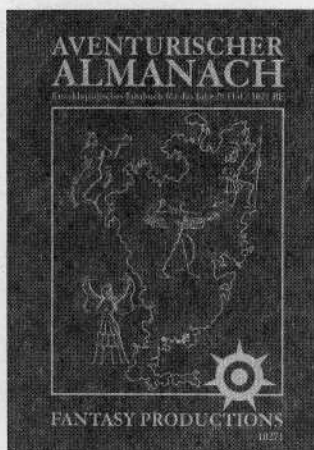
Die Einsiedlerin
Abenteuer-Nummer: E2
Art: Gruppenabenteuer
Kategorie: Einsteiger
Komplexität: niedrig
Ort: Eisenwald



Zeit: im Anschluss an **Der Alchemyst**
Autor: Florian Don-Schauen
Illustrationen und Pläne: Sabine Weiss
Cover: Caryad
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 52
Artikelnummer: 10358
Regelversion: DSA4

Auf ihrem Weg durch den Eisenwald geraten die Helden in ein einsames Tal, in dem merkwürdige Dinge geschehen: Tiere sind merkwürdig angriffslustig, aggressive Elementarwesen versperren den Zugang zu bestimmten Orten, und wer die Nacht hier verbringt, wird von fürchterlichen Alpträumen heimgesucht. Haben diese Vorfälle irgendetwas mit der geheimnisvollen Einsiedlerin zu tun, die seit einigen Jahren hier lebt? Und stimmen die Gerüchte, dass irgendwo in diesem Tal der Eingang zu einer vergessenen Stadt der Zwerge liegen soll? ***Die Einsiedlerin** ist der zweite Teil der Abenteuer-Kampagne um die Spielsteine.*

Weitere Spielhilfen



Aventurischer Almanach
Autoren: Michael Meyhöfer, Gregor Rot, Jens Matheuszik
Illustrationen und Karten: Nicolas Bau, Björn Berghausen, Caryad, Ina Kramer, Don-Oliver Matthies, Michael

el Meyhöfer, Olaf Papke
Wappen: Jörg Raddatz
Covergestaltung: Thomas Römer, Frank Werschke
Erscheinungsjahr: 1999
Seiten: 136
Artikelnummer: 10271
Als Ergänzung zum Lexikon des Schwarzen Auges deckt der Almanach all jene Dinge ab, die in den vier Jahren seit Erscheinen des Nachschlage-



werks an neuem Wissen zu Aventuriern neu hinzugekommen ist.



Von Notmark nach Elenvina
Das aventurische Kartenwerk II: Mitteleventurien
•Farbkarten: Ina Kramer
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 1999
Das zweite Kartenset enthält neun

weitere Karten im bewährten Relief-Effekt, die ansonsten nur den unterschiedlichen Regionalboxen beiliegen.

Von Thorwal nach Frigorn
Das aventurische Kartenwerk III: Nordaventurien
Farbkarten: Ina Kramer
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 2000



Kartenset 3 schließt mit 10 Karten im Relief-Effekt die vollständige Kartierung Aventuriens ab. In diesem Fall sind auch zwei Karten enthalten, die bisher nicht in anderen Publikationen erschienen sind.

Dokumente

Blanko-Dokumente für Spieler und Spielleiter
Covergestaltung: Ralf Berszuck
Erscheinungsjahr: 2002

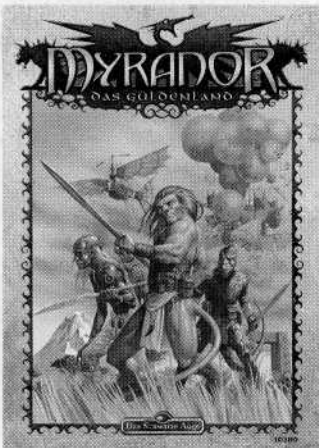
In dieser Packung sind 48 Dokumente enthalten, die den unterschiedlichen Regelboxen entnommen sind: ausführlicher Heldenbogen, Magiedokument mit Zaubern und Ritualen,

Kampfprotokoll, Spielleiterbrief und Übersicht über Kampffertigkeiten und Ausrüstung. Verbrauchsmaterial für all jene, die nicht auf einfache Kopien zurückgreifen wollen.

Myranor

Lange war sie angekündigt, und dann kam sie doch: die Erweiterung des DSA-Universums über Aventurien hinaus ins Guldland. Und weil 'Guldland' nur die Bezeichnung der Aventurien für den fernen West-Kontinent ist, hat es einen ganz neuen Namen bekommen: Myranor. Zwar liegt dieser Kontinent auf der gleichen Welt, unterscheidet sich aber dennoch grundlegend. Denn wo Aventurien eine mittelalterliche Welt mit Fantasy-Aspekten ist, ist Myranor wesentlich phantastischer. Es gibt viel fremdartigere Bewohner (Katzenmenschen, intelligente Insektenwesen ...) und fremdartigere Dinge (Unterwasserstädte, fliegende Schiffe...).

Boxen



Myranor—Das Guldland
Autoren und Autorinnen: Britta Herz, Jörg Raddatz, Thomas Römer sowie Florian Don-Schauen, Thomas Finn, Bernhard Hennen, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Gun-Britt Tödter, Anton Weste, Karl-Heinz Witzko
Illustrationen: Tobias Brenner, Caryad, Birgit Daubmann-Probst, Oliver Kammel, Hauke Kock, Michael Nietzer, Daniel Schreiber, Stefan Theurer, Christoph Willmen
Karten / Pläne: Don-Oliver Matthies
Cover der Box: Zoltán Boros und Gábor Szikszai, Agentur Kohlstedt
Umschlagillustrationen: Zoltán Boros und Gábor Szikszai, Agentur Kohlstedt; Caryad
Erscheinungsjahr: 2000
Artikelnummer: 10280
 Eine Welt der Wunder und Gefahren,

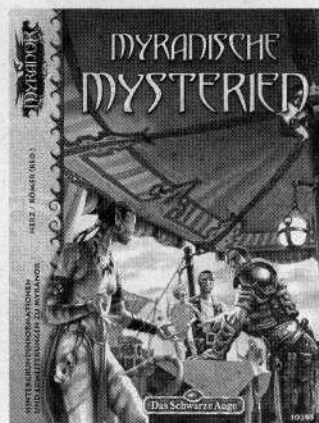
ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer - das ist Myranor, die neue Welt des Schwarzen Auges. Mit dem Erscheinen dieser Box wird der sagenumwobene Westkontinent, das Guldland, zu einer beispielbaren und lebendigen Welt. Aus urchimlicher Wildnis, die die Ruinen von Jahrtausenden bedeckt, erheben sich titanische Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen mit Katzensgestaltigen und Echsenrassen, Geflügelten und Geschuppten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose

Heerscharen in Marsch zu setzen, derweil die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen.

Inhalt:

- *Wege nach Myranor* (Helden und Völker eines phantastischen Kontinents; Charaktererschaffung, Regelwerk und Hintergrund; 144 Seiten)
- *Von Shindrabar nach Xarxaron* (Länder und Geheimnisse des zentralen Myranor; Abenteueransätze und Szenarien; 128 Seiten)
- zwei 'myranische' Karten der Regionen Makshapuram
- eine Karte für den Spielleiter

Spielhilfen



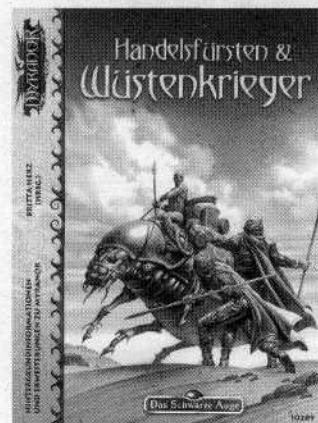
Myranische Mysterien

Autoren und Autorinnen: Britta Herz, Thomas Römer sowie Thomas Finn, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Jörg Raddatz, Gregor Rot, Lars Schiele, Gun-Britt Tödter
Illustrationen: Caryad
Karten / Pläne: Don-Oliver Matthies
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai, Agentur Kohlstedt

kszai, Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 144
Artikelnummer: 10283
 Myranische Mysterien präsentiert eine detaillierte Beschreibung des myranischen Magiesystems in seinen Varianten der optimistischen Zauberei, des Animismus und der Alchimie und stellt dabei wichtige Optimatenhäuser und animistische Professionen der unterschiedlichen Kulturen vor. Dazu finden Sie hier mit dem Ashariel, dem Shinoqi und den Wilden Shingwa neue Spieler-Kulturen, Regeln zum Kampf in drei Dimensionen, Antworten zu häufig gestellten Regelfragen, ein Kapitel zu den wichtigsten Heil- und Giftpflanzen des zentralen Myranor und noch vielerlei Erweiterungen mehr.

Handelsfürsten und Wüstenkrieger

Redaktion: Britta Herz
Autoren und Autorinnen: Britta Herz, Sascha Becker, Thomas Finn, Birgit Fröhlich, Ingrid Jüdt, Gunter Kopf, Klaus Kuklinski, Lars Schiele, Mike



Schwer, Denny Vrandecic, Anton Weste, Heike Wolf
Illustrationen: Caryad
Karten und Pläne: Sabine Weiss
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai, Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 104
Artikelnummer: 10289
 Dieser Hintergrundband widmet sich vor allem zwei Bereichen: der Wüste

Narkamar als dem wohl lebensfeindlichsten Ort Myranors, wo Glut hitze Blei schmelzen lässt, wo vielbeinige Monstrositäten hausen und der Mangel an Wasser und Nahrung einen Menschen binnen kürzester Zeit tötet; und dem Handelskrieg an der Südostküste Myranors, in dem das Haus Rhidaman, die Städte der Kerishiter, Eshbathmar und Melakkah, ja sogar eine neue Siedlung der Nequaner miteinander um Vorherrschaft, Einfluss und Handelsrechte streiten und in dem die Gewinner diejenigen sind, die am schnellsten auf Verschiebungen im Machtgefüge reagieren können. Dazu kommen Informationen zu den Zaubern der Eshbathi und zum imperialen Haus Rhidaman, zu Waffen der Narkamar, zu den Geheimnissen der inneren Wüste und zur Insel der Riesen, zu Demergatoren der hyänenartigen Rasse der Yachjin. Außerdem finden sie in diesem Band die Fortsetzung der Kampagne um das aventurische Expeditionsschiff *Prinzessin Lamea*.

ARMALION

JOURNAL Nr. 21



Skelettgardist



Askarijan (Tulamidische Landwehr)



Maraskanischer Diskuswerfer



Sappeur

Schönen guten Tag!

Ein Bild sagt mehr als tausend Worte, deshalb kann ich mich diesmal kurz fassen und die Bilder zu meiner Rechten und Linken wirken lassen. Wie man an der Silberfarbe der Abbildungen erkennen kann, sind dies die allerersten Exklusivbilder der neuen DSA- und Armalion-Miniaturen. Bis zur Veröffentlichung werden noch ein bis zwei Monate ins Land gehen, und spätestens dann können wir auch mit Photos von bemalten Figuren aufwarten.

Außerdem stellen wir das Szenario "Der Überfall" vor, das sich mit einem Scharmützel im DSA-Abenteuer "Das vergessene Volk" befasst. Bei diesem ungewöhnlichen Gefecht stehen die Helden einem Angriffstrupp der Orks bei, die orkischen Siedler eines anderen Stammes zu vertreiben, die sich unrechtmäßig in der Nähe der Stadt Lowangen eingenistet haben.

Damit zeigen die Orks wieder einmal ihre primitive, fast möchte man meinen: steinzeitliche Einstellung, Konflikte nur mit Gewalt lösen zu wollen; eine Einstellung, von der sich die Menschen zum Glück inzwischen abgewandt haben.

Das dachte ich zumindestens bis vor Kurzem.

Christian Lonsing



Tulamidischer Magier auf fliegendem Teppich



Kristallomant



Schwarzer Risso



Alchimistin und zwergischer Sappeur



Horasischer Plänkler mit Granatapfel

DER ÜBERFALL

EIN ARMALION-SZENARIO ZUM DSA-ABENTEUER »DAS VERGESSENE VOLK«

Vorgeschichte

Eine Sippe der Thasch-Orks hat vor kurzem ein Lager innerhalb des 10 Meilen-Bannradius um die Stadt Lowangen aufgeschlagen. Es gelang den Helden, die Orks vom Stamm der Burrkuzk, mit denen der Bannradius vereinbart wurde, dazu zu überreden, die Thasch-Orks zu vertreiben, allerdings nur unter der Bedingung, dass sich die Helden am Kampf gegen das Lager der Thasch beteiligen.

Die Angreifer

Die Angreifer bestehen aus einer Orkbrenner-Armee für 1500 Punkte und einer Heldengruppe für 500 Punkte. Anstelle der Heldengruppe können auch die aus DSA umgewandelten Helden des Abenteuers verwendet werden. Denkbar ist auch die Verteilung der Angreifer auf zwei Spieler, wobei einer die Orks und der andere die Helden spielt.

Die Verteidiger

Die Verteidiger bestehen aus einer Orkbrenner-Armee für 2000 Punkte, von denen bis zu 400 Punkte für Grishik (Orkbauern) ausgegeben werden dürfen. Die Grishik können durch Orkkrieger, Goblins oder ähnliche Miniaturen dargestellt werden.

Grishik

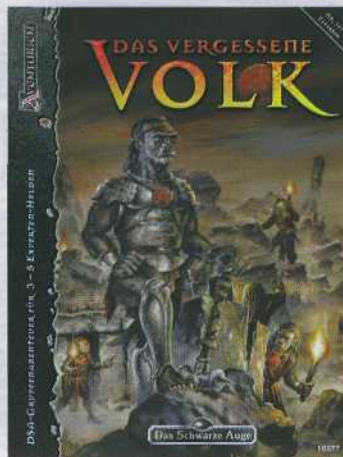
(10 bis 20 Figuren; 8 Punkte pro Figur)

BW	AT	PA	FK	TP	RS	LE	AE	MU	GE	INI
10	6	4	-	1	1	1	-	6	10	-1

Waffe: Knüppel (-3)

Rüstung: Fell

Talente: Aberglaube



Aufstellung

Das Gelände wird wie in der Skizze gezeigt aufgebaut. Als erstes platziert der Verteidiger seine Truppen, danach der oder die Angreifer.

Sonderregeln

Fackeln

Die angreifenden Orks tragen zehn Fackeln bei sich, um die Zelte der Verteidiger in Brand zu setzen. Die Fackeln können durch Spielmarken dargestellt werden. Ein Ork darf nur maximal eine Fackel bei sich tragen, wird durch diese allerdings nicht in seiner Bewegung oder seinen Kampfmöglichkeiten eingeschränkt. Die Fackeln gelten als einmal einsetzbare Wurfaffen mit einer Reichweite von 5 cm. Nur feindliche Zelte können zum Ziel der Fackeln werden, das Werfen erfordert keinen FK-Wurf, statt dessen wird die Fackel-Marke auf dem Zelt platziert.

In der Endphase wird für jedes Zelt mit Fackel-Marken ein W20 geworfen und die Zahl der auf dem Zelt liegenden Fackelmarken addiert. Bei einem Wurfergebnis von 16 oder höher fängt das Zelt Feuer und kann nicht mehr gelöscht werden (siehe unten).

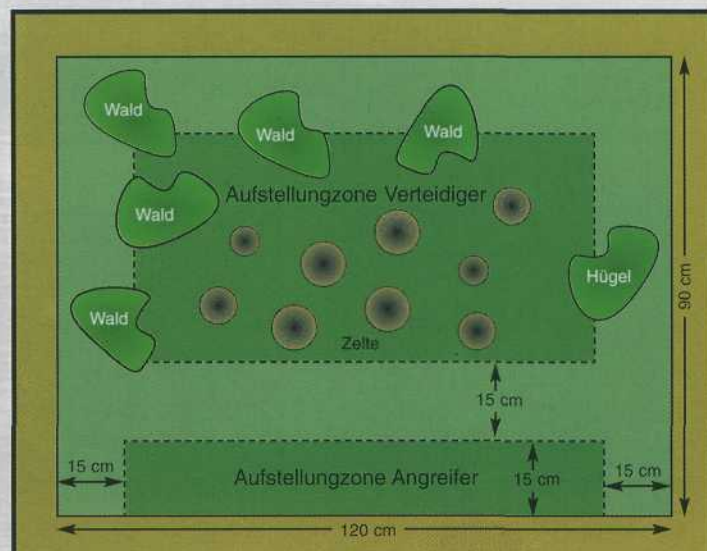
Löschmaßnahmen

Die verteidigenden Orks tragen fünf Eimer mit Sand bei sich, mit denen sie Fackeln löschen können. Die Löscheimer können durch Spielmarken dargestellt werden. Ein Ork darf nur maximal einen Löscheimer bei sich tragen, wird durch diesen allerdings nicht in seiner Bewegung oder seinen Kampfmöglichkeiten eingeschränkt. Die Löscheimer gelten als einmal einsetzbare Wurfaffen mit einer Reichweite von 5 cm. Nur Zelte können zum Ziel der Löscheimer werden, das Werfen erfordert keinen FK-Wurf, statt dessen wird eine der Fackel-Marken, die auf dem Zelt liegt, entfernt.

Die Verteidiger können außerdem versuchen, die Fackeln von Hand zu löschen. Dies erfordert eine Handlung und einen W20-Wurf. Bei einem Wurfergebnis von 18 oder höher darf eine Fackel-Marke entfernt werden.

Siegbedingungen

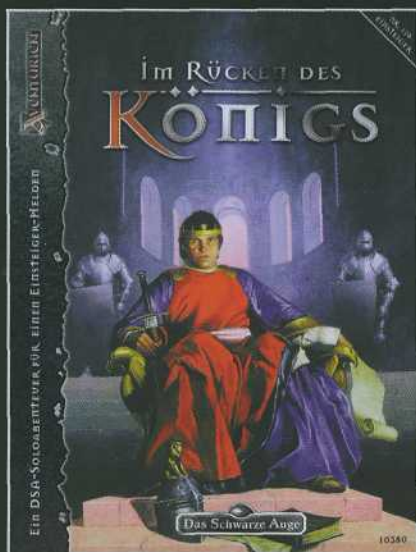
Das Spiel dauert zwölf Runden. Jede ausgeschaltete oder in die Flucht geschlagene Figur ist ihren Punktwert in Siegpunkten wert, für jedes brennende Zelt erhalten die Angreifer 100 Bonus-Punkte, für jedes nicht brennende Zelt erhalten die Verteidiger 100 Bonus-Punkte. Sieger ist die Seite mit den meisten Siegpunkten.



Das Schwarze Auge

IM RÜCKEN DES KÖNIGS

Ein DSA-Soloabenteuer für 1 Einsteiger-Helden
von Sebastian Thurauf



Art.-Nr.: 10380 / ISBN 3-89064-380-9
Preis: EUR 13,50

Eigentlich sollte es nur ein gemütlicher Besuch bei einem alten Bekannten werden, der in der Nähe von Havena einen Gutshof besitzt. Doch dann bricht auf einmal in der Scheune ein Feuer aus – und bald mehren sich die Anzeichen, dass dieser Brand keineswegs ein Zufall war. Der Held wird in einen Strudel von Merkwürdigkeiten hineingezogen, in denen es um mehr geht als nur den Verkauf eines Ackers im Hinterland von Havena. Die Spuren führen in die jüngere Vergangenheit der Königsstadt an der Mündung des Großen Flusses, aber auch ins ferne Andergast. Und bald gilt es, alle Kampfkraft und Geschicklichkeit, aber auch alle Klugheit aufzubringen, um in diesem Strudel von gefährlichen Ereignissen nicht zu ertrinken ...

Das Buch enthält neben dem Soloabenteuer auch Hinweise für eine Umarbeitung in ein Gruppenabenteuer. Außerdem ist es so gestaltet, dass Sie es auch mit Helden der *DSA3-Regeln* spielen können.

Abenteuer Nr. 119

Spieler: 1 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Spieler): niedrig

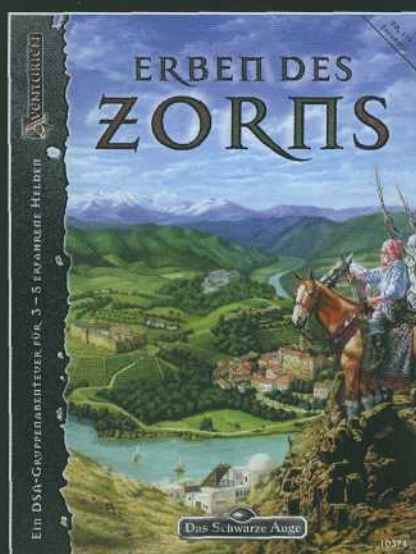
Erfahrung (Helden): Einsteiger

Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: Havena und Umgebung in jüngerer Zeit

ERBEN DES ZORNS

Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3 – 5 Helden
von Niklas Reinke



Art.-Nr.: 10374 / ISBN 3-89064-374-4
Preis: EUR 13,50

Punin – allein der Name verleiht glänzende Augen: dem Forscher, Gelehrten und Magus ob all der wissenschaftlichen Horte, dem Händler wegen des guten Geschäfts, der Streunerin und dem Bettler just aus dem gleichen Grunde, dem Söldner und Krieger wegen der mannigfachen und schutzbedürftigen Karawanenrouten in den Süden, die hier ihren Anfang nehmen, sogar den Schelmen wegen all der gewichtigen Persönlichkeiten, die sich hier aufgeblasen tummeln ...

Grund genug, zu den öffentlichen Geburtstagsfeierlichkeiten des Prinzen Selindian Hal von Gareth, Graf des fruchtbaren Yaquirtals, der lebensfrohen Königsstadt einen Besuch abzustatten. Es wird sicher nicht allzu lange dauern, bis auch Ihre Helden vom süßen Rebenblut, den feurigen Almadanis und der Reconquista des von den heidnischen Novadis besetzten Landes südlich des Yaquir träumen werden.

Doch der altherwürdige Strom hat schon viele, unserer Tage längst ins Mystische entrückte Kulturen kommen und gehen sehen ...

Abenteuer Nr. 115

Spieler: 1 Spielleiter und 3 - 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität (Meister/Spieler): hoch/mittel

Erfahrung (Helden): Einsteiger bis Erfahren

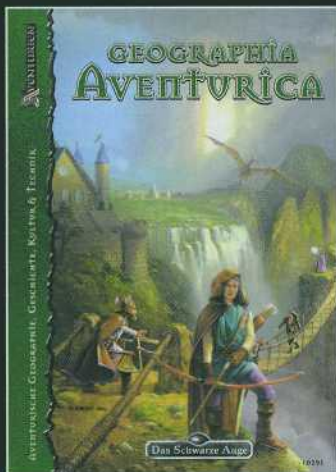
Anforderungen (Helden): Talenteinsatz, Zauberei, Interaktion, Kampffertigkeiten

Ort und Zeit: Almada und Amhallassih, 1025 BF / 32 Hal

Das Schwarze Auge

GEOGRAPHIA AVENTURICA

von Thomas Römer (Redaktion)



Art.-Nr.: 10293

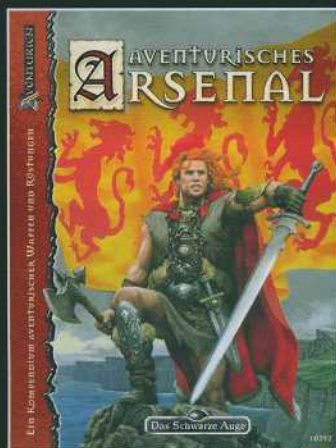
Voraussichtlicher Preis: EUR 30,-

Die Neuauflage der bisherigen *Welt des Schwarzen Auges*. Umfassende Einsteiger-Informationen zu Aventurien, seiner Geschichte und Kultur, den einzelnen Regionen, zu den wichtigsten Meisterpersonen, zu Währungen, Kriegswesen und Volksbildung, zu Sport, Musik und Architektur – all dies jetzt in einem voluminösen Hardcover-Band versammelt, zeitlich auf den neuesten Stand gebracht, in Details korrigiert und auf die DSA-Regeln der Vierten Edition umgearbeitet.

Voraussichtlich 256 Seiten, Hardcover. Enthält eine großformatige Aventurien-Karte, eine historisierende Weltkarte und eine politische Karte – alle drei in Farbe.

AVENTURISCHES ARSENAL

von Christian Lonsing (Redaktion)



Art.-Nr.: 10392

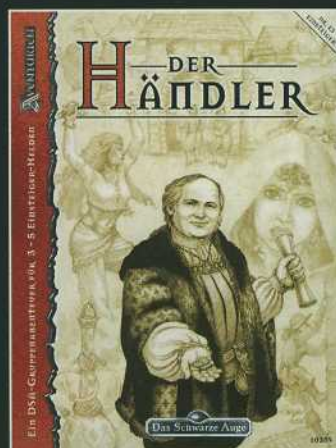
Voraussichtlicher Preis: EUR 20,-

Die Neuauflage des Ergänzungsbandes *Kaiser Retos Waffenkammer* enthält eine detaillierte und vollständig illustrierte Auflistung aller aventurischen Waffen und Rüstungen, von der Amazonenrüstung bis zur Zwergenskraja, dazu eine Fülle ergänzender Artikel rund ums Waffenwesen, Massenkampfregele, Schmiederegele und vieles weitere mehr, vollständig aktualisiert und an die DSA-Regeln der Vierten Edition angepasst.

Voraussichtlich 160 Seiten, Softcover. Enthält eine vollständige Beschreibung aller aventurischen Waffen und Rüstungen.

DER HÄNDLER

Dritter Teil der Spielstein-Kampagne von Florian Don-Schauen



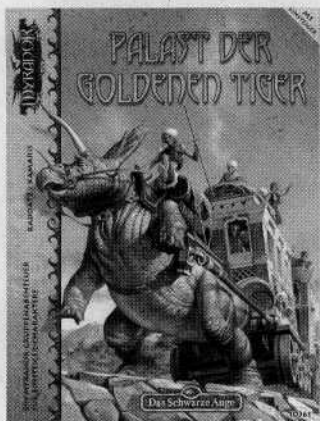
Art.-Nr.: 10359

Voraussichtlicher Preis: EUR 10,-

Nachdem die Helden nun endlich die Wildnis verlassen haben, erreichen sie Albenhus. Dort lernen sie einen reichen Bewohner der Stadt kennen, der sie im Gegenzug für seine Gastfreundschaft um einen Gefallen bittet. Denn seit langer Zeit gibt es den Verdacht, dass jemand nicht nur mit verbotenen Giften, sondern vielleicht sogar mit Sklaven handelt. Doch bisher konnte niemand Beweise dafür erbringen. Im Auftrag des Albenhuser Händlers sollen die Helden nun heimlich in das Haus eines Verdächtigen eindringen und versuchen, den Verdacht zu erhärten. Eine Aufgabe, die Klugheit, Geschick und vor allem Mut erfordert – denn wer legt sich schon gerne mit Gegenspielern an, die vermutlich über eine ganze Bande von Handlangern und Helfershelfern verfügen?

Als dritter Teil der Spielstein-Kampagne ist *Der Händler* ein klassisches Stadtabenteuer, in dem es weitgehend auf Interaktion mit den zahlreichen Bewohnern der Stadt ankommt.

Abenteuer



Palast der goldenen Tiger

Abenteuer-Nummer: M1

Art: Gruppenabenteuer

Kategorie: Einsteiger

Komplexität: mittel

Ort: Tharpura

Zeit: ca. 4770 IZ

Autor und Autorin: Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Illustrationen, Karten und Pläne: Marko Djurjevic

Cover: Zoltán Boros / Agentur Kohlstedt

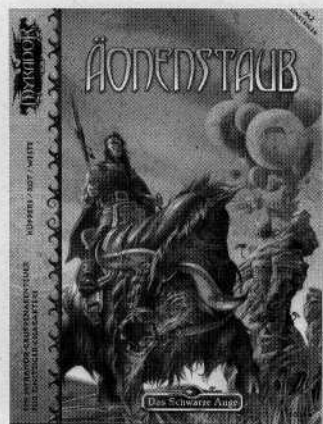
Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 72

Artikelnummer: 10361

Weit über die Grenzen Tharpuras hinaus kennt man die prächtigen Märkte und beeindruckenden Bauten der Stadt Malrhira — und nicht zuletzt auch ihren weisen Herrscher, den Satrapen Thyrodatus. In den letzten Oktalen aber ist ein Schatten auf Malrhira gefallen: Schwerebewaffnete Paridir-Patrouillen tyrannisieren die Bevölkerung, und die meisten Freunde und Vertrauten des Satrapen sind als Verräter eingekerkert oder spurlos verschwunden.

Es bedarf schon einigen Mutes, kluger Köpfe und starke Schwertarme, um diese Merkwürdigkeiten aufzuklären.



Äonenstaub

Abenteuer-Nummer: M2

Art: Gruppenabenteuer

Kategorie: Einsteiger

Komplexität: mittel

Ort: Cantera und Mayenios

Zeit: ca. 4770 IZ

Autoren: Stefan Küppers, Gregor Rot, Anton Weste

Illustrationen: Michael Nietzer

Karten / Pläne: Don-Oliver Matthies

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szik-sai / Agentur Kohlstedt

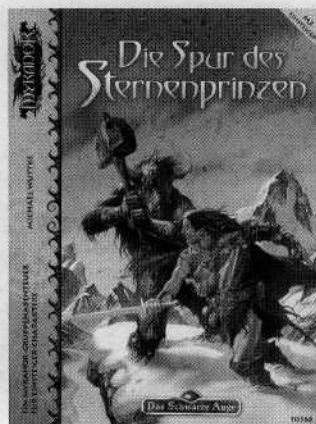
Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 72

Artikelnummer: 10361

Der Chrysirkult ist im gesamten Imperium verbreitet, und wenn es um Geheimnisse geht, die Reliquien und Artefakte des Windgottes umgeben, darf man damit rechnen, dass die Zukunft weite Reisen für die Charaktere bereit hält — vielleicht sogar Reisen auf den Wegen des Windes. Was diese Reisen aber enthüllen, sind Geheimnisse aus so tiefer Vergangenheit, dass selbst der Wind davon nichts mehr flüstert.

Äonenstaub konfrontiert die Helden mit uralter Zauberei, den Riten des Chrysirkults, Sitten und Bräucheneines Leonir-Stammes und aeraler Piraterie — und ist damit für Helden jeglicher Profession und Kultur geeignet.



Die Spur des Sternenprinzen

Abenteuer-Nummer: M3

Art: Gruppenabenteuer

Kategorie: Einsteiger

Komplexität: mittel für den Meister /

niedrig für die Spieler

Ort: Horasiat Cantera

Zeit: ca. 4770 IZ

Autor: Michael Wuttke

Illustrationen: Marko Djurjevic, Sabine Weiss

Karten und Pläne: Sabine Weiss, Christian Lonsing

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szik-sai / Agentur Kohlstedt

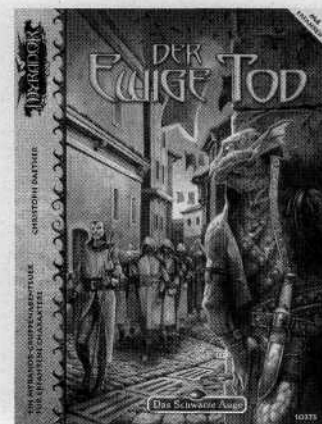
Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 50

Artikelnummer: 10365

Vor langer Zeit dienten die Sternenprinzen dem Thearchen und dem Volk, den Prinzipien der Stellare und der Ehre, doch diese Zeit ist seit vielen Jahrhunderten vergangen. Noch immer aber ranken sich Legenden um die Kriegerinnen und Heiler, Sängerrinnen und Zauberer, die einst in diesem exklusiven Orden dienten, um ihre Heldentaten — und um die von ihnen hinterlassenen Artefakte.

Die Spur des Sternenprinzen führt die Charaktere auf der Suche nach einem Artefakt durch geheimnisvolle Städte, gefährliche Wildnis und uralte Ruinen.



Der ewige Tod

Abenteuer-Nummer: M4

Art: Gruppenabenteuer

Kategorie: erfahren

Komplexität: mittel

Ort: Sidor Corabis

Zeit: kein Jahr festgelegt

Autor: Christoph Daether

Illustrationen, Karten und Pläne: Don-Oliver Matthies

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szik-sai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2002

Seiten: 92

Artikelnummer: 10373

Sidor Corabis, Schmelztiegel der myranischen Völker und Kulturen. Schon auf ihrem Weg in die ehemalige Co-Centropole können die Helden einer Nerista aus einer Notlage helfen.

Wenig später begegnen sie ihr wieder, und erhalten Einblick in die merkwürdige Kultur der Neristu, die sonst nur wenigen Fremden gegenüber aufgeschlossen ist.

Nebendemeistlichen Abenteuerenthält dieses Buch umfangreiches Hintergrundmaterial zum Volk der Neristu, ihrer Kultur und Lebensweise, dazu neue Professionen und einen speziellen Kampfstil für vierarmige Kämpfer.

Romane

Heyne-Romane

Der Geisterwolf

Nummer: 06/6040

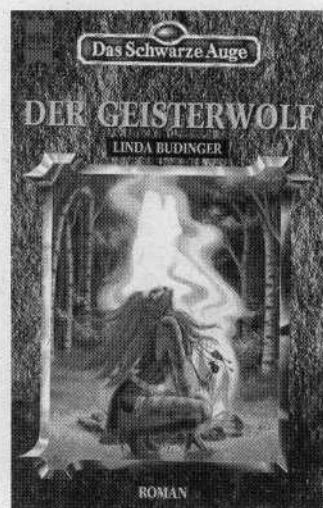
Autorin: Linda Budinger

Cover: Caryad

Erscheinungsjahr: 1999

Seiten: 304

Die Suche nach dem verschollenen Stamm führt die Schamanin Starna und den jungen Krieger Yassi ins wilde Land der Orks. Bei der Begegnung mit einem uralten Schamanen stellt sich heraus, dass Yassis Leben mit einem übermächtigen Fluch belegt ist. Wird es den Gefährten gelingen, den Schatten abzuschütteln?



Und Altaia brannte

Nummer: 06/6041

Autorin: Momo Evers

Cover: Krzysztof Wlodkowski

Erscheinungsjahr: 1999

Seiten: 352

Im Jahr 1017 BF starb auch eine Boron-Geweihte in der Feuersbrunst von Altaia. Tulameth lässt der Tod ihrer Schwester keine Ruhe; sie versucht, Licht in das Dunkel des schrecklichen Geschehens zu bringen ... und stößt auf eine Schar tatendurstiger Abenteuerer auf den Weg nach Altoum.

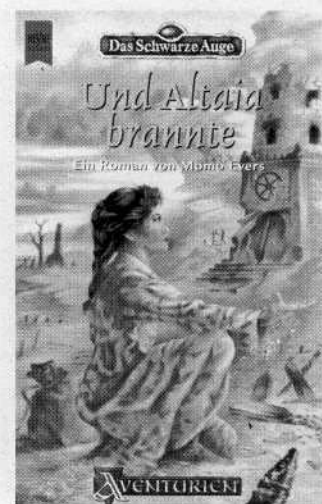
Blutopfer

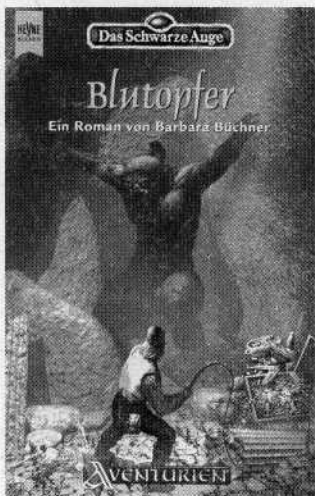
Nummer: 06/6042

Autorin: Barbara Büchner

Cover: Thomas Thiemeyer

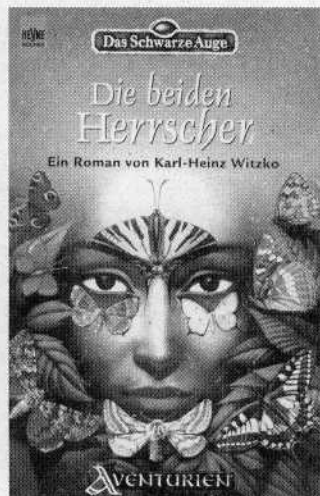
Erscheinungsjahr: 1999





Seiten: 304

Eine uralte Prophezei beruft den friedlichen Lowanger Bürger Roisin Beilentor zu einer heldenhaften Aufgabe: Er muss ins finstere Orkland ziehen und dem Chimärenvolk der Nachtwandler in großer Bedrängnis beistehen.



den toten König von Maraskan verbirgt. Das Ergebnis ist erschreckend: Die Einheimischen glauben nicht an König Dajins Tod. Lebt er noch, oder wurde er nach zwei Jahrhunderten wiedergeboren? Zweiter Teil der Geschichte vom Leben König Dajins VII.



Notgedrungen heiratet die schöne Tineke den hässlichen Wirt des Gasthofs Zum-lachenden Henker. Schon bald beobachtet sie unheimliche Vorgänge im Haus: Mägdle verschwinden, und aus dem Hafenbecken werden kopflose Frauenleichen gezogen.



cus! Doch was gibst du mir dafür? Apfelkuchen mit Honigglasur? Nein, der ist schon für weniger zu haben — meist dafür, dass ich verschwinde."

Erde und Eis

Nummer: 06/6049

Autor: Hadmar von Wieser

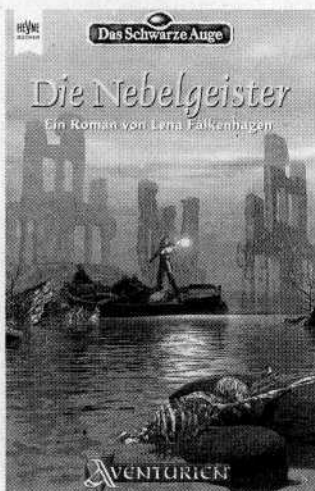
Cover: Krzysztof Wlodkowski

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 240

Borbarads Dämonenhorden haben große Teile Aventuriens besetzt und verwüstet. Die überlebenden Zeugen der Offenbarung des Lichtvogels brechen auf, die Schlüssel der Elemente für die Menschheit zu erringen. Schon ihr erster Weg führt sie von Aventurien in das sagenumwobene Gildenland.

Zweiter Teil der Romane um die Elementaren Gewalten.



Die Nebelgeister

Nummer: 06/6043

Autorin: Lena Falkenhagen

Cover: Thomas Thiemeyer

Erscheinungsjahr: 1999

Seiten: 336

Spricht man in Havena von Nebelgeistern, so meint man die Schmuggler, die am König und an der Garde vorbei die gefährliche Fahrt durch die fluchtbeladene Unterstadt wagen. Die überschwemmten Ruinen künden von uralten Zeiten, da die Götter den Hochmut der Sterblichen bestraften, während sie heute zwielichtiges Gesindel und so manche Kreatur aus den Niederrhöhlen beherbergen.

Die beiden Herrscher

Nummer: 06/6044

Autor: Karl-Heinz Witzko

Cover: Arndt Drechsler

Erscheinungsjahr: 1999

Seiten: 320

Die Agentin des Kaiserreichs bereist die Maraskan, um herauszufinden, was sich hinter den Gerüchten um

Die Nacht der Schlange

Hardcover

Nummer: 06/6045

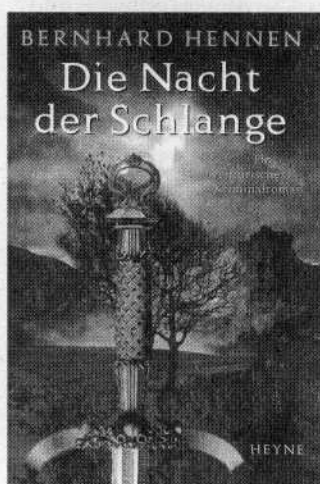
Autor: Bernhard Hennen

Cover: Jim Griffin

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 290

Während sich an der Trollpfote die kaiserlichen Truppen sammeln, um zur entscheidenden Schlacht gegen die finsternen Heerscharen des Dämonenmeisters anzutreten, wird Al'Anfa, die Perle des Südens von einer unbekannten Seuche heimgesucht. Bei den Ermittlungen in einem Mordfall stößt eine Veteranin der Stadtgarde auf Spuren einer Verschwörung, und bald verschwimmen die Fronten zwischen Gut und Böse ...



Das Wirtshaus

"Zum lachenden Henker"

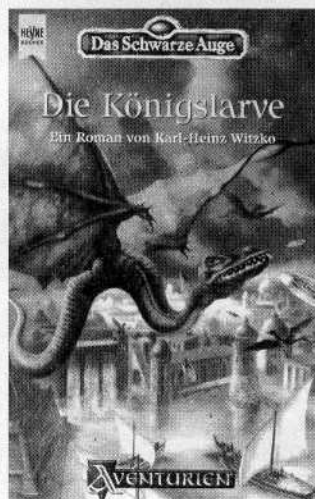
Nummer: 06/6046

Autorin: Barbara Büchner

Cover: Krzysztof Wlodkowski

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 256



Die Königslarve

Nummer: 06/6047

Autor: Karl-Heinz Witzko

Cover: Krzysztof Wlodkowski

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 384

Zwei Jahrhunderte lang galt König Dajin als tot - bis vor wenigen Jahren das Gerücht aufkam, er sein am Leben. Der Glaube an seine Rückkehr nahm auch dann nicht ab, als ein grässliches Ungeheuer Maraskan verschlang.

Dritter Teil der Geschichte vom Leben König Dajins VII.

Geteiltes Herz

Nummer: 06/6048

Autor: Tobias Frischhut

Cover: Clyde Caldwell / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 256

"Ich soll dir den Inquisitor vom Leib halten, bis du und der Hexer in die Nacht verschwunden sind? Pardauz, das ließe sich machen, kleiner Medi-



Gassengeschichten

Nummer: 06/6050

Herausgeberin: Britta Herz

Autoren: Oliver Baeck, Christoph Daether, Thomas Finn, André Fomferek, Sven Hammerström, Markus Hattenkofer, Götz T. Heinrich, Heike Kamaris, Stefan Küppers, Andrea Perkuhn, Jörg Raddatz, Michael Rosploch, Christel Scheja, Gun-Britt Tödter, Anton Weste, Karl-Heinz Witzko

Cover: Arndt Drechsler

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 432

Eine Sammlung aventurischer Gassengeschichten von unterschiedlichen Autoren.



Sphärenschlüssel

Nummer: 06/6051

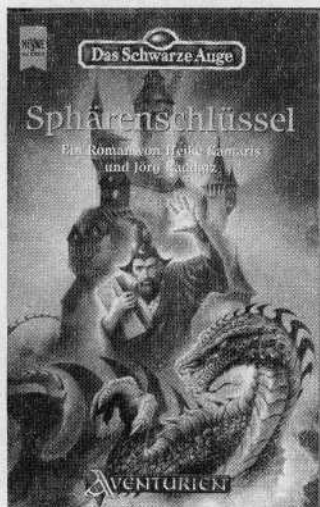
Autorin und Autor: Heike Kamaris, Jörg Raddatz

Cover: Oliviero Berni / Agentur Schluck

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 304.

Während Dämonenmeister Borbarad seine Truppen zur entscheidenden Endschlacht zusammenzieht, müht sich im Land der Ersten Sonne ein zusammengewürfeltes Grüppchen jene Waffe zu finden, die den Dämonenmeister vom Quell seiner finsternen Macht abschneidet: den Sphärenschlüssel.



Die Hand der Finsternis

Nummer: 06/6052

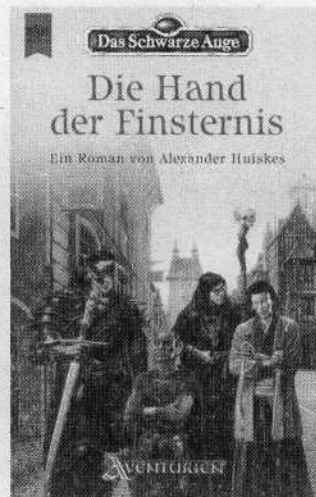
Autor: Alexander Huiskes

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 352

Als das Leben ihres Hetmanns auf dem Spiel steht, verzagen die Bewohner Siljens und bürden die Verantwortung dem Halbfelken Nachtwind auf.



Doch die Hilfe wird ihm schlecht gedankt und so nimmt das Grauen seinen Lauf. Denn nach dem Dörfchen Siljen streckt eine ganz bestimmte Hand die Finger aus — die Hand der Finsternis ...



Zwergenmaske

Nummer: 06/6053

Autorin: Martina Nöth

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 400

Der Schatten einer Mission aus längst vergangener Zeit folgt den Söldnern und erstickt sie im eigenen Blut. Dem überlebenden Trüpplein bleiben nur die Suche nach dem übermächtigen Feind und die Hoffnung, ihn doch noch zu besiegen.

Koboldgeschenk

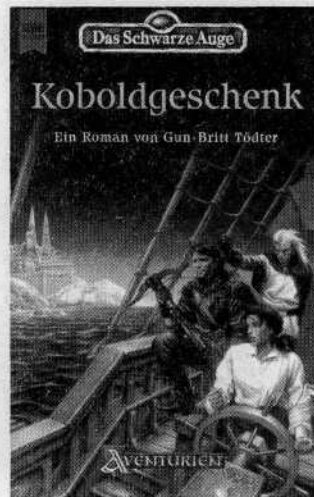
Nummer: 06/6054

Autorin: Gun-Britt Tödter

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2001

Ein Schatz aus alter Zeit lockt Azaril Scharlachkraut nach Perricum, in die Kaiserliche Hafenstadt. Und alsbald stehen nur noch eine junge Schelmin und deren Freunde zwischen Borbarads Spionin und ihrer Beute.



Blutrosen

Nummer: 06/6055

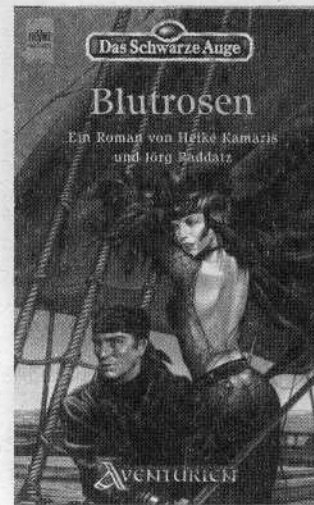
Autorin und Autor: Heike Kamaris, Jörg Raddatz

Cover: Oliviero Berni

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 368

Nach Borbarads Ende greift Prinzessin Dimiona nach der Macht im Land der Ersten Sonne. Ihr zur Seite steht ein Verräter, der die Geheimnisse der göttertreuen Verteidiger kennt und seine Rachsucht in den Dienst der neuen Herrin stellt.



Das zerbrochene Rad: Dämmerung

Nummer: 06/6056

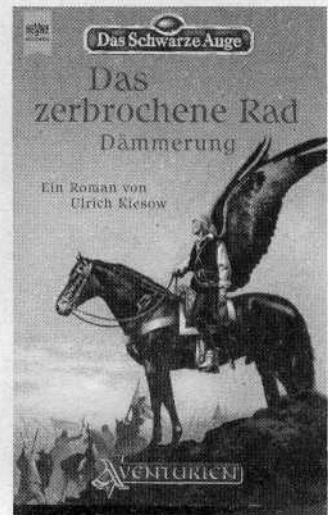
Autor: Ulrich Kiesow

Cover: Dieter Rottermund

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 512

Die Schergen von Borbarad überziehen Aventurien mit Mord und Brand. Unaufhaltsam scheint der Vormarsch der dämonischen Heerhaufen. Selbst im Bojmland findet Borbarad verräterische Paktierer, aber er stößt auch auf seine erbittertesten Feinde: den wackeren Grafen von Geestwindskoje und die berühmte Thesia von Ilmenstein. Erste Hälfte der Taschenbuchausgabe von dem Hardcover-Band **Das zerbrochene Rad**.



Das zerbrochene Rad: Nacht

Nummer: 06/6057

Autor: Ulrich Kiesow

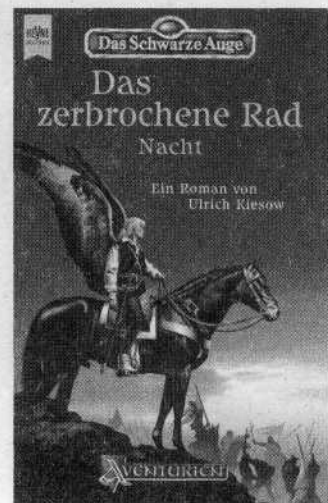
Cover: Dieter Rottermund

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 688

Der Tag der Entscheidung in der Schlacht an der Misa. Wenn es den vereinten Armeen aus Gareth und Festum hier nicht gelingt, den Heerzug der Mordbrenner, Beschwörer und Dämonen zum Stehen zu bringen, dann wird das Bornland untergehen, von der Blutgier Borbarads und seiner Schergen vernichtet.

Zweite Hälfte der Taschenbuchausgabe von dem Hardcover-Band **Das zerbrochene Rad**.



Der Letzte wird Inquisitor

Nummer: 06/6058

Autor: Jesco von Voss

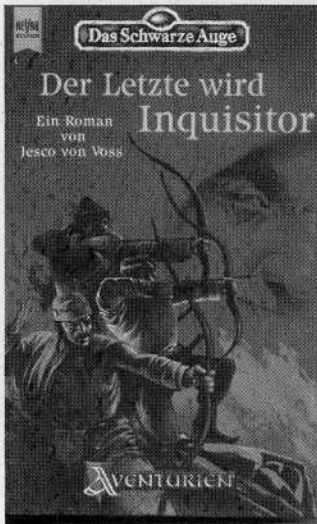
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 288

Während der Dämonenmeister im östlichen Aventurien zusehends an Macht gewinnt, tritt der Inquisitor Zoltán seine erste Mission an: In der Reichsstadt Perricum soll er einen Gestaltwandler entlarven. Doch im Lauf der Untersuchungen wird sein Verdacht auf die eigene Kirche gelenkt,

und er entfernt sich immer weiter vom Weg der Inquisition.



Druiden-Rache

Nummer: 06/6059

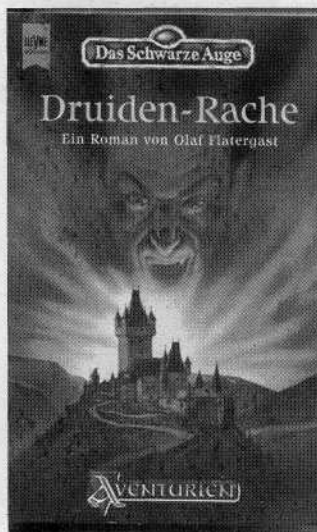
Autor: Olaf Fietergast

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 336

Ein uraltes Sturmwesen erwacht zu neuem Leben. Die Hoffnung der Menschen und Elfen ruht auf einem Mann, der die erste Manifestation vor langer Zeit miterlebte und dem unheimlichen Treiben Einhalt gebieten könnte. Doch in Wirklichkeit spinnt eine ganz andere Kraft ihre Fäden ...



Blakharons Fluch

Nummer: 06/6060

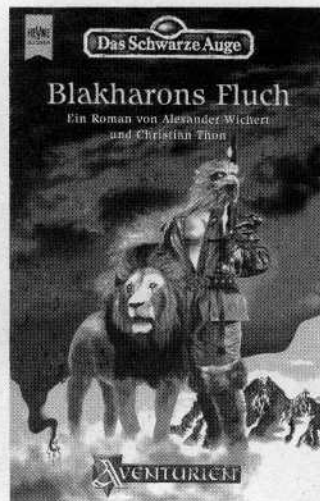
Autoren: Alexander Wiehert und Christian Thon

Cover: Paul Butvila / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 288

Als der Bannstrahler Praiodan von Weißfels auszieht, einem Paktierer das Handwerk zu legen, ahnt er noch nicht, in welche Gefahr diese Mission ihn und seine Begleiter stürzen



wird. Denn bald muss er erkennen, wie nahe Treue und Verrat, Gerechtigkeit und Rache beieinander liegen.

Westwärts, Geschuppte!

Nummer: 06/6061

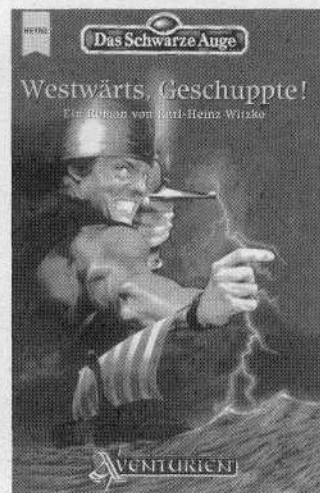
Autor: Karl-Heinz Witzko

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt,

Erscheinungsjahr: 2002

Seiten: 384

Für den Kapitän sahen wir aus wie Seinesgleichen. Er ahnte nicht, dass unsere Körper mit Schuppen bedeckt waren. Ich gab mich hochmütig. „Selbstverständlich sind wir zur See gefahren! Ich kenne alle dreizehn Meere.“ In Wahrheit hatte keiner unseres Volkes je die See erblickt.



Das Greifenopfer

Nummer: 06/6062

Autor: Thomas Finn

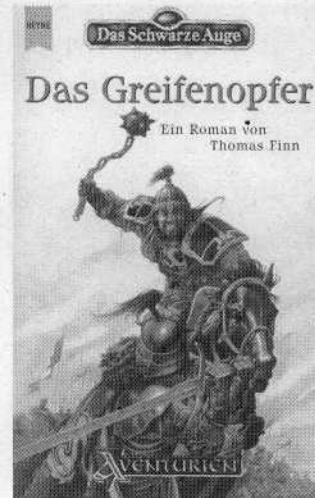
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2002

Seiten: 352

Dreizehn Jahre sind vergangen, seit die Orks zu Tausenden Tod und nacktes Grauen über die Städte der Menschen brachten. Als der junge Greifwin ins tributpflichtige Lowangen zurückkehrt, um das Erbe seines Vaters anzutreten, stößt er auf ein Netz aus Mord, Hörigkeit und Intrige. Welches

unsägliches Geheimnis birgt die Stadt am Svell?



Die Mühle der Tränen

Nummer: 06/6063

Autor: Alexander Lohmann

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2002

Seiten: 288

Ein nächtlicher Einbruch, ein tödlich schimmernder Nebel - und das im Herzen der wohl behüteten Stadt Wehrheim! War es nur das Werk eines Geisteskranken, der in jener Nacht der Obhut der Noioniten entflo?



Aufbruch in Aventurien

Nummer: 06/6064

Herausgeberin: Sarah Nick

Autoren und Autorinnen: Ingrid B. Beriet, Marion Frost, Janika Garbe, Christian Gosse, Sven Christian Lennard, Detlev Linde, Josaphat Niebier, Patrick Pricken, Sharon Ratke, Ralf Dieter Renz, Jakob Schmidt, Stefan Schulz, Stefan Schweikert, Claudia Siegmann-Gabriel, Sven Svenson, Markus Tillmanns, Tanja Vetesnik, Michelle Wassermann, André Wiesler, Armin Wührer

Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2002

Seiten: 400



Zwanzig preisgekrönte Kurzgeschichten aus Aventurien, zum größten Teil von bisher unbekannten Autoren und Autorinnen.

Lichter Tag

Nummer: 06/6065

Autoren: Thomas Baroli, Volker Weinzheimer

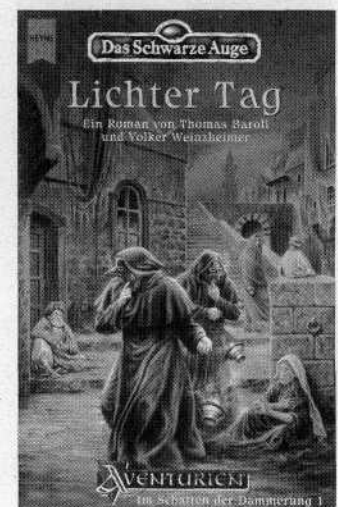
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2002

Seiten: 240

Die horasische Diplomatin Sharielle di Jazayeri steht vor dem schwierigsten Fall ihrer Karriere: Dem einflussreichen Granduco wird vorgeworfen, in borbaradianischen Machenschaften verwickelt zu sein. Um den Wahrheitsgehalt dieser ungeheuerlichen Behauptung zu prüfen, begibt sich Sharielle zwischen die Fronten rivalisierender Geheimdienste.

Erster Teil der Romanserie *Im Schatten der Dämmerung*.



Die Schwärze der Nacht

Nummer: 06/6066

Autoren: Thomas Baroli, Volker Weinzheimer

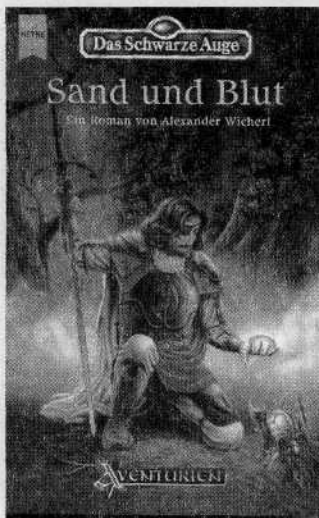
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt

Erscheinungsjahr: 2002

Seiten: 240



Sharielle di Jazayeri muss an zwei Fronten gleichzeitig kämpfen, droht ihr doch aus den eigenen Reihen Verrat. Dabei drängt die Zeit, denn die Agenten des Neuen Reichs planen ihren entscheidenden Schlag.
Zweiter Teil der Romanserie Im Schatten der Dämmerung.

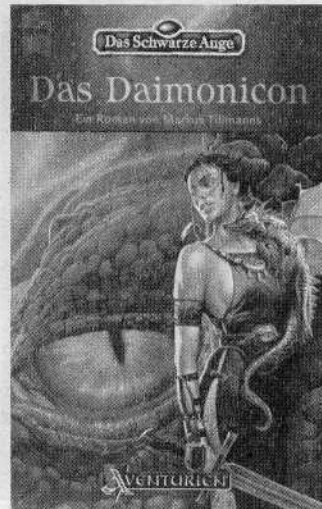


Sand und Blut
Nummer: 06/6067
Autor: Alexander Wiehert
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 288
Nach sieben Jahren im Exil kehrt der Grande Irato Ugolinez nach Al'Anfa zurück. Nichts ist mehr, wie es einmal war. Dennoch ist er fest entschlossen, sich an seinen Feinden zu rächen, und beginnt ein tödliches Intrigenspiel.

Der geheime Pfad
Nummer: 06/6068
Autor: Alexander Fluiskes
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 352

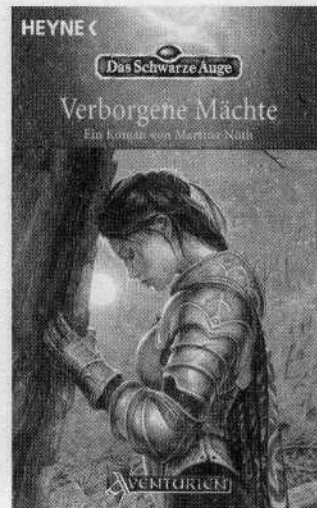


Alrik ist scheinbar ein ganz gewöhnlicher mittelreichischer Junge: Er liebt seinen Kaiser, das Land und das Immanenspiel. Als ein feiger Giftanschlag auf den Kapitän der Garether Immanmannschaft verübt wird, ist Alrik der Einzige, der den Täter zu kennen glaubt.



Das Daimonicon
Nummer: 06/6069
Autor: Markus Tjllmanns
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 320
In dem abgeschiedenen Dorf Schindmeringen geschieht ein grausamer Doppelmord. Der junge Magier Fennrick, der in dem kleinen Ort sein Erbe angetreten hat, wird in die Aufklärung der Bluttat hineingezogen.

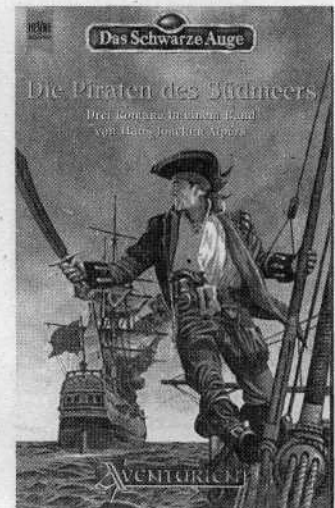
Verborgene Mächte
Nummer: 06/6070
Autorin: Martina Nöth
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2003
Seiten: 272



Das Schicksal des jungen Raul und der Draconiternovizin Althea sind auf geheimnisvolle Weise miteinander verknüpft. Durch Zufall entdecken sie eine magische Harfe — und werden durch dieses mächtige Artefakt, ohne es zu wissen, zu Figuren im uralten Machtspiel von Dämonen und Göttern um die menschliche Seele.
Erster Teil der Romanserie um die Blutsbande.



Die letzte Schlacht
Nummer: 06/6071
Autor: Martina Nöth
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2003
Seiten: 288
Magisch zieht es den jungen Raul und die Draconiternovizin Althea zur Schwarzen Feste des einstigen Herrschers Khell Dairon - dem Schauplatz einer längst vergangenen Schlacht um die Herrschaft von Gut und Böse. Doch Raul ist besessen von einem dunklen Wesen.
Zweiter Teil der Romanserie um die Blutsbande.



Die Piraten des Südmeers
Nummer: 06/9185
Autor: Hans Joachim Alpers
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2001
Seiten: 992
Sonderausgabe der drei Romane Hinter der Eisernen Maske, Flucht aus Ghurenia und Das letzte Duell in einem Band.



Drei Nächte in Fasar
Nummer: 06/9197
Autor: Bernhard Hennen
Cover: Zoltán Boros und Gábor Szikszai / Agentur Kohlstedt
Erscheinungsjahr: 2002
Seiten: 928
Sonderausgabe der drei Romane Der Tanz der Rose, Die Ränfte des Raben und Das Reich der Rache in einem Band.

Bastei/Lübbe



Das Jahr des Greifen

Nummer: 14612

Autoren: Wolfgang Hohlbein, Bernhard Hennen

Cover: Arndt Drechsler

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 752

Neuausgabe der Romantrilogie *Um Das Jahr des Greifen*.

Boulevard

Taschenbuch

Der Scharlatan / Die Gabe der Amazonen

Nummer: 005371

Autor: Ulrich Kiesow

Cover: Romas B. Kukalis / Agentur Schluck

Erscheinungsjahr: 1998

Seiten: 366+ 33%

Ungekürzte Buchgemeinschafts-Ausgabe der Bertelsmann Club GmbH.



Armalion-Romane (Phoenix-Verlag)

Das Dämonenschiff

Nummer: 10568

Autor: Harald Evers

Cover: Doug Beekman / Agentur Schluck

Erscheinungsjahr: 2000

Seiten: 344

Das Schiff, das in den Hafen von Sykand einläuft, ist nur noch ein Wrack, und von der Besatzung gibt es keine Spur. Alle, die an Bord geschickt werden, verschwinden spurlos. Nur dem Söldner Beider gelingt es zurückzukommen, und seine Berichte sind fürchterlich.

Kompanie der Verdammten

Nummer: 10562

Autor: Manuel Krainer

Cover: Doug Beekman

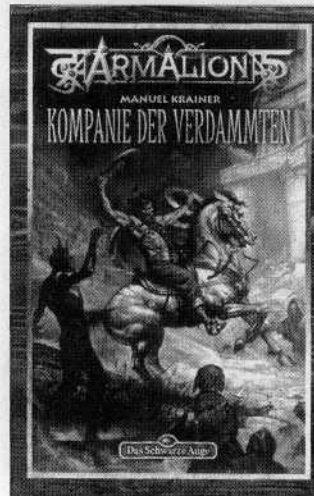
Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 280

Seit Urzeiten hält sie an, die Fehde zwischen Menschen und Orks. Aber



diese Auseinandersetzung nimmt ungeahnte Ausmaße an, als sich dem Ork Argazuch sein Gott offenbart: Argazuch soll die Schwarzpelze zum Heiligen Krieg gegen die Menschen



führen. Ihnen gegenüber steht eine Kompanie, deren Zusammenhalt durch Streitereien gefährdet ist. Und bald wird sie zur Kompanie der Verdammten ...



Der Tag des Zorns

Nummer: 10573

Autorin: Daniela Knor

Cover: Romas B. Kukalis / Agentur Schluck

Erscheinungsjahr: 2001

Seiten: 284

Vor langer Zeit in der altehrwürdigen Zwergenbinge Xorlosch: Calaman Sohn des Curthag betet Aghira an und bittet sie, seine Frau zu werden. Mit der Erlaubnis ihres Vaters stellt sie dem Verehrer eine schier unlösbare Aufgabe: Er soll ein Stück aus dem Hort des Drachengottes Pyrdacor entwenden.

Musik-CDs

Amber und Gefährten:

Bardensang

Dreizehn aventurische Lieder und Balladen

Komponiert, arrangiert, gesungen und gespielt von Martina Nöth und Freunden.

Cover: Caryad



Geistersang und Lautenklang

Rollenspielmusik. Neun Musikstücke zur atmosphärischen Untermalung von Rollenspielsituationen.

Komponiert, arrangiert und gespielt von Matthias Harnitz.

Cover: Horst Laber



Auf Messers Schneide

Ein Szenariovorschlag für 3 bis 5 Helden mittlerer oder hoher Erfahrung
von Anton Weste

Der AB 98 fragte sich auf Seite 28, ob es möglicherweise einen **Überläufer in den Händen der KGIA** gebe. Diese Gerüchte* entsprechen der Wahrheit:

Im Tsamond 32 Hal gelang es Agenten der KGIA, die Reichsmarschallin Galottas, die berüchtigte *Lutisana vom Perricum*, zum Überlaufen zu bewegen (siehe das Szenario **Stadt der 1000 Augen** im Abenteuerband **Kreise der Verdammnis**). Im weißtobrischen Perainefurten angekommen, konnte sie der Agentur wichtige Informationen zu Truppenstärken, Aufmarschplänen und Verteidigungsmaßnahmen liefern, bat sich jedoch im Gegenzug einen hohen Sold und Amnestie aus. Als Söldnerin, die zwar niemals mit Dämonen paktierte, jedoch vom Schwert der Schwerter mit einem zwölfteiligen Bann belegt wurde, liegt ihr vor allem daran, keiner Kirche ausgeliefert zu werden.

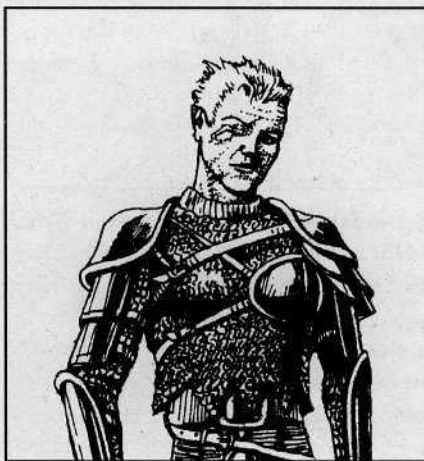
Der leitende KGIA-Agent *Reto von Vosse-ritz*, ein kühler Karrierist, ließ sich (unter stummem Mitwissen seines Vorgesetzten Drego von Angenbruch) auf diesen Handel ein und verheimlichte den Kirchenvertretern Perainefurtens die Anwesenheit der Überläuferin: In der Vergangenheit erwiesen sich Gefangene aus den Schwarzen Landen fast immer als zu verstockt, um wertvolle Hinweise von ihnen zu erhalten. Drohungen und Folter haben nicht geholfen, noch weniger die Martyrien und Hinrichtungen, die die Praios-Geweihten vornahmen. Von Vosse-ritz will die Kuh melken, so lange sie Milch gibt: Galottas erste Soldatin, Herrin der transsylvischen Armeen.

Lutisana von Perricum

Erscheinung: eine stämmige, geradlinige Kämpferin um die 50 in reich geschmückter Plattenrüstung. Mit dem kurz geschnittenen honigblonden Haar, der geraden Nase und dem kräftigen Kinn durchaus hübsch, wenn da nicht ihre leere, rote Augenhöhle unter der rechten Braue und andere Narben wären. Sie besitzt ein perfekt geschmiedetes Bastardschwert.

Charakter: Eine Söldlingsnatur, für die nur die Dukaten zählen, Weltanschauungen

und politische Motive dagegen wenig wert sind. Lutisana kämpfte für Reto auf Maraskan, auf der Seite Kaiser Hals gegen die Oger, später für Answin von Rabenmund. Als Gefangene auf Rulat ließ sie sich von Borbarad anwerben und führte seine Truppen für den wohl höchsten Sold aller Zeiten — angeblich 666 Dukaten in der Woche — in die Schlachten um Kurkum,



Lutisana von Perricum

Eslandsbrück und bei Vallusa. Aventurien fürchtete ihren Namen als unerbittliche Heerführerin, die Rondra-Kirche sprach einen Bann über sie. Krieg sieht sie nur als Mittel, ihre Fähigkeiten zu Geld zu machen. Transsylvien hat sie stets nur des Goldes wegen und aus militärischem Ehrgeiz gedient. Sie verabscheute die Hofintrigen und Blakharaz-Anbetungen immer mehr, bis sie schließlich — von Alpträumen geplagt — Yol-Ghurmak den Rücken kehrte und sich dem gegnerischen Reich anbot.

In den Gemächern der Agentur weiß sie, welchen Wert sie hat und was die Ehre gebietet: Sie gab ihr Wort, weder zu fliehen, noch Kontakt zu Yol-Ghurmak aufzunehmen. Fesseln lehnt sie ab, zwei Wachen umlagern sie, keiner der Beteiligten möchte, dass sie das Quartier der Agentur verlässt. Für gutes Gold und den Schutz gegen Praios- und Rondra-Kirche teilt sie ihre Geheimnisse: Häppchen für Häppchen, im steten Ringen gegen die Wehrexperten der KGIA. Dank der Einblicke,

die sie gewährt, konnte Tobrien eine erfolgreiche Offensive bei Vallusa unternehmen.

Zitate:

»Seid Ihr nur gekommen, um mich zu verhöhnern, oder wollen wir uns endlich ernsthaften Themen zuwenden?«

»Ob ich die Perimeterwehr der Tobimora kenne? Ich habe sie erfunden.«

»Ich habe schon dem jähzornigen Answin, dem gnadenlosen Galotta und dem unberechenbaren Borbarad gedient. Glaubt Ihr wirklich, Ihr könnt mich mit dieser Drohung beeindrucken?«

»Natürlich weiß ich etwas darüber. Doch erzählt mir zunächst mehr über diese Begnadigung, die Ihr mir versprochen habt

Lutisana im Spiel: Lutisanas Aussagen sind in den nächsten Jahren eine wichtige Quelle für das Vorgehen des Mittelreichs gegen Transsylvien. Vertrauenswürdige Helden, die der KGIA nahe stehen, können sie in Perainefurten als harte Verhandlungspartnerin erleben, auf jeden Fall aber als geachtete Strategin, gefürchtete Ex-Feindin und potentielle Verbündete: eine Person des Zwielflichts. Lutisanas Zusammenarbeit mit der KGIA endet mit dem hier skizzierten Szenario **Auf Messers Schneide**.

Geb.: 28 v.H.

Haarfarbe: honigblond

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: brillante Heerführerin und Söldnerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KO 16, KK 17, Goldgier 8

Herausragende Talente: Anderthalbhänder 17, Raufen 13, Schwerter 14, Wurfspere 12, Athletik 10, Sinnen-schärfe 10, Zechen 12, Feilschen 10, Lehren 10, Menschenkenntnis 11, Kriegskunst 15, Heilkunde Wunden 11

Verlauf des Szenarios

1. Hintergrund:

Im Rondra 33 Hal kommt die Geweihtenschaft Weißtobriens schließlich dahinter, wen die KGIA in Perainefurten verborgen

hält. KGIA-Agent *Reto von Vosserritz* will sich jedoch nicht die Blöße geben und die Überläuferin *Lutisana von Perricum* nun den Kirchen übergeben, die sie zweifelsohne hinrichten würden. Eigenmächtig plant er, *Lutisana* aus *Weißtobrien* herauszuschleusern und sie in den Agenturgelassen von *Rommilys* unterzubringen, sicher vor dem Zugriff der *Praioten* und *Rondrianer*. Für dieses Unterfangen durch gefährliches Terrain braucht er verschwiegene Unterstützung.

2. Auswahl der Helden:

Die Abenteurer sollten bereits mit der KGIA gearbeitet haben oder als vertrauenswürdig gelten. Ungeeignet sind fast alle Geweihten (insbesondere von *Praios* und *Rondra*) und kirchentreue Helden, zumindest ein Held sollte dem Neuen Reich hohe Loyalität entgegenbringen. Uneingeschränkt zu verwenden ist die Gruppe, die bereits das Szenario **Stadt der 1000 Augen** aus **Kreise der Verdammnis** gespielt hat. Die Anwerbung erfolgt durch *Weibel Reto* in einer Schenke oder einem Hinterhof *Perainefurtens*. Er weist sich als Agent aus und bietet 30 Dukaten pro Kopf für den Transport einer Gefangenen durch unwegsames Land.

3. Die Frau in der eisernen Maske:

Die Gefangene reitet zu Pferde, trägt stets unter einem Kapuzenumhang Plattenrüstung, Söldnerstiefel und einen eisernen Helm mit Visier, der fast nichts von ihrem Gesicht erkennen lässt. *Weibel Reto* fertigt alle Fragen nach der Identität der schweigsamen Gefangenen ab: »Das ist eure Aufgabe nicht von Belang und hohes Reichsgeheimnis.«

4. Durch Tobriens Lande:

Der Aufbruch aus *Perainefurt* findet vor dem Morgengrauen, mit geducktem Haupt und großer Eile statt.

»Späher des Feindes dürfen nicht auf uns aufmerksam* werden«, erklärt der KGIA-Agent. Die viertägige Reise durch *Weißtobrien* bis zum *Sichelsteg* wird möglichst unauffällig bestritten. Nur, wenn es unabwendbar ist, sich zu erkennen zu geben, zeigt *Weibel Reto* sein KGIA-Siegel und den Passierschein bei Brückenwachen, den wenigen Grenzpatrouillen und am Kleinwardstein.



Die Verfolger

Das Verschwinden *Lutisanas* aus *Perainefurt* ist nicht unbemerkt geblieben: Die *Praios-Kirche* setzt sich ebenso auf die Fährte der Gruppe wie auch Gefolgsleute *Galottas*, der durch seine Augendämonen informiert wurde und die verräterische *Marschallin* vernichten will. Die *Praioten* werden angeführt von *Illuminatus Luceo de Guhné*, einem hochgewachsenen und ergrauten Geweihten. Ihm sind zwei weitere Geweihte und drei gerüstete Bannstrahler zu Pferde ergeben. Den *Praioten* hat sich die *Rondra-Geweihte Karsina von Kullbach* angeschlossen, die *Lutisanas* Kopf für das Schwert der Schwerter will. Die *Härscher des Blakharaz* sind eine Magierin (Dämonenbeschwörung, Umweltveränderung), zwei Veteranen der *Irrhalkengarde* und vier Halsabschneider. Die Gruppe führt eine niederhöllische Schnabelfeife mit sich, die einen *Irrhalken* herbeiruft.

5. Die Schluchten der Schwarzen Sichel

Bevor *Salthel* in *Weiden* erreicht wird, verlässt *Weibel Reto* den *Sichelsteg* auf steinigen Pfaden gen Süden, da er bereits vermutet, verfolgt zu werden. Hier kann es zu Reibereien mit *Stammesgoblins* kommen. Eines Nachts erreichen die *Praioten* die Gruppe, die dank eines Steinschlags fliehen kann. Auf Fragen zur Identität einer Gefangenen, die zwischen KGIA und *Praios-Kirche* steht, macht *Weibel Reto* Ausflüchte und erinnert die Gruppe an ihre Aufgaben.

6. Das Duell

Gerade als die Helden den Visierhelm vom Kopf der Gefangenen ziehen und erkennen, dass sie *Lutisana* von *Perricum* durch die *Wildnis* führen, stürzt die *Rondra-Geweihte Karsina* heran, die sich von den *Praioten* im Streit getrennt hat: »Dämonenbündlerin! Ihr sollt durch den blanken Stahl sterben und büßen: Für die Schmähung des Namens der Heiligen *Lutisana*. Für *Mendena*, *Kurkum*, *Eslamsbrück* und die *Trollpforte*!«

Die Geweihte fordert den ehrenhaften Zweikampf mit der bereits verletzten *Lutisana*. Hier kann ein Held für sie als Sekundant einspringen: Der Preis für den Sieg ist *Lutisana* selbst. Falls *Lutisana* persönlich kämpft, geht es natürlich um Le-

ben und Tod. In diesem Fall besiegt *Lutisana* nach hasserfühltem Gefecht die Geweihte und tötet sie mit einem Stoß ins Herz: »Nun hat die Donnernde selbst ein Urteil gefällt. Ich bin reingewaschen von Schuld.«

7. Zwischen Licht und Dunkelheit

Die Gruppe flüchtet weiter über die kühlen Grate der *Schwarzen Sichel*. Sollten die Helden versuchen, mit den verfolgten *Praioten* zu sprechen, erweisen sich diese als äußerst kontaktresistent und schießen mit Pfeilen auf die »Verräter an den heiligen Gesetzen«. Schließlich haben die *Härscher des Blakharaz* ihren Auftritt in einem Überfall. Sie lassen die Helden in einer Schlucht in die Falle laufen und können *Lutisana* entführen. Im hitzigen Gefecht kommt *Weibel Reto von Vosserritz* zu Tode.

8. Die Befreiung

Zur Verfolgung und Befreiung *Lutisanas* aus den Fängen der *Transysilier* können sich die Helden nun mit den *Praioten* verbünden. Andernfalls treffen sie mit diesen am Ort des Finales zusammen. Die Spuren (teils von *Lutisana* heimlich gelegte Ringe ihres Kettengürtels) führen an einem malerischen Aussichtspunkt zur Ruine eines Wachturms, der direkt unterhalb einer mächtigen Gletscherzunge im vom Schmelzwasser angeschwollenen See steht. Die Helden müssen das Eiswasser überwinden. Vom Gletscher brechen immer wieder gefährlich große Stücke ab, die den Turm treffen können. Die *Blakharazkultisten* verteidigen sich mit Pfeilen, einem Dolch an *Lutisanas* Kehle und dem gerufenen *Irrhalken*.

Im Showdown sterben vermutlich alle Dämonenjünger und der *Asqarath* sowie einige *Praioten*. Die Turmruine wird von herabstürzenden Eismassen zerstört. In dem Durcheinander kann *Lutisana* allerdings allen Verfolgern entschlüpfen und ist spurlos verschwunden.

9. Das Ende

Die Abenteurer sollten etwa 250 AP erhalten. Die *Praioten* werden nicht gut auf die Helden als Handlanger der KGIA zu sprechen sein. Die Agentur weist ob der schweren Vorwürfe der *Praios-Kirche* die Verantwortung von sich und behauptet, *Weibel von Vosserritz* habe eigenmächtig gehandelt. *Lutisana* von *Perricum* wird einige Zeit untertauchen, aber künftig wieder eine Rolle an unvermutetem Ort spielen. Ihr Weg führt nach Süden ...

Achtung! Wichtige Meisterinformation! Vor dem Weiterlesen unbedingt beachten!!!

Lieber Leser!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen oder rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an dem Hintergrund der jeweiligen Artikel, Szenarioverschlüsse oder Abenteuer nehmen wollen, trennen Sie die nachfolgenden Seiten einfach heraus und geben Sie sie ungelesen Ihrem Meister.

Liebe Meister, Sie haben Ihrerseits hier die Möglichkeit, alle Informationen zu den Botentexten, die Ihnen und Ihren Abenteuervorbereitungen oder Spielsitzungen jegliche Spannung nehmen würde, herauszutrennen und den Spielern vorzuenthalten.

Wir wünschen Ihnen und Ihren Spielrunden weiterhin viel Spaß beim Spiel!

Die Feuer von Gruuzash, Seite 8 ff. Meisterinformationen:

Nach dem Ende der dreijährigen Waffenruhe, die sich das Herzogtum Weiden auf der großen Tralloper Turnei des Jahres 30 Hal erkämpft hatte, scheinen die Orks zum wiederholten Male mit Feuer und Arbach über die Mittnächtlichen Lande hereinbrechen zu wollen. Allein, dies sei nun zu Beginn dieser mehrere Boten umspannenden (und mitnichten auf Weiden beschränkten) Kampagne bereits verraten, die Ziele des Aikar Brazoragh haben sich seit dem militärischen Scheitern vor Gareth und dem Ende des alten Zeitalters teilweise gewandelt: Ganze Armeen sind für den Aikar in der kommenden Zeit zumindest auf diesem Schauplatz nicht mehr als Figuren in einem größeren Spiel um einen ungleich größeren Preis (welcher Art solch ein Preis sein kann, ist z.B. dem Roman **Das Greifenopfer** zu entnehmen ...).*

Das in dem Artikel entworfene Szenario, werter Spielleiter, können Sie ganz auf Ihre Heldengruppe zuschneiden und als Kampagnenaufakt bzw. als Fortsetzung der in den Boten 95 und 96 skizzierten Szenarien gestalten. Den jungen Raul von Korningen, einen Vertreter der Weidener „Aktionspartei“, können Sie dabei als Auftraggeber und Anführer der Queste verwenden (sinnvoll vor allem dann, wenn Ihre Helden in der Vergangenheit noch keine persönlichen Kontakte zum Weidener Herzogenhof geknüpft haben sollten). Der Auftrag ist denkbar einfach, nämlich herauszufinden, ob das Lager Gruuzash im Nebelmoor zu einem orkischen Aufmarschplatz gegen Weiden ausgebaut wurde, die Kunde davon im Anschluss erst nach Reichsend (Marshall Wallbrord) und dann nach Trallop (Herzogin Walpurga) zu bringen.

Die Helden machen dabei nach ihrer Gefangennahme im Nebelmoor die Entde-

ckung, dass in Gruuzash zwar wenig Gutes ersonnen, aber offensichtlich zumindest kein herkömmlicher Heerzug gegen Weiden vorbereitet wird. Kurz bevor die Helden in einem Schamanenritual geopfert werden, kommen sie sogar durch das Eingreifen des abtrünnigen Donneritters Mardiron von Trallop (um eben jenen handelte es sich bei der Gestalt im Nebelmoor; vgl. auch ArmArd, S. 89) und Häuptling Grakvachs frei — sehr zum Leidwesen des Schamanen Ugrashak, der sich jedoch dem Willen des Häuptlings (oder dem Willen dessen, der hinter Grakvach steht) beugt. Sowohl der Donneritter wie auch der Zholochai-Häuptling scheinen aufrichtig nicht an einer kriegerischen Auseinandersetzung mit Weiden interessiert, lassen sich allerdings betreffend der Aktivitäten in Gruuzash nicht weiter in die Karten schauen.

Sobald die Helden nach Reichsend kommen, stellen sie fest, dass die Orken aus einer ganz anderen Richtung gegen Reichsend vorzugehen scheinen, nämlich von jenseits des Finsterkamms: Während also die Zielrichtung der ersten orkischen Front weiter rätselhaft bleibt, ist nun die zweite Front des Aikar eröffnet.

Jan-A.Liedtke/Mike Maurer

Drachenfeuer im Windhag, Seite 10 Meisterinformationen:

In der Tat hat sich der Schatten eines Riesenlindwurms über das Gebirge gelegt, der insbesondere den Schattengrundpass unsicher macht — die einzige Straßenverbindung zwischen Landesinnern und der Küste. Während die Hafenstadt Harben auf dem Landweg nur noch auf Umwegen gefahrlos erreicht werden kann, verschwinden im Gebirge immer wieder Menschen und werden ganze Tierherden dahingemetzelt. Den Drachen indes bekommt kaum jemand zu Ge-

sicht, der noch davon berichten kann.

Die Geschehnisse werden in den kommenden *Aventurischen Boten* fortgeschrieben.

Peter Diehn

Gesandte der Rondra-Kirche in Rommilys, Seite 46

Meisterinformationen:

Die Entsendung der Legatin kann als Zeichen gelten, dass der Kampf wider die Schwarzen Lande, an die Darpatien auf gut 300 Meilen Länge grenzt, weder vergessen noch gering geachtet wird.

Friederike Stein

Meeresplage im Golf von Prem beendet?, Seite 49

Meisterinformationen &

Szenariovorschlag:

Der „Krakenmolchgürtel“ zwischen Runin und Efferdün ist keineswegs so dicht, wie im Artikel angeklungen. Tatsächlich wird nur jedes vierte Schiff von den Krakenmolchen und anderen Ungeheuern angefallen — dann aber mit voller Stärke. Die angefallenen Schiffe haben nur eine 50-prozentige Chance durchzubrechen und auch nur, wenn mehrere fähige Kämpfer auf den Schiffen sind.

Die Passage zwischen Runin und dem Festland ist voller Untiefen und Strudel, so dass auch hier kein Durchkommen möglich ist, zum Glück wurde schon vor mehreren Jahren mit dem Bau einer Schleppstelle zwischen den Ortschaften Treban und Aryn begonnen, sodass dieser Weg momentan die einzige sichere Route ist. Ausländische Schiffe werden jedoch mit einer gesalzenen Gebühr belegt, die fast zur Gänze in den „Staatsschatz“ Thorwals fließt.

Goswin, der Meister der Brandung, befindet sich zur Zeit der Plage nicht in Thorwal, sondern in Riva, wo er noch immer über den Bann des Seehandels mit Glorania wacht.

Er hat von den Problemen im Premier Golf

noch nichts mitbekommen und weiß daher auch nicht, dass seine Anwesenheit erforderlich ist, um der Plage Herr zu werden.

Es ist nun an Ihren Helden, ihm dies mitzuteilen, was sich aber als schwierig herausstellt, denn der Metropolit hat sich in seinem schwimmenden Tempel irgendwo auf die See hinausschleppen lassen und ändert jeden Tag seine Position.

Zusammenstöße mit wilden Piraten, zwielichtigen Handelsfahrern und evtl. sogar Gloranas Schergen sind für Ihre Helden vorprogrammiert.

Doch auch, wenn sie es geschafft haben, den Geweihten ausfindig zu machen, und ihn davon überzeugt haben, dass seine Anwesenheit unbedingt erforderlich ist (er selbst sieht das zunächst ganz anders und meint, hier unakömmlich zu sein), muss er auf dem Weg nach Runin noch vor den Angriffen der Krakenmolche beschützt werden. Und auch auf der Insel selbst schwebt er in Lebensgefahr, während er die Litanei einen ganzen Tag ungestört rezitieren muß, denn die Krakenmolche versuchen immer wieder, ihn mit sich in die Tiefe zu reißen.

Jens Arne Klingsöhr

Pilger im Eis verschwunden,

Seite 50

Meisterinformationen:

Die Pilger, die unter Führung eines Firun-Geweihten den Ort Eestiva erreichen wollten, um ein vermeintliches Ifim-Refugium zu stärken (siehe AB 98, S. 28), sind dem Eisreich zum Opfer gefallen. Geschwächt von Kälte und Hunger werden die Pilger letztlich von Karmanthi und Froströssern gehetzt und finden ein kaltes Grab an der Letta. Wenn Sie Ihre Helden mit auf diese Reise der Verlorenen schicken, mögen natürlich manche dem Tod entrinnen, bis nach Eestiva gelangen (**Rauhes Land**, S. 24; **Unter der Dämonenkrone**, S. 123) und dort etwas finden, was dieses Opfer rechtfertigt. Darüber hinaus existiert nun etwa 70 Meilen nördlich von Bjaldorn ein Ort in der dämonischen Eisöde, den Sie für Abenteurer in Glorania als Zwischenstation oder Zielpunkt (Angehöriger will Leiche eines Pilgers bergen) verwenden können.

Das Grab der Pilger

Wo die gefrorenen Bäume langsam der endlosen Eistundra weichen, irgendwo unweit der Letta, liegt das Grab der Pilger. Der einsame Wanderer sieht aus der Ferne einen großen nivesischen Steinkreis, der sich aus dem augenzermürbenden Einerlei von Nagrachs Reich des Frostes erhebt. Schutz vor Wind und heulenden Dämonen suchend, stolpert er hier jedoch über

das Grauen des unschuldigen Todes: Über den Eiskadavern von Pferden und Karen haben sich Schneewehen gebildet, gefrorene Hände krallen sich aus dem Schnee, bornländische Gesichter blicken starr aus dem Eis entgegen. Auf manchen Monolithen sitzen noch erfrorene Wächter, einen Angriff von außen erwartend. Wer wie besessen im Harsch gräbt, erkennt bald, dass sich Dutzende Tote an den Händen halten und einen letzten Kreis der Gemeinschaft gebildet haben.

32 Hal fand hier ein Pilgerzug aus Norburg sein Ende, der fast ohne Waffen und allein mit der grimmigen Kraft des Glaubens Nagrachs Äonenfrost bezwingen wollte. Seitdem liegen hier unter dem Schnee Schlitten, Kisten, Felldecken, Amulette – und die Leichen von einhundert Frauen, Männern und Kindern samt ihren Zugtieren. Es heißt, eine sewerische Bronnjarin ist unter den Opfern. Eine Kiste soll randvoll mit Gold sein, das Gloranas Häscher als Wegezoll gelten lassen sollten. Doch die, die kamen, legten keinen Wert auf Gold.

Den seltsamen Steinkreis mit dem Grab der Verlorenen meiden die Dämonenwesen. Nur die Sumpfrantzen schnüffeln bisweilen umher. Es scheint, als fürchteten die niederhöllischen Mächte etwas an diesem Ort, wo einhundert Seelen für ihren Glauben gestorben sind.

AW

Untote in der Schwarzen Sichel,

Seite 50

Meisterinformationen:

Mistelhausen liegt im norddarpatischen Schwarzsichelgebiet, angrenzend an die Grafschaft Baliho. Südöstlich schließt sich Schwarztobrien an. Natürlich ist nicht „alles unter Kontrolle“. Die Angriffe sind teils Aktionen ehrgeiziger Kollaborateure, teils Auftakt zu weiteren Angriffswellen auf die Reichsgrenze in Darpatien. Weitere Berichte werden folgen.

Friederike Stein

Brand in Rommilys stark übertrieben, Seite 50

Meisterinformationen:

Der Bericht im AB 99 war in der Tat völlig übertrieben, der vorliegende Bericht wiederum ist geschönt. Tatsächlich kam es in den Namenlosen Tagen zu insgesamt drei Bränden in Rommilys, die trotz sommerlicher Trockenheit eingedämmt werden konnten,

bevor ihnen ganze Stadtteile zum Opfer fielen. Es kamen mindestens sieben Personen ums Leben. Wer nach den Brandursachen fragt, erhält ausweichende Antworten, wer weiter nachforscht, wird womöglich gar bedroht ... Sie haben freie Hand, was Sie daraus machen wollen. Das Aussehen Rommilys' wird das Geschehen allerdings nicht verändern.

Friederike Stein

Ungehinderter Durchmarsch der Orks bei Teshkal, Seite 48

Meisterinformationen:

Selbstverständlich untertreibt der Autor bei der Größe des orkischen und übertreibt bei der des Andergastischen Heeres. Ein Kampf wäre für die Andergaster völlig aussichtslos gewesen, so dass die Entscheidung, die Orks unter Berufung auf das — tatsächlich existente — Arrangement durchziehen zu lassen, die einzig richtige war.

Baronin Ossyra von Teshkal sieht dies selbst, doch ihr Hass auf die Orks, welche ihre Stadt geplündert und sie in die Leihenspflicht Andergast getrieben haben, sitzt zu tief

Es könnte allerdings durchaus sein, dass die Verhandlungen mit den Orks von noch anderen Personen, nämlich Helden, geführt wurden. Hierbei dürfte insbesondere die besagte Holzscheibe von Interesse sein, denn sie ist das Zeichen der orkisch-andergastischen Absprache, nach der die Orks des südlichen Orklandes gegen Tribute, vor allem aus den andergastischen Kupferminen, akzeptieren, dass die Andergaster in ihrer Nachbarschaft wohnen und nicht von den Stämmen angegriffen werden. Am besten dürfte sich dies in Andrafall oder auf Burg Anderstein in, Erfahrung bringen lassen, auch der Orden der Hohen Andergastischen Wacht kann hier sein Wissen einbringen. Auch die Botenritte und selbstverständlich die Überwachung des orkischen Durchmarsches durch Andergast sind ein geeignetes Betätigungsfeld für Helden.

Phillip Seeger

Einsendeschluss

für den

**Aventurischen
Boten № 101**

ist Samstag, der

19. April 2003

Hoffnungsvoller Abschied,

Seite 50

Meisterinformationen:

Weitaus interessanter ist jedoch der eigentliche Grund, warum Horasier und Thorwaler überhaupt zu Friedensgesprächen bereit sind. Hinter den offiziellen Verlautbarungen beider Parteien steckt in Wahrheit die Erkenntnis, dass man im Norden auf eine dritte Partei gestoßen ist, die anscheinend Kapital aus den bisherigen Konflikten ziehen konnte und darüber hinaus noch etwas größeres plant: Glorania.

Während Wal und Adler ihre Aufmerksamkeit weg vom Hohen Norden lenkten, verschwanden in den letzten Jahren immer wieder horasische Kolonisten oder thorwalsche Siedler durch Übergriffe der Wilden Jagd (siehe auch AB 92, S. 20; AB 95, S. 25; AB 97, S. 26; UDD, S.124); als Kopfhinter den Übergriffen wurde bislang immer die jeweilige Gegenseite verantwortlich gemacht. Das nachfolgend beschriebene Ereignis, welches beiden Gruppierungen die Augen öffnete, können Sie, verehrter Meister, mit nachfolgenden Informationen zu einem Szenario ausbauen.

Szenariovorschlag:

Im Tsa 32 Hal schickt die Kalte Herrin einen in ihren Diensten stehenden Eismagier aus, um zusammen mit zu Glorana übergelaufenen Schuachai-Orks (FA, S. 63f) und angeworbenen Schneegoblins eine Höhle im Osten der Virporter Bucht zu beziehen. Von dort aus soll er einen Überfall auf den ersten "Semaphorenturm" Thorwals durchführen (siehe EA, S. 83).

Besagter Prototyp steht einige Meilen außerhalb des Küstenörtchens Ifirnet. Hier wurde eine Art Leuchtturm errichtet, der jedoch statt dem üblichen Leuchtfeuer einen übergroßen Pfeifenbalg und mehrere angeschlossene Hörner beherbergt. Hier experimentieren Mitglieder der Runajasko mittels einer Art von Runenmagie, die im Spätsommer 30 Hal in bislang unbekannten Höhlen unter der Runajasko wieder entdeckt wurde und von der man noch vergleichsweise wenig weiß. Runen und Magie sollen die Reichweite der Hornsignale vergrößern. Die ganze Anlage ist ständig entweder von Winden oder von Nebeln umgeben.

Eine Heldengruppe, die es nach Ifirnet verschlägt, kann die schrecklich zugerichteten Leichen der Arbeiter und zweier Runajaski finden und in Erfahrung bringen, dass einige kräftige Thorwaler/-innen verschleppt wurden. Die Helden werden von der Bevöl-

kerung gebeten, die Entführten zu befreien, wobei aus gegebenem Interesse ein Vertreter der Runajasko dabei sein wird.

Den Helden sollte es gelingen, den orkisch-goblinischen Kampfverband bis zu seiner Höhle zu verfolgen (Berichte von Augenzeugen, offensichtlich verlorenen Gegenstände von Entführten etc.). Zeitgleich erreichen horasische Questadores in Diensten der HPNC die Höhle, die ursprünglich ins Gjalskerland unterwegs waren, um dort einheimische Führer und Arbeitskräfte anzuheuern (AB 95). Sie wurden eine Tagesreise entfernt von einem Rudel Schneeorke angegriffen, die einen ihrer Leute entführten. Ob die Helden zunächst in die Höhle eindringen (dunkler, weitverzweigter Komplex mit vielen Leichenteilen angefüllt; vergleiche auch den Film "Der 13. Krieger"), um dann dort auf die Horasier zu treffen, oder jene schon vor dem Einstieg zu Gesicht bekommen, bleibt Ihnen, lieber Meister, überlassen.

Nachdem es zunächst so aussehen sollte, als steckten die Orks hinter den bisherigen Überfällen, sollten schließlich beide Gruppen gemeinsam den eigentlichen Drahtzieher (den Eismagier) überführen und stellen. Diesem können sie nicht nur den Namen Gloranas als Kopf hinter den Überfällen entlocken, sondern auch einen besonderen Gegenstand abnehmen, den er in der Höhle angebracht hat und den die Ork anscheinend anbeten: Einen vereisten Schrumpfkopfunbekannter Herkunft, der mit urtümlicher, nicht näher zu klassifizierender Naturmagie erfüllt ist und von den Orken "Nuch'ChurKrah" (Garethi: "Der Geist des Navigators") genannt wird. Der Vertreter der Runajasko wird ihn an sich nehmen und zur Analyse in die Akademie bringen.

Ihnen, verehrter Meister, sei verraten, dass dieses genau jenes war, was Glorana mit dem Überfall auf den Semaphorenturm erreichen wollte: Für ihre weiteren Pläne benötigt sie den Nuch'ChurKrah innerhalb der Runajasko, jedoch ist ihr Name durch das nicht geplante Auftauchen der HPNCler ins Spiel gebracht worden, so dass nun beide Parteien wissen, wer eigentlich hinter den Angriffen steckt. Diese Tatsache wird jedoch sowohl von Horasiern als auch von Thorwalern einstweilen für sich behalten, um keine Panik zu schüren.

Die genauen Pläne Gloranas und ihre Auswirkungen werden in einigen irdischen Monaten offenbar und zu einem Abschluss gebracht werden.

Dämonenarchen vor Neersand,

Seite 47

Meisterinformationen:

Der Mahlstrom vor Neersand spielt in den Abenteuern **Zeit der Ritter** und **Blutige See** eine Nebenrolle, kann aber auch im Mittelpunkt eines Szenarios stehen.

Jesidoro de Sylphur, Hochgeweihter des Efferd vor Ort, und der Großteil der Efferd-Kirche liegen teils einem Irrtum auf, was die Natur des Strudels betrifft: Zwar öffnet sein Schlund tatsächlich den Weg zu einem heiligen Ort des Meeressgottes Efferd, jedoch genauso zu einem Insanctum seiner erzdämonischen Gegenspielerin: Charyptoroth, der Unbarmherzigen Ersäuerin! Der Strudel ist ein Kerker der Götter, geschaffen für ein Wesen oder den Teilleib eines Endzeitgeschöpfes, das einst die Welt verheert hat und wiederverheeren wird, wenn es dem Kerker entkommt: Fast vergessene Schriften wie das *Delphin-Manuskript* nennen es Bahamuth, den Vater aller Seeungeheuer.

Die Dämonenarchen tauchen hier in die dämonische Tiefe hinab, um sich zu verjüngen und neue Kräfte zu sammeln, die ihnen Bahamuth schenkt. Eine Möglichkeit, die sie auch am Seeschlangenfriedhof vor Andalkan haben, der jedoch für manche Kapitäne von Dämonenarchen in der Hand einer konkurrierenden Macht ist.

Szenariovorschläge:

- Als echte Dämonenarchenjäger können sich die Helden in Neersand auf die Lauer legen, um eines dieser Ungetüme zu vernichten. Bei entsprechender Planung und Befähigung der Gruppe sollte dies durchaus mit einer kleinen bis mittelgroßen Arche möglich sein.
- Wenn die Helden die Geheimnisse des Strudels erkunden wollen, müssen sie nicht nur ein kirchliches Dogma missachten, sondern auch eine höchst gefährvolle, aber sehr phantastische Reise in den Sog der Tiefe unternehmen. Hier kommen Sie als Spielleiter kaum drumherum, eine mystische Unterwassersaga zu inszenieren, bei der der Gegner kosmisch und die Aufgaben gewaltig sind. So lange Sie Bahamuth nicht (dauerhaft) befreien, können Sie jedoch schalten und walten: Vorerst werden sich DSA-Publikationen nicht direkt mit dem Strudel beschäftigen.
- Wenn Jesidoro de Sylphur die wahre Natur des Strudels erkennt, wird er sich um einen gewissen Gegenstand sorgen (siehe **Zeit der Ritter**) und die Helden womöglich in die Tiefe schicken: diesmal mit Efferds Segen.

Im Sog der Tiefe

Unter den bekannten Mahlströmen, die der Seefahrt zu schaffen machen — vor Pailos, Selem, Setokan und dem *veti~Land* — ist der Neer derjenige, der einem Hafen am nächsten liegt. Im Gegensatz zu den meisten Strudeln ist er jedoch immer aktiv und ruht nur, wenn die Gezeiten wechseln. Meistens ist er so schwach, dass er ein Fischerboot zwar festhalten, aber nicht in die Tiefe reißen kann. Doch manchmal öffnet er sich mit mächtigem, tosendem Schlund, der selbst einen Holken verschlingt.

Immer wieder sind Unvorsichtige, Neugierige und Entrückte in den Strudel gerissen worden. Man weiß von keinem, der zurückgekehrt ist. Von Zeit zu Zeit treiben jedoch seltsame Dinge an die Neersander Kais, die der Mahlstrom verschlungen hat.

Wer mit Kajuboknospn oder Wassermagie in die Tiefe tanzen will, wird vom Mahlstrom wie von einer kalten Hand gepackt und umhergewirbelt. Während der Horizont schwindet, tost das Brüllen eines Ungeheuers in den Ohren des Todesmutigen. Äonenalte Mächte reißen ihn in die Tiefe und drücken ihm schier die Seele aus dem Leib.

Je nach Gezeitenstand, mitgeführten Paraphernalia und Sternenlaune führt das Auge des Efferd in sein Heiligtum oder — tiefer und tiefer — in seinen verdorbenen Kerker. Hinter dem Sog liegen diese Wunder in einer unfassbaren Größe und Tiefe, mehr in einer eigenen, verzauberten Welt als unter dem Schwemmsand von Neersand.

Die Große Tiefe: Das Haus der Wacht

Silberne Quallen und Schwärme von Leuchtfischen begrüßen den Ankömmling und leuchten ihm durch wunderbare Unterwassergärten den Weg zum Haus der Wacht: Ein mächtiger Korallenstock mit säulen- und bögenartigen Verstrebungen, bunten Anemonen und glitzernden Perlen. Hier hält ein alter Meermann mit Bart, Dreizack und Fischeschwanz Wacht. Er besitzt keine Augen und keinen Namen mehr und büßt unsterblich für einen Frevel, den er einst als Alveraniar Efferds begangen hat. Seine Stimme ist gebieterisch und gnadenlos: Nur, wer eine seiner Qwesten erfüllt, die den ständigen Zerfall des Kerkers verlangsamen sollen, darf wieder zur Welt der Sterblichen hinaufsteigen. Aus dem bleichen Sand erheben sich von Zeit Hunderte menschenähnlicher Wasserleichen: Sie haben in ihren Aufgaben einst versagt und sind wie ihr Gebieter nun zur ewigen Wacht verdammt.

Im Korallentempel horten Seehunde die Gaben von einem halben Dutzend Völkern, die schon am Mahlstrom gesiedelt haben: Schiffsteile, Urnen, Amphoren und obskure Schätze aus Schuppen, Kalk, Chitin und Bernstein, von denen noch nie ein Mensch berichten konnte. Einer der neuesten Gegenstände ist ein verfluchtes Buch, das einst die Theateritter besaßen.

Die Unermessliche Tiefe: Bahamuths Kerker

Was von den Göttern niedergeworfen, aber doch nicht vernichtet werden konnte, liegt hier, im schlürfenden Abgrund. Grundasseln wirbeln den entarteten Sand auf, Krabbenkrieger bilden huldigende Heere. Sterbliche taumeln dem Hort der Finsternis immer näher, das Herz bis zum Halse schlagend. Schwarzes Licht wirft helle Schatten, die Illusionen von der Tagwelt über dem Wasser herbeizaubern. Bleichgründler umschwärmen jeden Schwimmer, Seespinnen tanzen auf dem gigantischen Strudel, hausgroße Muränenglotzer schnappen nach den Schätzen des Neer, der hier wie ein röhrendes Fanal emporsteigt. An seiner Quelle atmet das Unvergängliche. Eine unermessliche Wesenheit, »größer und hässlicher als alle Seeungeheuer der Welt zusammen«. Ihr Schlund erzeugt den Strudel, ihre feisten Massen wälzen sich in Fesseln, die in Form aquamarinblau leuchtenden Tangs die Wesenheit festhalten. Das ist Bahamuth, ein Leib der Letzten Kreatur. Immer wieder entsendet er Späher, Boten und Heere, um das Haus der Wacht zu zerstören und seine Befreiung zu vollenden. Und bald wird er von allen Dämonenarchen, die sich an seiner Kraft gelabt haben, seinen Preis fordern ...

Nachfolgend die Anschriften aller aventurischen Kanzlerinnen und Kanzler, die bei Fragen zu den jeweiligen Provinzen gerne mit Rat und Tat zur Seite stehen. Bei postalischen Anfragen ist bitte ausreichendes Rückporto beizulegen.

Kanzleranschriften:

Albernia:

Robert Albrecht, Stoltzenstr. 13 (23-A-16), 22119 Hamburg, eMail: ambrosius.aurelianus@gmx.de

Almada:

Niklas Reinke, Koblenzer Str. 9, 53173 Bonn, eMail: uzs64n@uni-bonn.de

Horasreich:

Frank Bartels, Rappoldstr. 18, 33613 Bielfeld, eMail: horas@arcor.de

Horasreich:

Andree Hachmann, Prozessionsweg 24, 48432 Mesum, eMail: kanzler@veliris.de

Darpatien:

Friederike Stein, Käsenbachstr. 19, 72076 Tübingen, eMail: kanzler@darpatia.de

Garetien/Greifenfurt:

Björn Berghausen, Rathenower Str. 31, 10559 Berlin, eMail: kanzler@garetien.de

Kosch:

Fiete Stegers, Gahmener Str. 179, 44532 Lünen, eMail: fiete@stegers.de

Nordmarken:

Tina Hagner, Römerstraße 21, 74172 Obereisesheim, eMail: kanzler@nordmarken.de

Tobrien:

Ulrich Kneiphof, Eichsfeldstr. 27, 46147 Oberhausen, eMail: kanzler@herzogtum-tobrien.de

Weiden:

Daniel S. Richter, Feldmannstr. 31, 46045 Oberhausen, eMail: kanzler@herzogtum-weiden.de

Spielerbetreuung Praioskirche:

Frank Parting, Frankfurter Straße 159, 46562 Voerde, eMail: cernunnos@t-online.de

Spielerbetreuung Rondrakirche:

Susi Michels, Sternengasse 2, 76593 Gernsbach, eMail: S_Michels@gmx.de

Adelsalendarium:

Das neue und überarbeitete offizielle Adelsalendarium kann für eine Vorab-Kostenpauschale von 2,-- EUR plus ausreichend frankiertem DIN A3-Rückumschlag bestellt werden. Bestellungen bitte ausschließlich an: Björn Berghausen, Rathenower Strasse 31, 10559 Berlin,

eMail: kanzler@garetien.de

Änderungen des Croncalendariums werden ebenfalls bitte schriftlich oder per Mail ausschließlich an Björn Berghausen weitergegeben.

Handelshaus Stoorrebrandt

Eine Spielhilfe von Anton Weste und Hadmar Freiherr von Wieser (Teil 2)

Teil 1 der Spielhilfe mit einer Darstellung Stover Stoorrebrandts, seiner Familie und seiner Besitztümer finden Sie im AB 99 auf den Seiten 17 bis 20.

Monopole

Ein Handelsmonopol auf einer bestimmten Route oder in einer ganzen Region zu gewähren — das heißt, im Machtbereich des Betreffenden sind jegliche Bemühungen der Konkurrenz illegal. Selbst Stoorrebrandt ist es nur in wenigen Bereichen gelungen, Monopole zu erringen. Er kontrolliert den Handel mit diesen Gütern völlig und verteidigt sie erbittert gegen alle Konkurrenten. Anhand des typischen Charakters eines Händlers kann man sich vorstellen, dass auf beiden Seiten nicht die feinsten Methoden eingesetzt werden.

- Alles **Elfenbein** und jeglicher **Bernstein** wird, sofern diese Waren die bornländischen Grenzen erreichen, über Stoorrebrandt gehandelt, der das Vorkaufsmonopol besitzt. Vor allem die Tulamiden schätzen Elfenbein für Dolchgriffe, Talismane, Statuetten und andere Artefakte und wiegen es im Bazar traditionsgemäß mit Gold auf (1 Stein = 40 Dukaten). Bernstein findet insbesondere in der Praiosarchitektur als heiliger Stein Anwendung.

Gegner: die norbardischen Sippen, die mit Schmuggel Stoorrebrandts Monopol unterwandern — und manche Bronnjaren, die es gutheißen, wenn nicht alles Geld im dicksten Pfeffersack landet. (Siehe auch **Firuns Atem**, S.48.)

- Das Haus Stoorrebrandt hat das faktische Monopol auf **Mir-Theniok** (ein begehrtes Küchengewürz von Iltoken), da es nicht nur die meisten Anbaugelände unter seiner Kontrolle hat, sondern auch eifrig das Geschäftsgeheimnis hütet, wie man verhindert, dass die Kerne innerhalb weniger Tage ihr Aroma verlieren.

Gegner: die Handelshäuser Al'Anfas, die Iltoken gerne annekieren würden.

- Alaunsalz, das beim Färben von Stoffen benötigt wird, kam bislang von den Novadis aus Unau über Kannemünde in andere Lande. Als vor kurzem ein Vorkommen in einem Moor in Garetien entdeckt wurde, schloss Stoorrebrandt einen Abbauvertrag mit dem örtlichen Freiherren und ließ Verbindungen zur Praios-Kirche spielen. Vor kurzem ließ der Bote des Lichts verkünden, dass die Einfuhr von Alaun aus heidnischen Ländern nicht göttergefällig sei: Ein neues Monopol ist geschaffen.

- Mit dem Safranmonopol hatte Stoorrebrandt bis zur Invasion der Borbaradianer ein weite-

res der teuersten Gewürze Aventuriens in der Hand. Die Speisewürze wuchs nur im Tal der Amazonen von Kurkum, wo heute widernatürliche Kälte herrscht.

Gegner: Der gierige Xeraan bemüht sich um eine eigene Zucht.

Warentransporte

Der Warenhandel, Einkauf und Verkauf, machen den Löwenanteil am Umsatz des Stoorrebrandt-Imperiums aus. Hauptsächlich werden Waren aus dem und in das Bornland exportiert und importiert, doch es gibt kaum eine Straße in Aventurien, über die nicht Stoorrebrandts Wagen rollen.

Bornland: Export

Das wichtigste Gut ist noch immer das Holz aus dem Bornwald, den Drachensteinwäldern, dem Nornjawald und dem Überwals, vor allem Schwertanne, aber auch Steineiche und Festumföhre. Für Schiffe und Architektur wird das Holz bis ins Liebliche Feld transportiert. Die Holzkohle der Köhler am Bornwald wird zum Verhütten von Eisen insbesondere bis nach Khunchom und Uhdenberg gebracht, die im Gegenzug Eisen liefern.

Festums Gerbereien und Ledereien produzieren Lederwaren von Karen und Rind, die von grob bis fein — bis in aller Zwölfe Länder gelangen.

Als der Erdapfel (Kartoffel) noch eine Luxusware war, hat Stoorrebrandt Setzlinge bis Weiden und Greifenfurt verkauft und den Anbau gefördert. Derzeit tut er dasselbe in Darpatien und Garetien und hofft, in einer Mischung aus Wohltätigkeit und Geschäftstüchtigkeit Hungersnöte zu verhindern. Hafer geht an die Nivesen, die daraus Fladenbrot backen.

Der Export von Alkoholika wie Met, Meskinnes, Ingerimms Donnerschlag und dem selten gewordenen Bjaldorner Waldschrat läuft größtenteils über Stoorrebrandt. Dazu kommen Bernstein für die Praios-Tempel, Bergkristall, Schiefer als Baustein und Schreibtäfelchen, Walnussöl, Bärenschinken, Kaviar und wertvolle Pelzgewänder.

Bornland: Import

Die Ernährung der Großstadt Festum vor allem mit aranischem Getreide und thalusischem Reis macht den Großteil des Importes aus. Das Hinterland ist — auch nach Einführung der Kartoffel — außerstande, die Stadt mit Lebensmitteln zu versorgen (auf jeden Festumer kommen sieben Bauern — bei vergleichbaren Großstädten sind es deutlich mehr). Der Wegfall der tobrischen Felder hat die Lage dramatisch verschärft.

Wie viele große Nationen muss auch das Bornland den Großteil seines Eisens einführen: Rohmetall oder Waffen kommen von den Zwergengebirgen (Schmieden von Angbar, Wehrheim), von den Maraskanschmugglern, von Dhachmani aus den Khunchomer Bergen (Schmiede Khunchom) und natürlich aus der Uhdenberger Mine.

Darüber hinaus will Festum mit Edelwaren versorgt werden: maraskanische Phraiwolle, Garether Samt und Brabaker Seide, aranischer Tabak, Raschtulswaller Wein und die tausend Gewürze des Südens. Keramik kommt aus Unau, Glaswaren fast jeder Art mit der Nordlandflotte aus Al'Anfa (auch wenn Festum versucht, eigene Glasschmelzen zu eröffnen), Papier aus Vinsalt und Honingen.

Bornland: Binnenhandel

Stoorrebrandt hat wegen der Norbarden, vor allem der großen Sippen Surjeloff und Wardenaii, gerade in Sewerien kaum Einfluss. Bis heute hält sich das Gerücht, er sei Nachfahre eines entlaufenen Leibeigenen — und so einem kann ein sewerischer Adelige natürlich seine Waren nicht anvertrauen.

Kontinentalhandel

Stoorrebrandt profitiert von der einzigartigen Infrastruktur seiner Kontore, die es ihm ermöglichen, auch kurzfristig einzuspringen und bei dringend benötigten Warenlieferungen lokale Konkurrenz auszusteichen.

Er bemüht sich um die Versorgung Beilunks, wobei die Häuser Waltich (Beilunk) und Klande & Erben (Perricum) Konkurrenten sind. Riva ist nach dem Fall des Svelltschen Städtebundes bedeutendster Handelsplatz des mittleren Nordens und wird von Stoorrebrandt gefördert. Seine Wagen ziehen durch Nivesen und Elfenland, wo er nun wieder größeren Einfluss hat. Die Beziehungen zu den Thorwalern sind wechselhaft, haben sich jedoch seit der horasischen Attacke auf Thorwal verbessert. Stoorrebrandt besitzt das winterliche Liegerecht im Thorwaler Hafen.

Der Magnat versucht, den strategisch immer bedeutenderen, bislang zwergisch dominierten Handel von Kosch und Amboss nach Gareth, Wehrheim und Perricum mit seinen Kontoren und Wagenzügen abzuwickeln.

Eine durchgehende Kontinentalverbindung ist durch die mittelaventurischen Gebirge und die Grenzstreitigkeiten im Yaquirtal nach wie vor nicht rentabel. In den Inneren Provinzen ist er zumindest auf der Nord-Süd-Achse dominierend, ebenso in Albarnia. Weiden und umgebende Lande hat jedoch Trallop Gorge mit seinen 100 Wagen fest im Griff.

Das Maraskan-Kontor und die Beziehungen zu Dhachmani und Gerbelstein erlauben Stoorrebrandt auch, indirekt Geschäfte mit den Sklavenhalterstädten, vor allem Al'Anfa zu machen. Wenn man so reich wie Stoorrebrandt werden will, kann man die reichste Stadt des Kontinentes nicht ignorieren. Allerdings opfert der rechtschaffene Mann gewohnheitsgemäß ein Drittel derartiger Gewinne dem Phex, verbunden mit öffentlichen Gebeten für die Opfer der von ihm verabscheuten Sklaverei. Und es ist auch schon vorgekommen, dass Stoorrebrandt gezielte Maßnahmen gegen die Sklaverei mit ebendiesem Einkommen finanziert hat. Brabak ist Zwischenstation für Schiffe, wie auch Endpunkt von Holz, Kohle, Getreide und Spirituosen. Hier operiert das Handelshaus gerne mit geliehenen Schiffen oder unter falscher Flagge.

Der Botendienst:

Die Silbernen Falken

Ein Imperium braucht Agenten: die Silberfalken, allgemein als Boten bekannt, fungieren vor allem als Stoorrebrandts Inspektoren und Spione. Heutzutage hängt zuweilen das Überleben des ganzen Bornlandes, in dem es ja keine offizielle Geheimpolizei gibt, von den Informationen ab, die Stoorrebrandts Leute sammeln. Die Silberfalken zählen etwa 120 ausgebildete Kuriere, darunter viele Norbarden sowie Novadis, Mhanadistanis und sogar Ferkinas. In jedem Kontor stehen mindestens zwei Paavi-Ponys oder andere Pferde zum Wechseln bereit. Nur die Hälfte der Leute trägt das bekannte Wappenhemd, die anderen sind oft Meister der Tarnung. Viele sind wochenlang damit beschäftigt, Siedlungen, Personen, Geschäfte, Handelsrouten oder militärische Aktionen auszukundschaften oder die Einhaltung der Monopole zu überwachen. Sie transportieren auch die Brieftauben zu den Kontoren, Schiffe und Karawanen, damit diese stets über Fortkommen und Notfälle informieren können. Veteranen tragen Titel wie *Rittmeister*, *Herold* oder *Großfalte*. Sie prüfen reihum die Kassenbücher der Kontorleiter und Logbücher der Kapitäne. Ihnen stehen Handgelder zur Verfügung, um ihrerseits kurzfristig Zuträger und Spitzel anzuwerben: An vielen Fürstenhöfen liefern zumindest zwei Höflinge regelmäßige Berichte ab, in fast allen konkurrierenden Handels- und Bankhäusern verdient sich ein Schreiber ein Zubrot mit Berichten für Stoorrebrandt. Aber man pflegt auch Verbindungen zu Tempeln, Akademien und zur Unterwelt verschiedener großer Städte. Stoorrebrandts Tochter Peranka sammelt auf diese Weise wöchentlich etwa 250 Seiten Berichte aus ganz Aventurien und fasst sie für ihren Vater zusammen.

Nur zur Kostendeckung dieser Kurierdienste hat sich die Postreiterei entwickelt. Silberfalken führen oft 20 weitere Briefe mit sich, Schiffe und Wagenzüge oft viel mehr; die meisten

Kontore sammeln wöchentlich über 100 Briefe, für deren Beförderung etwa 1 bis 5 Deut je Meile und Unze verrechnet werden.

Dazu kommen Agenten für ungewöhnliche Situationen, zumal in den Schwarzen Landen: Stoorrebrandt hat früh erkannt, dass kämpferisch gesonnene Abenteurer oft verlässlicher und erfolgreicher sind als fest angestellte Gefolgsleute. Schon in jungen Jahren beschäftigte er so bedeutende Glücksritter wie Herzog Jucho von Dallenthin-Persanzig, Grabunz, den nachmaligen Prinzgemahl von Darpatien, Brander Berre und den Schwertkönig Raidri Conchobair. Solche Experten können Handgelder von 20 Batzen erwarten, Prämien von 100 Batzen und bis zu fünf Aufträge im Jahr. (Siehe zur Profession auch **Aventurische Helden**, S. 75, und zu Diensten und Kosten **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 84.

Der Zinskaiser: Wucherei

"Nichts ist teurer als Geld", sagen die Wisenden. Erwirtschaftetes Kapital nutzt Stoorrebrandt auch, um es an ausgewählte Kunden zu verleihen. Die berüchtigten Wucherzinsen beruhen auf den 'Festumer Zinseszinstafeln' (einer der bedeutendsten mathematischen Er rungenschaften), die die Schulden mit zunehmender Geschwindigkeit wachsen lassen. Andernorts holen sich Geldverleiher anfangs hohe Raten, übersehen jedoch, dass nicht bezahlte Zinsen ebenfalls Kapital sind; häufig kompensieren sie das durch Besuche von Geldeintreibern samt breitschultriger Begleitung.

Kleine Summen kann man — oft schneller und scheinbar günstiger als bei bekannten Bankhäusern — in jedem Kontor leihen, große Beträge verleiht Stoorrebrandt taktisch. Ob es

nun die verschuldeten Adligen der Zyklopeninseln sind, die ihm ihre Villen überschreiben, oder der Fürst von Salderkeim, der ihm Mienen und Adelstitel überlassen muss: Fast immer hat der Handelsherr schon einen Hintergedanken, wenn er Tausende von Dukaten herausgibt. Großen Herrschern große Summen zu verleihen ist oft ertragreich, aber auch mit Risiken verbunden: Retos kostspieliger Maraskanfeldzug riss vor 40 Jahren ein Grangorer Bankhaus in den Ruin, während sich Herzog Bernfried von Tobrien weigert, der Nordlandbank 130.000 Dukaten zurückzahlen, die der Kampf gegen die Schwarzen Lande verschlungen hat. Etliche Festenländer 'Brückenherzöge', drei Dutzend mittelreichischer Barone und sowie einige Grafen und Fürsten sind ihm Geld oder Gefallen schuldig.

Als Trallop Gorge kurz vor dem Konkurs stand, kaufte sich Stoorrebrandt ein (und verkaufte den Anteil am Geschäft bei Bedarf wieder). Die Neersander Osthandelskompanie, die Überwals-Siedlungen unterstützte, ließ er 9 Hal an ihren Schulden zugrunde gehen. Einige Zeit hatte er sogar das Schwert des Schwertkönigs zum Pfand.

Typische Intrige:

Die Nordlandbank

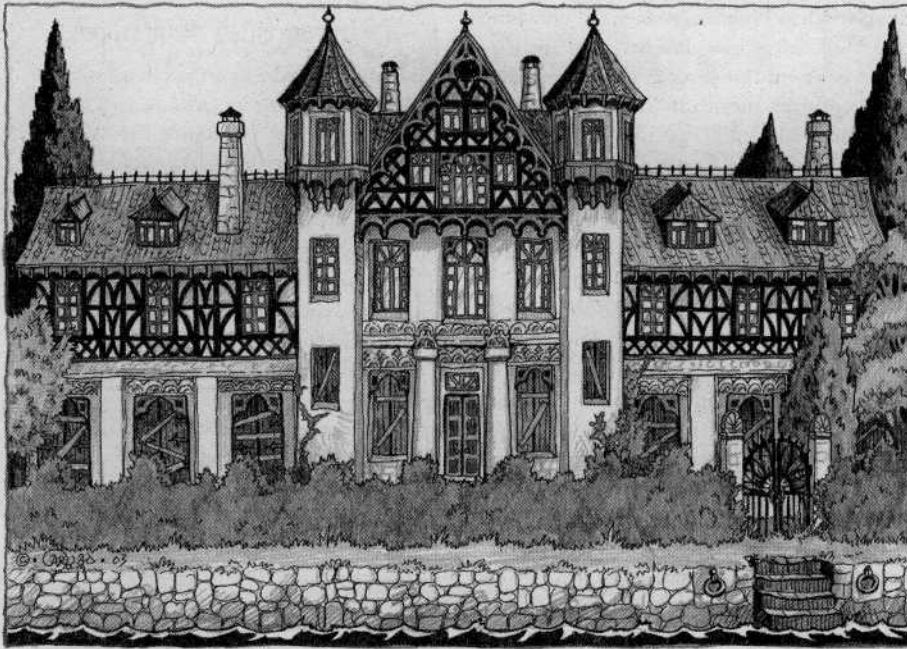
»Eskortiert eine Wagenladung Gold in eine Filiale der Nordlandbank Eurer Wahl und hinterlegt sie gegen einen Depositschein über 40.000 Batzen. Überlegt Euch eine plausible Geschichte für die Herkunft: Drachenhort, Piratenschatz oder so. Zu meiner Sicherheit unterschreibt Ihr diesen Schuldschein über 50.000 Batzen. Außerdem hinterlässt jeder der Herrschaften eine Haarsträhne bei mir. Ich weiß nicht warum, aber in

Das Mysterium: Phexcaer

Seit Jahren bemüht sich Stoorrebrandt, Kunde von einem unter Dieben und Räubern mystifizierten Ort zu erlangen: Phexcaer. Einige Raubzüge auf seine Handelszüge trugen die Handschrift von Räubern aus einer geheimen 'Stadt des Mondgottes', die vorzugsweise waghalsige und einträgliche Meisterstücke der Diebeskunst vollbringen. Nach dem Großen Kontorsraub in Thorwal wurden die Silberfalken erfolglos auf diese Stadt angesetzt, die irgendwo im Nordwesten Aventuriens liegen soll. Derzeit sucht Stoorrebrandt findige Abenteurer, die Phexcaer aufspüren und seinen damals aus Thorwal gestohlenen Glückshut (eine Händlerhaube, die bereits Stovers Vater gehörte und angeblich wichtige Dokumente in ihrem Futter beherbergt) wieder zurückbringen sollen.

Gerüchte: Der Pakt mit Phex

Wer als reichster Mann Aventuriens gilt, hat auch einen festen Platz im Liedgut der Barden und Geschichtenrepertoire der Erzähler. Häufig findet man den reichen Händler Stoorrebrandt als literarische Figur mit goldenem Bart und Silberhut, wie er Helden ausrüstet, als Wucherer Königen den Thron pfändet oder aber denjenigen, der drei schwierige Aufgaben löst, sein ganzes Vermögen schenkt. Häufig ist dabei auch die Sage, Stover R. Stoorrebrandt sei als junger Mann einen Pakt mit Phex eingegangen: Wenn ihn der Fuchsgott zum reichsten Mann Aventuriens mache, werde er dafür später einem Wettstreit unter den größten Dieben sein Gold zur Verfügung stellen, den heiligsten und geheimsten Tempel des Fuchsgottes errichten oder aber ein gewisses Artefakt aus den Händen der Dienerschaft Tasfarels befreien — unter den Sängern kursieren viele Versionen. Stover selbst hat sich zu dieser verbreiteten Legende immer ausgeschwiegen.



Villa Stoerrebrandt

Nach dem Auszug der Familie Stoerrebrandt 33 Hal steht Festums prominentester Palast leer: Villa Stoerrebrandt am Seeufer, als einziges Gebäude dieser Seepromenade quer zum traumhaften Ausblick gebaut. Hinter doppelter Hecke liegen das Wirtschaftsgebäude und das dreistöckige Stadtpalais, der bornisches Fachwerk, garethische Erker und bosparanische Reliefkunst zu einem beeindruckenden Meisterwerk vereint. Das Gebäude strahlt die Größe und Macht des Handelsimperiums aus, aber auch die Besonnenheit. Statt südländischer Prunksucht sind hier Harmonie, Heimeligkeit und Bodenständigkeit zuhause.

In dem Haus mit den über 30 Zimmern wohnt nur noch die alte *Elkwine*, Mutter Stoerrebrandts, die jeden Tag das Grab ihres Mannes Vikko aufsucht und jede Nacht durch leere Gänge und zwischen verhängten Möbeln umhergeistern soll. Hier lagern noch die Kuriositäten aus fremden Landen, die Stovers Frau gesammelt hat: bemalte Utulu-Schilder, alantianische Fächer, tulamidische Schmuckschatullen und sogar ein tobrischer Hinkelstein und eine clenvinische Orgel. In der Bibliothek stehen noch immer bedeutende Schriftstücke. Archiv, Kasse und Arbeitszimmer sind dagegen geleert.

Immer wieder glauben Neugierige oder Diebe an die Geschichte von einem zurückgelassenen Schatz unter den Kellergewölben und machen so Bekanntschaft mit den vier Söldnern und drei Tuzaker Wachhunden. Der parkartige Garten erschrickt den Betrachter im Halbdunkel mit Nymphengesichtern in den Bäumen, die ein mit Stoerrebrandt befreundeter Elf dort einst formte.

Der Handelsherr versucht seit seinem Umzug nach Gareth, Grundstück und Haus zu verkaufen. Doch es findet sich einfach niemand, der reich genug ist, um eine der teuersten Adressen Aventuriens zu erstehen: Der angebliche Kaufpreis soll bei 300.000 Dukaten liegen.

Eurem Gewerbe scheint das enorm überzeugende Wirkung zu haben. Übrigens: 40.000 Batzen zu verlieren sind auch für mich ein grausamer Verlust. Aber kein solcher Verlust, dass ich nicht noch einmal soviel ausgeben würde, um die Diebe finden. Für diese Summe kann ich mir ein Jahr lang die Löwen von Thalusa oder die Fasarer Meuchelmörder mieten — alle 100 Mann!

—Stover R. Stoerrebrandt zu einer Abenteurergruppe, 21 Hal

27 Hal: Der Nordlandbank drohen durch Borbarads Rückkehr empfindliche Verluste: Fast jeder Mächtige will Geld von ihr, keiner kann Sicherheit bieten, viele sind gefallen und mit ihnen ihre Schulden.

Während Stoerrebrandt die Nachbarhäfen immer als Konkurrenz betrachtet hatte, sind die Investitionen der Bank im Herzogtum Paavi, Tobrien und auf Maraskan verloren. Darauf beginnt Stoerrebrandt einen eigenen Feldzug. Mit dem Geld, das mit seinem Rückzug aus dem Haus Kolenbrander bis auf eine Zehntelbeteiligung frei wird, kauft er Wechsel und Depositscheine der Bank auf. In jüngster Zeit machen Strohmänner in ganz Aventurien weitere Einlagen bei der Bank. Durch den Dämonenkrieg entsteht ein lange erwarteter Engpass: Viele Edelleute und Krämer machen ihre Guthaben flüssig, um sich abzusetzen.

28 Hal: Nun präsentiert auch Stoerrebrandt sämtliche seiner Einlagen: Schlagartig fordert er etwa 500.000 Batzen zurück — ein Großteil des Kapitals der Bank, das natürlich andersorts gebunden ist. Milota Tsirkevist kann für ihre Investitionen kaum schnell Geld Erlösen, denn Stoerrebrandts Angebote (der ja auch Bargeld benötigte) haben die Preise gedrückt. Kurz: die Nordlandbank ist, obwohl reich, unfähig zu zahlen, ohne sich zu ruinieren.

29 Hal: Es kommt zu tagelangen Verhandlungen zwischen zwei von Phexens besten Seelen. Das Ergebnis: Stoerrebrandt verzichtet auf seine Einlagen und erhält mitsamt einigen an der Intrige beteiligten Händlern die halbe Nordlandbank als Beteiligung/Die Tsirkevist bleibt Oberhaupt, Stoerrebrandt hat ein Vetorecht; bei Uneinigkeit entscheiden nach einem komplizierten System Bankherren, Commerzienkammer und Phex-Tempel mit. Zwischen den beiden Magnaten herrscht natürlich kalter Krieg: Beide wollen, dass die Bank verdient; Stoerrebrandt muss jedoch ihre Geschäfte aus seinen Gebieten draußen halten; und Tsirkevist brütet, wie sie Stoerrebrandt wieder los wird. (Siehe auch, mit einigen anderen Aspekten, Das Land an Born und Walsach, S. 144.)

Untreue

Wo große Summen umgeschlagen werden und das Handelsimperium groß ist, siegt oft Gier über Vorsicht.

Als 1008 BF Kaiman Glimmerdiek, der Leiter des Perricumer Kontors, mit den Einkünften eines Vierteljahres durchbrannte (eine fünfstellige Dukatensumme), setzte Stoerrebrandt ein beträchtliches Kopfgeld aus. Die Silbernen Falken benötigten fünf Monate, bis sie Glimmerdiek in Tuzak aufspürten und in Haft nahmen.

Glimmerdiek büßte der kaiserlichen Rechtsprechung folgend mit dem Verlust der guten Hand, fünf Tagen am Pranger von Perricum und lebenslanger Schuldknechtschaft auf einem Gutshof Stoerrebrandts. Vor allem die Anprangerung war dem Magnaten zur Abschreckung wichtig.

Das Kapital wurde zwar größtenteils geborgen, hätte aber in der Zwischenzeit ein halbes Dutzend Operationen im Perlenmeer finanzieren sollen. Derartige Verluste gehören zum Geschäft und sind nicht ersetzbar: Der Delinquent kann solche Summen — bei etwa 1 bis 2 Silbertaler Lohn pro Tag — nicht mehr abarbeiten, und auch der Verkauf in die Sklaverei (was Stoerrebrandt ablehnt) könnte nicht mehr als 1.000 Dukaten einbringen.

Unterschlagung und Diebstahl von Bargeld, wertvollen Waren, Dokumenten (z.B. Konzessionen) und Geschäftsgeheimnissen sowie andere Akte der Untreue werden traditionsgemäß möglichst diskret aufgeklärt, also üblicherweise durch die Silbernen Falken oder

einen Seher vom Kolleg in Riva. Ab gewissen Schadenssummen sowie nach längeren Misserfolgen wird es aber unumgänglich, Kopfgehirn und Prämien auszuschreiben. Da, wie erwähnt, die Schadenssumme als abgeschrieben gilt, ist die Prämie meist vergleichsweise gering (z.B. 50 Batzen bei 1.000 Batzen Schaden) - aber gerade ausreichend, um typische Abenteurer, Glücksritter, Söldner und Kopfgehirnjäger zu motivieren.

Szenariohinweise: Die Verfolgung eines typischen Krämers hat spezielle Tücken und Möglichkeiten. Einerseits sind derartige Verbrecher meist äußerst intelligent, oft planen sie ihr Verbrechen schon seit Jahren. Andererseits werden sie oft von unwiderstehlichen Gelegenheiten überrascht und machen dann in der Eile entscheidende Fehler. Vor allem fehlt ihnen (wie fast allen einfachen Bürgern) die Kaltblütigkeit von Kriegerern oder professionellen Dieben. Der deplatziert wirkende, auffallend vornehm gekleidete Bürger an der Schiffsreling, der schwitzend die ganze Überfahrt ein Bündel an sich drückt, bleibt vielen Zeugen in Erinnerung. Ein Raub von 10.000 Dukaten in Gold stellt bereits ein Transportproblem von 250 Stein Gewicht dar. Spätestens am Ziel seiner Flucht steht der Verbrecher

dann vor dem Problem, dass er nur eine bürgerliche Existenz gewohnt ist - und auch ersehnt. Er erwirbt ein protziges Haus oder Gut, gibt gepflegte, meist offensichtlich zu verschwenderische Empfänge und versucht häufig, schnell in gute Kreise einzuheiraten. In kürzester Zeit ist er bei den anständigen Leuten, zu denen er so gerne wieder gehören möchte, im Gerede und damit leicht aufzufinden.

Unangenehmer ist es, wenn die Helden gar nicht mehr den ursprünglichen Dieb verfolgen müssen. Wie gesagt, so ein Krämer auf der Flucht ist recht offensichtlich - auch für professionelle Diebe und Halsabschneider. Häufig bedient sich der Flüchtige auch erfahrener Krimineller, deren Intelligenz er meist zu recht niedriger einschätzt - dabei unterschätzt er jedoch auch ihre Bösartigkeit. Gar nicht selten gerät er auf diese Weise in große Schwierigkeiten - meist endgültig.

Weitere Verluste durch Untreue entstehen einem Magnaten durch fingierte Schiffsunglücke, Überfälle auf Kontore und Lagerhäuser mit Hilfe von Angestellten, Zusammenarbeit mit Karawanenräubern und andere Methoden, Diebstahl als gängigen Verlust zu tarnen.

AW/HvW

Umzug eines Imperiums

Im Jahr 33 Hal zieht Stover Regolan Stoerbrandt die Konsequenz aus der Lage des Bornlandes, das am Rande der Welt von zwei Dämonenstaaten eingeschlossen ist. Mitsamt seiner Familie, den Schätzen aus mehreren Generationen Händlertum und dem Großteil der Stellmacherei zieht er nach Gareth: Hier, im Herz des Kontinents, kann er sein Handelshaus deutlich freier kontrollieren; hier gilt es, neue Märkte zu erobern; hier kann die Kälte seinen alten Gliedern nicht mehr so zusetzen; hier finden sich etliche seiner Schuldner oder Geschäftspartner - bis hinauf zum Kaiserhaus.

Das Bornland und Festum bleiben weiterhin ein wichtiger Dreh- und Angelpunkt der Stoerbrandtschen Geschäfte, so dass sich an obigen Ausführungen kaum etwas ändert. Stoerbrandt will seine Heimat aus der Ferne weiterhin unterstützen, lässt seine Gewürzschiffe die Blutige See queren und übt im Kaiserreich Druck aus, um gegen die Schwarzen Lande vorzugehen.

Ein Abenteuer zum Umzug des Magnaten und Meldungen zur weiteren Entwicklung der Dinge finden Sie demnächst im *Aventurischen Boten*.



Schatten des Zweifels

Ucurian von Quellensprung, Leibmeister des Schwerts der Schwerter, bezog seinen üblichen Platz schräg hinter der Erhabenen. Er ließ seinen Blick ruhig über die etwa einhundert Rondra-Geweihten schweifen, die sich unweit des Heerlagers um den mächtigen Findling zusammengefunden hatten.

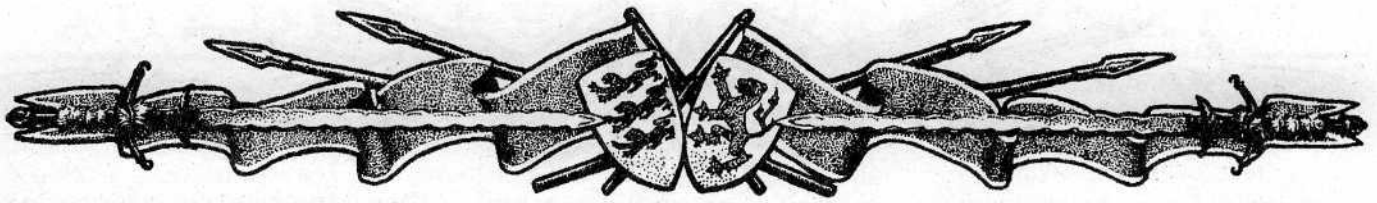
Der Findling - von den meisten 'Löwenstein' genannt - war seit langem zum Versammlungsort der Rondrianer geworden, da sich in der Enge des Lagers von Schwürzhofen ein derartiges Treffen nicht denken ließ. Ebenfalls in unmittelbarer Nähe der Erhabenen standen Ihre Eminenz Aldare VIII. Donnerhall, Meisterin des Bundes zu Donnerbach, und Seine Exzellenz Brin von Rhodenstein, nunmehr Abtmarschall des Ordens zur Wahrung und zur Orkenwacht¹.

Die Erhabene trat vor und ließ sich Helm, Schild und Schwert bringen. Augenblicklich trat erwartungsvolle Stille ein. Die heiligen Amtsinsignien Löwenhelm, Ardare-Schild und Armalion trug die Erhabene zusammen nur in der Schlacht oder im Ritus. Ein leichter Wind kam auf, blähte die Mäntel der Versammelten und ließ die Standarten würdevoll wehen. Insgeheim nickte Ucurian zufrieden, die rot-weiße Schar bot ein herrliches Bild, so wie es der Göttin gefiel.

"Ich, Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter und Marschallin des Bundes, gebe kund den Namen des zukünftigen Meisters des Bundes der Mittellande. Heute und an dieser Stelle will ich ihn im Namen der Herrin küren und alsdann den Schwertschlag im Tempel zu Wehrheim vorbereiten lassen. Es

trete deshalb vor: Ritterin Rondriana Siebenstreich von Eisenstein!"

An einer Flanke der Versammelten entstand leise Unruhe, Ritter Helmbrecht von Kalmbach berührte seine Gemahlin im Vorbeigehen liebevoll an der Hand, dann trat die gerufene Ritterin aus den Reihen ihrer Wehrheimer Geweihten. Rondriana von Eisenstein hatte ein Halbbanner Wehrheimer berittener Geweihter an die tobrische Front geführt und war vom Heermeister den Truppen des Schwerts der Schwerter in Schwürzhofen zugeeilt worden. Den ersten Eindruck, den sie bei den Stabsbesprechungen hinterlassen hatte, bekräftigte sie mit ihren Taten im Feld. Und nicht nur Ucurian schätzte sie als furchtlose, herzergreifend offene Frau, voller Sturm und Leidenschaft. Noch in der Nacht, als Brin vom



Rhodenstein sein Amt als Meister des Bundes der Mittellande niedergelegt hatte, ergründete die Erhabene den Willen Rondras um seine Nachfolge.

Sicheren Schrittes überquerte die Ritterin das Feld und fiel vor der Erhabenen auf die Knie. Es schien, als knie Schwester vor Schwester, so ähnlich sahen sich die beiden Frauen, und Ucurian wusste, dass der Eindruck mit der Entfernung noch zunahm. Beide hatten annähernd die gleiche Statur und trugen ihr blondes, welliges Haar auf die gleiche Weise. Nur aus der Nähe schwand der Eindruck der verblüffenden Ähnlichkeit, zumal die Erhabene fast 15 Jahre älter war.

Die Erhabene hob Armalion gen Alveran und begann mit klarer, weithin tragender Stimme. "Rondriana Siebenstreich von Eisenstein, Ritterin Rondras ..."

„Haltet ein!“ Ein Geweihter schob sich durch die Reihen und trat auf das Feld. "Erhabene! Die heilige Ardare² hat sich mir in der Nacht mitgeteilt. Sie sagte, es sei Rondras göttlicher Wille, dass ich der neue Meister des Bundes sei!"

Die Stille unter den Geweihten war absolut. Ucurian erkannte den Hervorgetretenen als einen der bornischen Geweihten und versuchte sich an seinen Namen zu erinnern. Der Mann war von kompakter, muskulöser Statue, sein schwarzes krauses Haar war an den Schläfen bereits stark ergraut.

Ucurian trat näher an die Erhabene.

"Das ist Baerow Luminoff von Festum", flüsterte er, denn er wusste, dass sie ihn nicht namentlich kennen würde. Sie nickte, gab Rondriana von Eisenstein ein Zeichen, sich zu erheben, und winkte Baerow Luminoff mit ruhiger Geste heran.

"Wenn dem so ist, Bruder Baerow von Festum, dann muss einer von uns beiden irren." Die Erhabene sprach die Worte ernst und gefasst. Sie wartete, bis der Geweihte vor sie getreten war und neben Rondriana von Eisenstein stand. Dann fuhr sie weithin vernehmlich fort: "Steht das Wort der Marschallin gegen das eines Ritters, so ist die Sache klar und ohne jeden Zweifel. Hier aber geht es um ein göttliches Wort, auf das sich der Ritter beruft, und da gilt ein anderes Recht. Euer Ansinnen, Ritter Baerow, kommt einer Forderung gleich. Seid Ihr Euch dessen bewusst?"

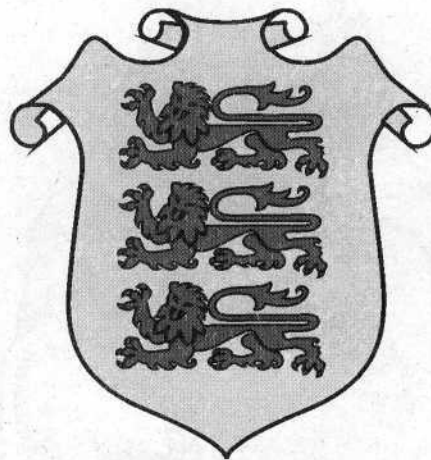
Baerow fiel vor der Erhabenen auf die Knie. "Ich bin mir dessen gewahr, Erhabene. Und ich bin mir der Botschaft der Heiligen absolut sicher!"

Unruhiges Gemurmel brandete unter den Geweihten auf und brach jäh ab, als sich der Ritter erhob und seine Stimme bis in die letzten Reihen trug: "Erhabenes Schwert der Schwerter, ich fordere Euch zu" einem Götterurteil!"

In die Stille hinein klangen die Worte der Erhabenen ruhig und sachlich: "Da der Heermeister nicht anwesend ist, die Forderung entgegenzunehmen, verlangt das Kirchenrecht³, einen Achmad nj Achanjat⁴ zu bestimmen."

Wie ein Mann zogen einhundert Geweihte schweigend ihre Schwerter und boten sie mit dem Heft voran der Erhabenen an.

Sie ließ ihren Blick über die Geweihten schweifen, nickte bewegt und wandte sich dann Rondriana von Eisenstein zu. Bedächtig berührte sie das ihr dargebotene Schwertheft und erwählte damit ihre Streiterin.



*Amtswappen des
Schwertes der Schwerter*

Damit war der weitere Verlauf unwiderruflich festgesetzt. Die Geweihten bildeten einen weiten Ring mit den beiden Streitern des Götterurteils und dem Schwert der Schwerter im Zentrum. Die Erhabene ließ sich den Folianten mit den Kirchen-Liturgien reichen.

Sie sprach die Liturgie⁵, ohne auch nur einmal den Blick auf die tulamidischen Schriftzeichen zu senken. Die Worte entfalteten sich mit kraftvollem Klang. Ucurian bemerkte, wie außerordentlich sorgsam die Erhabene betonte und wie viel Kraft sie in die Worte fließen ließ. Als sie geendet hatte und aus dem Zentrum der Geweihten trat, lag Besorgnis auf ihren Zügen. Ucurian warf ihr einen fragenden Blick zu, doch sie winkte ab. Aufmerksam begann er mit seinen Blicken die Peripherie zu überwachen.

Rondriana eröffnete den Kampf mit einer direkten Attacke auf Brusthöhe. Der Hieb kam völlig gerade und trug die Botschaft eines respekt- und würdevollen Kampfes. Baerow parierte in den Schlag hinein, nutzte die Parierstange seines Schwertes als Hebel und entwarf seine Gegnerin binnen eines Augenblicks. Rondrianas Schwert überschlug sich taumelnd

in der Luft und fuhr dann mit der Klinge voran in den Boden. Dort blieb es klingend stecken, keine drei Schritt von ihr entfernt.

Baerow setzte Rondriana seine Klinge an die Kehle.

„Ich habe gewonnen.“

Bestürzung machte sich unter den Rondrianern breit. Ucurian hörte die Erhabene vernehmlich Luftholen, dann rief sie mit mühsam beherrschtem Zorn: „Baerow Luminoff! Ein Götterurteil wird mit der Caedes Minor⁶ gefällt, nicht mit Entwaffnung. Setze den Kampf fort!"

Baerow beließ die Klingenspitze an Rondrianas Hals, wandte sich aber halb der Erhabenen zu. "Das Blut dieser Frau ist es nicht wert, in Rondras Namen vergossen zu werden!"

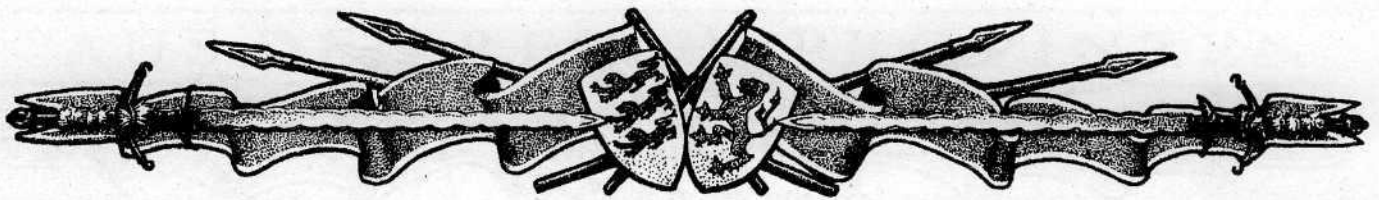
Ejn Aufheulen der Entrüstung kam aus den Reihen der Geweihten. Die Erhabene stieß ein unartikuliertes Grollen aus, dann drückte sie Ucurian den schweren Folianten in die Hände und marschierte ins Zentrum des Kreises. Baerows Schwert zuckte bedrohlich.

"Bleibt zurück, Erhabene! Rondra sei mein Zeuge, ich werde sie sonst abstechen wie ein Schwein!"

Helle Empörung und gerechter Zorn entflammten Rondrianas Herz. Dieser Mann war nicht bei Sinnen, aber lieber starb sie auf der Stelle, als dass man sie als Geisel gegen die Erhabene einsetzte. Rondrianas Augen suchten ein letztes mal den Blick ihres Gemahls am Rand des Kreises. Trauer durchflutete sie und drohte sie zu überwältigen, dann hob sie langsam die Hände zur Klinge an ihrem Hals. Doch die Erhabene erkannte ihre Absicht und befahl ihr in alles durchdringendem Ton stillzuhalten. Jahrzehntealte Reflexe ließen ihre Arme augenblicklich sinken. Das Schwert der Schwerter verharrte auf der Hälfte des Weges. Baerow fuhr mit lauter Stimme fort: "Brüder und Schwestern! Die heilige Ardare gab mir in der letzten Nacht Einsicht und Erleuchtung, und viel mehr, sie gab mir den Befehl dieser Farce hier ein Ende zu bereiten! Ich will niemanden töten! Ich tue einzig, was mir Rondra durch sie aufgetragen hat!"

Ucurian fröstelte bei diesen Worten. In ihnen schwang Entrückung wie auch Verzweiflung mit. Und den visionären Tonfall kannte er ebenfalls gut — von der Erhabenen, wenn sie eine ihrer göttlichen Predigten hielt.

Mit knappen Gesten befahl er seine Leibgardisten in die erste Reihe und bewegte sich selbst, mit der Erhabenen zwischen sich und Baerow, langsam auf die Mitte des Kreises zu. Unterdessen setzte Baerow seine Rede fort: "Mit Rondriana Siebenstreich wäre nur ein weiterer Protege der Ayla von Schattengrund auf den Sennenthron der Mittellande gesetzt worden. Es ist ein offenes Geheimnis, dass



Brin vom Rhodenstein ebenfalls allein auf ihren Befehl zum Meister des Bundes ernannt wurde. Der Sennenrat hat nicht einmal die Möglichkeit gehabt, einen anderen Vorschlag vorzubringen. Die Senne der Mittellande ist die vermögendste aller Sennen. Zur Zeit fließen enorme Geldmengen aus dem Sennenvermögen direkt in die Kassen der Hohen Wacht⁷. Und zwar vorbei am Schatzmeister und ohne je in den Büchern aufzutauchen. Wer wäre also besser für die Nachfolge als Sennenmeister geeignet als die treue Busenfreundin, die ja erst kürzlich von der Erhabenen deren Weiheschwert geschenkt bekam. Eiridias⁸ — wer kennt es nicht? Dort steckt es im Boden!

Und die Hohe Wacht — jenes liebste Spielzeug der Erhabenen, das unbestritten nicht wegzudenken wäre im Kampf um die Schwarzen Lande — wie, so frage ich, wird der Orden noch finanziert? Mit Dukaten, die aus dem Verkauf von magischen Artefakten an die Drachenei-Akademie zu Khunchom stammen! Magische Artefakte aus dem persönlichen Besitz der Erhabenen! Die sie mitnichten in die Obhut der Hesinde-Tempel übergibt, sondern sie in bare Münzen umwandelt, um den Orden zu finanzieren! Und es handelt sich dabei nicht um eine Handvoll von Artefakten — es sind derer so viele, dass sie mit Karrenwagen in Nacht-und-Nebel-Aktionen in die Löwenburg verfrachtet wurden⁹. Kann ein Orden, der mit solchen Mitteln am Leben erhalten wird, überhaupt ehrenvolle Taten vollbringen? Lasten auf ihm nicht die Makel der Täuschung und Verlogenheit? Täuschung! Da gibt es ja noch mehr zu berichten: Eine ganze Kirche — unsere Kirche — wurde von seiner Marschallin getäuscht, in dem sie eine Zwölfgötterjoste abhalten ließ, um unter deren Deckmantel das Schwert Siebenstreich neu schmieden zu lassen!¹⁰ Brüder und Schwestern! Glaubt ihr denn, dass es Zufall war, dass die alte Heermeisterin Hauka Wölfintochter ihr Leben weit im Norden ließ? Mit nur einem einzigen Zeugen: dem frischernannten Sennenmeister Brin vom Rhodenstein, dem Protege der Erhabenen¹¹. Was für ein glückliches Geschick, dass Hauka Wölfintochter ihr Leben ließ und deshalb eine neue Tjoste veranstaltet werden musste! Ja, was für ein glücklicher Zufall.

Und eine Frage noch: Das vormalige Schwert der Schwerter Dragosch Corrhenstein wurde von den Meistern des Bundes angeklagt, in einen orkischen Hinterhalt geraten zu sein¹². Man sprach ihm die Fähigkeit ab, mit gutem Geschick die Kirche zu führen. Man entzog ihm das Vertrauen. Warum haben wir eigentlich der Erhabenen Ayla von Schattengrund nicht das Vertrauen entzogen, als sie auf den Vallusanischen Weiden vom Karmoth besiegt und halb tot geschlagen wurde?¹³ Und — ich

betone — nur überlebte, weil sie von Nahema, einer Magierin, gerettet wurde. Ist dies das vielgelobte glückliche Kampfgeschick des Schwerts der Schwerter?

Ich habe selbst die Fakten die ganze Zeit vor Augen gehabt und nichts gesehen. Ich habe — wie ihr — nicht erkannt, welche Machenschaften Ayla von Schattengrund betreibt. Letzte Nacht aber öffnete mir die heilige Ardare die Augen! Ich schwöre es bei meinem Leben und dem Namen der Herrin!"



Baerows Worte waren nur noch als ein Schluchzen zu vernehmen.

"Es bricht mir doch selbst das Herz bei all diesen Beweisen! Auch ich habe sie doch verehrt wie keine zweite Sterbliche auf Dere! Oh, Göttin, warum muss ich dein Mund sein, um sie anzuklagen?"

Ucurian stand nun schräg hinter der Erhabenen — bereit, sie jederzeit zu verteidigen. Er hörte ihren raschen, abgehackten Atem, sah eine Ader an ihrem Hals rasend pulsieren und gewahrte das Zittern ihrer Hände.

Sie hat Angst! Verwundert hing Ucurian für einen Moment diesem Gedanken nach. *Habe ich jemals zuvor gesehen, dass sie sich so fürchtet?*

Ein kalter Schauer durchlief seinen Leib.

Dann fiel sein Blick auf die umstehenden Ge- weiheten. Unglauben stand auf den Gesichtern, Zweifel, Angst und Ratlosigkeit.

Aber warum fürchtet sie sich so? Dieser Irre kann viel erzählen ... Sie zittert, weil er Recht hat! Weil es stimmt! Oh, Göttin, ich habe die Karrenwagen vor Jahren doch selbst nächtens auf die Löwenburg geleitet! Warum habe ich mich nie gefragt, was unter den Planen verborgen war? Weil ich ihr vertraut habe!

Ucurian wankte, als ihm andere Gelegenheiten einfielen, die nun, im Licht der Wahrheit eine völlig andere Bedeutung bekamen. Unwillkürlich wich er vor der Erhabenen zurück. *Sie hat Angst, weil Baerow die Wahrheit sagt!*

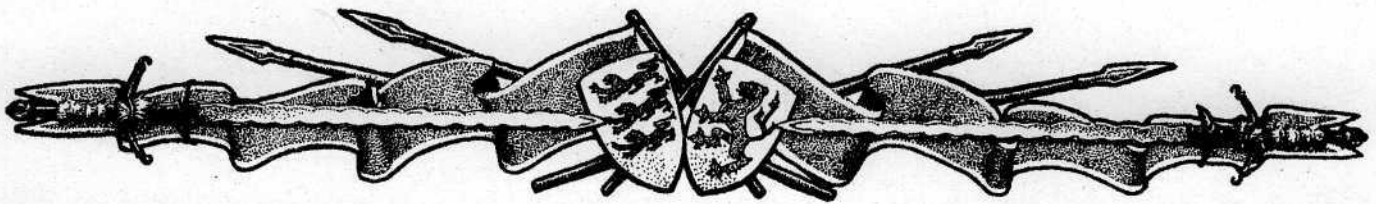
Ucurian wandte sich um und begegnete dem fassungslosen Blick Aldares von Donnerbach, der Sennenmeisterin. Vor ihr kniete zusammengesunken Brin von Rhodenstein, sein Schwert vor sich in den Schmutz geworfen. *Eine Geste der Unterwerfung, ein Geständnis! Er benennt sich schuldig.*

Jaakon von Turjeleff suchte Ucurians Blick. Der Siegelbewahrer war bleich wie der Tod und seine Lippen bewegten sich unentwegt. *Oh, Göttin, was soll nun werden? Oh, große Göttin, das wird deine Kirche zerbrechen! Deine Kirche ist dem Untergang geweiht.*

Nebliche Schlieren trübten Ucurian die Sicht, doch er sah trotzdem, wie sich Jaakon jäh ans Herz griff und dann schwerfällig in sich zusammensank.

So darfst du nicht enden! Ich muss zumindest die Kirche retten! Ich muss die Kirche vor der Verräterin retten. Wenn ich sie erschlage, können wir sie verscharren und man wird sie vergessen. Aldare wird ihr Amt übernehmen. Sie ist rein und ohne Fehl. Ich muss sie erschlagen und verscharren!

Ucurian drehte sich um und zog sein Schwert. "Bleib, wo du bist, Ucurian", fuhr ihn die Erhabene in barschem Ton an und drückte sein halbgezogenes Schwert zurück in die Scheide. Er hatte nicht bemerkt, dass er so dicht vor ihr stand. Verwirrt hielt er still. Durch den Nebel vor seinen Augen sah er zu, wie die Erhabene entschlossen zu Baerow marschierte und sich den Löwenhelm vom Haupt riss. Mit einem einzigen Hieb der flachen Hand schlug sie ihm das Schwert aus den Händen, dann zerzte sie ihn zu sich herum und drückte ihm den Löwenhelm auf den Kopf. Die Worte, die sie dabei rief, ergaben für Ucurian keinen Sinn und hallten wie finstere niederhöllische Flüche in seinen Ohren: "Im Namen meiner Herrin Rondra befehle ich dir, unheiligstes Gezücht, zurückzukehren in die Niederhöhlen, aus denen du gekrochen bist! Meinen Schild zerstörst du nicht, noch wirst du meine Wehr umgehen. Mein Schwert ist an meiner Seite, mein Wille ist blanker Stahl. Die Hand der Göttin leitet mein Wirken — ich bin das Schwert der Schwerter!"



Dann wurde alles still. Das Leben schien aus Ucurian zu fließen, seine Beine konnten ihn nicht länger tragen, er fiel auf die Knie. Einen unendlichen Augenblick lang dachte er, er müsse sterben. Dann spürte er den Wind auf seiner Wange, roch den kupfernen Geruch von vergossenem Blut und hörte das Weinen von einhundert Geweihten um ihn. Langsam sah er auf. Das Feld war übersät mit Geweihten. Manche lagen wie tot hingestreckt, andere kauerten, nur wenige standen wankend aufrecht.

Unweit von Ucurian hantierte die Erhabene. Mit fernem, entrücktem Blick wickelte sie sich den Rand ihres Mantels um die blutende Hand, dann zog sie Baerow den Löwenhelm vom Kopf und klemmte ihn sich vergessen unter den Arm.

"Erhabene", flüsterte Ucurian rau, kaum Herr über seine Stimme. Als sich ihre Blicke trafen, kehrte mühsam Klarheit in die Augen der Erhabenen zurück. Zum ersten Mal sah sie sich um und schien zu erschrecken, als ihr die menschliche Verwüstung bewusst wurde. Zorn glühte auf in ihren Augen, als sie hochfuhr.

"Auf", rief sie und richtete sich selbst nun vollends auf. "Auf mit euch! Höre ich hier Wimmern und Wehklagen? Auf, sage ich!"

Sie marschierte zum nächstbesten Geweihten und zerrte ihn auf die Beine. Dann noch zu einem zweiten und dritten, bevor sie wieder in das Zentrum des Kreises zurückkehrte.

Ucurian hatte inzwischen Rondriana von Eisenstein aufgerichtet, die nur leicht verletzt war, und bemühte sich um Baerow.

"Lass ihn liegen, Ucurian. Er ist tot."

Die Stimme der Erhabenen klang müde bei diesen Worten. Für einen Moment verlor sich ihr Blick erneut in fernen Sphären, dann riss sie sich gewaltsam aus der Entrückung und rief mit donnernder Stimme über das Feld, dass jedem Geweihten die Ohren klangen:

"Auf die Beine mit euch! Und kein Klagen mehr! Wir sind Geweihte und haben mit solch dämonischem Unfug jeden Tag zu tun."

Ungläubige Blicke richteten sich auf die Erhabene. Sie stand aufrecht und scheinbar unberührt von all der Verheerung. Den Löwenhelm hatte sie über die verbundene Hand geschoben. Vor sich hatte sie Armalion gestellt und hielt es mit der unverletzten Hand wie eine Standarte.

„Kommt zu euch! Wir wurden versucht - nicht mehr und nicht weniger. Der Dämon des Zweifels und der Niedertracht war unter uns, aber er ist nun vertrieben."

Ucurian hieß den Trost, die Kraft und die Wärme willkommen, die von den Worten der Erhabenen ausging. Die meisten Geweihten erhoben sich, doch Ucurian sah, dass die tiefe Bestürzung, die Erschütterung des Vertrauens nicht aus ihren Gesichtern wich.

Die Macht des Dämons ist gewichen, das Misstrauen, das sie jetzt verspüren, ist echt. Es sind ihre eigenen Zweifel, die, einmal gesät, für immer in den Köpfen gedeihen werden. Es wurden Fakten genannt, die sich nicht leugnen lassen. Ich weiß das mit am besten ... Es wird nie mehr so sein wie es war. Sie wird abdanken müssen. So kann sie nicht die Kirche führen.

Auch die Erhabene las in den Gesichtern.

"Wir sind ein Bund aus Brüdern und Schwestern - verwandt in allem, außer im Blut. Ich werde euch nicht aufgeben. Ich werde *uns* nicht aufgeben!"

Sie holte tief Luft, und fuhr dann in fast sachlichem Tonfall fort: "Die Hälfte von dem, was gesagt wurde ist wahr. Und in dieser Hälfte ich nichts, gar nichts enthalten, dessen ich mich schämen musste. Die andere Hälfte ist Lüge, und es ist nicht ein Funken Wahrheit darin. Wenn ihr glaubt, dass ich solch niederträchtige Taten begangen hätte, glaubt ihr dann auch, dass Rondra mir die Macht gewährt hätte, mich des Dämons zu erwehren? Glaubte ihr nicht, dass mich ihr gerechter Zorn schon vor Jahren niedergestreckt hätte? Glaubte ihr noch an die Macht der Göttin? Vertraut ihr noch ihrem Urteil? Denn das ist die Wurzel des Übels: Ihr zweifelt an Rondra! Euer Glaube selbst ist ins Wanken geraten. Das ist die wahre Macht des Dämons. Und das ist kein Kampf, der mit dem Schwert zu führen ist, das ist ein Kampf des Willens. Und trotzdem nichts anderes als ein Kampf, und damit unser tägliches Geschäft. Wenn ich mir in einer Sache sicher bin, dann in der, dass keiner unter euch einen guten Kampf meidet. Im Gegenteil, der Kampf ist unser Leben, unser Schicksal, das wir täglich willkommen heißen! Kämpft um euren Glauben! Im Herzen eines Geweihten ist kein Raum für Zweifel!"

Am Rand des Kreises erhob sich wankend Jaakon von Turjeleff, der Siegelbewahrer. Noch immer sterbensbleich zog er sein Schwert und fiel vor der Erhabenen auf die Knie. Mit dem Heft voran bot er ihr wortlos sein Schwert. Und mit andächtigem Lächeln berührte die Erhabene das Heft. Da ging Bewegung durch die Reihen der Geweihten, und einhundert Schwerter wurden der Erhabenen entgegengestreckt. Immer noch lächelnd ging sie stumm durch die Reihen und berührte jedes ihr dargebotene Schwertheft.

Und dann brach die Sonne durch die Wolken, und jedermann sah den silbrigen Schatten, der neben der Erhabenen ging. Eine kristallklare Hand ruhte auf ihrer Schulter, durchscheinender Schild und schimmernde Wehr reflektierten alveranisches Licht. *Ardare, oh Heiligel*

Tief in den Herzen schwanden die letzten Zweifel.

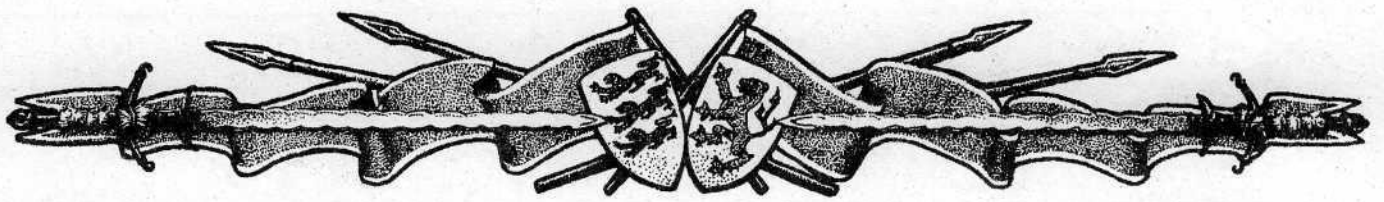
Mit den Gedanken kaum noch in dieser Sphäre kehrte die Erhabene zu Ucurian und Rondriana von Eisenstein in die Mitte des Kreises zurück. Die Augen voller Licht, den Blick verklärt, hob sie Armalion und sprach mit fester Stimme: "Rondriana Siebenstreich von Eisenstein, Ritterin Rondras! Ich, Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter und Marschallin des Bundes, küre Euch hiermit zur

Rondriana Siebenstreich von Eisenstein

Die zukünftige Sennenmeisterin der Mittellande wurde im Jahre 4 Hal in Gareth geboren. Ihre Eltern sind hochrangige Gardisten der Garether Stadtwache. Rondriana trat mit 12 Jahren als Novizin in die Dienste des Rondra-Tempels zu Gareth. Nach ihrer Weihe wurde sie gerne zu Aufgaben außerhalb der Tempelmauern herangezogen, da sie sich rasch als abenteuerlustig, aber auch bedingungslos zuverlässig erwies. Mehrere Reisen im Auftrag des Tempels führten sie nach Wehrheim, wo sie den Rondra-Geweihten Helmbrecht von Kalmbach kennen lernte. Mit ihm zusammen bestand sie so manche Queste im Namen der Herrin, und man nannte sie 'die Unzertrennlichen'. Schließlich schlossen beide den Bund vor Travia und Rondra im Tempel zu Wehrheim. Im Alter von 26 Jahren erhielt Rondriana dort auch ihren Ritterschlag und den ungewöhnlichen Ritternamen 'Siebenstreich'. Man erzählt sich, dass sie ihn aufgrund eines Kampfes gegen einen Irrhalken erhielt, den sie mit sieben Streichen vernichtete.

Nachdem Helmbrecht in die Leibgarde der Erhabenen berufen wurde, sahen Rondriana und er sich nur noch selten. Dies war mit ein Grund, weshalb Rondriana ihre Wehrheimer Berittenen nach Schwürzhofen führte und den Heermeister förmlich zwang, sie den Truppen der Erhabenen zuzuteilen.

Das Schwert der Schwerter schätzt besonders Rondrianas tollkühnen Mut und die leidenschaftliche Hingabe in Fragen des Glaubens und der Kirche; aber auch die gleichermaßen guten Verbindungen zu den Tempeln von Gareth und Wehrheim mögen die Wahl zur Meisterin des Bundes leicht gemacht haben. Diplomatisches Geschick ist von der neuen Sennenmeisterin erst einmal nicht zu erwarten – wohl aber beherztes Zugreifen, wo Handeln erforderlich ist.



Meisterin des Bundes der Mittellande! Euer Schwertschlag soll vorbereitet werden im Tempel zu Wehrheim, und ein neues Sennenschwert¹⁴ werde in Auftrag gegeben bei den besten Schmieden der Mittellande. So ist es der Wille Rondras!"

In leiserem Ton fuhr sie fort: "Des weiteren soll der Leichnam Baerow Luminoffs von

Festum bestattet werden. Trauert um ihn, denn seine Seele ging auf immer verloren."

Susi Michels

Quellenhinweise:

- 1) Vollständige Bezeichnung: Orden zur Wahrung allen rondragefälligen Wissens und zur Wacht wider die Orken (AB 99)
- 2) Heilige der Rondra, die gegen Verrat und Unehre angerufen wird.
- 3) Seit frühester Zeit ist es dem Schwert der Schwerter untersagt, Forderungen gegen die eigene Person oder das Amt selbst auszukämpfen. Es sei denn, die Meister des Bundes klagen das Schwert der Schwerter an, dann steht es ihm frei, selbst für seine Ehre zu streiten. (Siehe **Das Herzogtum Weiden**, S. 10f)
- 4) urtulamidisch, wörtlich 'Kämpfer der Ersten Klinge'
- 5) Es handelt sich um eine Hochgeweihten-Liturgie V Grades. Das 'Götterurteil' bittet die angerufene Gottheit, ihre Aufmerksamkeit auf den stattfindenden Kampf zu richten und durch den Sieger ihre Entscheidung kund zu tun.
- 6) bosparanisch, ein Duell bis zum Zweiten Blut, bei dem es nach rondrianischer Tradition allerdings keine Option gibt, den Kampf freiwillig aufzugeben (siehe Fürsten, Händler, Intriganten, S. 52f). Bei einem Götterurteil gilt die Entwaffnung des Gegners, um den Sieg zu erzwingen, als unehrenhaft - und ist damit ein unerlaubtes Kampfmanöver.
- 7) Gemeint ist der relativ junge Orden der Hohen Wacht, der zur Verteidigung der Front an den Schwarzen Landen eingesetzt wird. Er wurde auf direkte Initiative des Schwerts der Schwerter, verbunden mit enormen Kosten, gegründet. (AB 86, S. 4, AB 88, S. 20f.)
- 8) bosparanisch für 'Flammentanz', der Name des Weiheschwerts des Schwert der Schwerter
- 9) siehe dazu **Gerüchte um die Rondrakirche** (AB 82, S. 8)
- 10) siehe Abenteuerband **Siebenstreich**
- 11) siehe Heyne-Roman **Steppenwind** von Niels Gaul
- 12) siehe Spielhilfe **Das Herzogtum Weiden**, S. 9
- 13) siehe Heyne-Roman **Das zerbrochene Rad** von Ulrich Kiesow
- 14) Das alte Sennenschwert **Flammgard** zerbrach Brin von Rhodenstein, als er sein Amt als Meister des Bundes niederlegte (AB 99).



Neue Gesandte der Rondra-Kirche in Rommilyus

ROMMILYS. Im Rahja 32 Hal schickte das Schwert der Schwerter eine Ritterin der Leuin als ständige Gesandte nach Darpatien.

Ehrwürden Alinja Leuenklinge von Norburg, eine beeindruckende Mittdreißigerin aus dem Beraterstab Aylas von Schattengrund, entstammt altem bornischen Adel. Militärische Knappheit liegt ihr freilich weniger, und sie erträgt die höfische Art am Fürstenhofe besser als manch anderer Streiter der Leuin.

Fürstin Irmegunde von Rabenmund empfing sie in einer eigenen Großen Audienz im Palast. Mögen der freundliche Respekt, den Durchlaucht und Ehrwürden einander erwiesen, auch fürderhin das Verhältnis zwischen Darpatien und der Kirche der Leuin bestimmen.

"Wir freuen Uns", adressierte die Fürstin die Gesandte, "künftig eine Vertraute Ihrer Erhabenheit bei Uns zu wissen, um den Seelenverderbern jenseits der Berge desto besser Einhalt gebieten und der Alveranischen Leuin unter den Unsrigen desto besser den Weg ebnen zu können."

"Ich werde alles tun, um die Erwartungen nicht zu enttäuschen, Euer Allertraviagefälligste Durchlaucht!", war die Antwort. "Es ist im Sinne der Kirche, die Verbindung zu den Landen und Menschen zu festigen, die in diesen Zeiten in besonderer Weise geprüft werden. Und es ist im Sinne der Kirche, dieseti so viel Hilfe zukommen zu lassen, wie es ihr möglich ist!"

In Zukunft soll die Gesandte die Koordination zwischen dem darpatischen Heer und der Rondra-Kirche verbessern, und auch von einer "Stärkung rondrianischer Tugenden im Lande" war die Rede. Alinja von Norburg ihrerseits betonte die weitere Beteiligung der Rondra-Kirche im Kampf gegen die Schwarzen Horden und drang auf Förderung des Rondra-Geweihtenstandes, der in jenem Kampf naturgemäß höchste Opfer gebracht hatte. So sollen vor allem geeignet erscheinende Waisen und Heimatlose verstärkt im Bund des Schwertes Geborgenheit und Ausbildung finden und mit ihrer Kraft der Leuin dienen.

Katja Reinwald / Friederike Stein

AUS FERNEN LANDEN

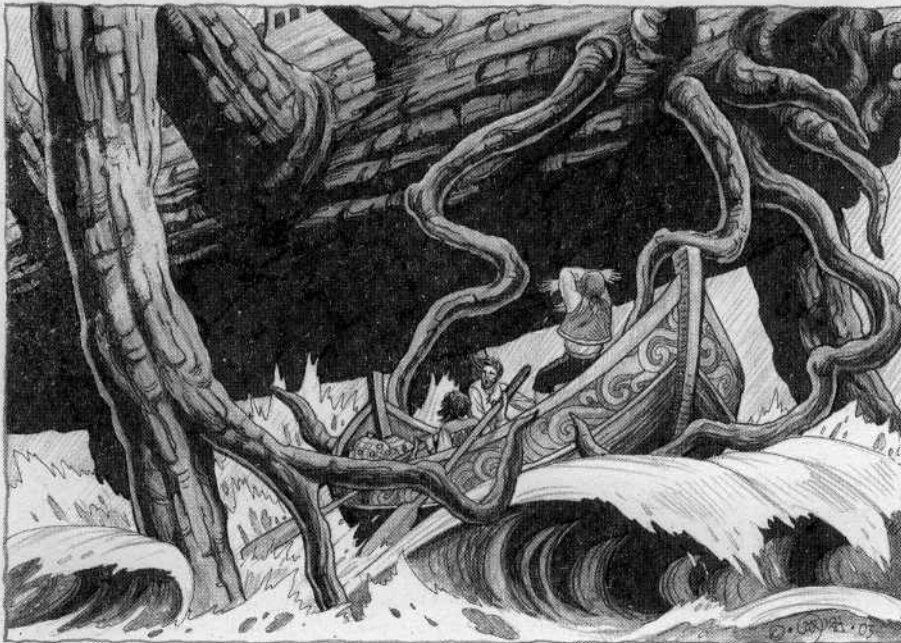
Dämonenarchen vor Neersand

NEERSAND. Kein Ort des von Dunkelheit eingekreisten Bornlandes scheint von den verruchten Schwarzen Landen entfernter zu sein als die Hafenstadt an der Walsachmündung. Und doch suchen dämonische Ungeheime immer wieder die Fluten vor Neersand heim und bohren sich in die Tiefe des Strudels. Zuletzt kam es Mitte Rahja zu einem folgenschweren Erscheinen einer offenbar recht großen Arche, die — scheinbar beiläufig — einen Kutter zertrat, ehe sie sich dem Strudel in der Flussmündung zuwandte. Wie immer sprachen die Bögen und wenigen Ge-

»Als zur'Morgenstund' die Hörner tönten, schienen mir die Neersander seltsam schichsalergeben:



Dies war nicht der erste Baumdämon, der seine Wurzeln in den Wellen vor der Stadt tränkte. Ich eilte schnell auf die Mauern, um das Urjässbare zu sehen. Entsetzt stand in den Gesichtern der Wachenden und Schauenden: Ein Kutter, eben mit dem Gezeitenwechsel ausgelaufen, kreuzte-den Weg der Monstrosität. Im Nu war der Schatten der Arche über dem, Gefährt. Ran!wurzeln ergriffen den Nachen, zerdrückten ihn geradezu beiläufig und lie-



schütze der Stadtmauern, konnten der Wider-natürlichkeit aber keine bleibenden Schäden zufügen. Wir danken der Postille Festumer Flagge für das folgende Stimmungsbild aus der Stadt.

» Wenn der Morgennebel über dem Meer liegt und sich die ersten Strahlen der Sonne gerade darin brechen wollen, gehe ich gerne am Strand entlang und lausche den Möwen. Aber die Seevögel flogen plötzlich alle auf Statt ihrer klagenden Rufe erfüllte plötzlich ein fernes Knarren die Luft Ein erstickender Schatten schob sich, noch einen halben Horizont entfernt, vor die aufgehende Sonne. Krabbelnd und knarrend ächzte das Ungetüm auf Neersand zu: Es war ein riesenhafter Baum mit acht Beinen und obszönen Hörnern. Ich wusste, was das bedeutete, und betete zu den Göttern.«

—Saljescha Serstappen, KräuterSammlerin der Therbüniten

Ben ihn im Sog der über das Wasser stampfenden Beine untergehen. Mitten in der Walsachmündung kam das Ungetüm zum Stehen, sackte leicht in sich zusammen. Trotz der Windstille erreichte uns süßlicher Atem nach fauligem Harz. Dann verschwand die Dämonenarche langsam im Strudel. Das Meer verschlang sie, bis sich die Wellen auch über dem maulartigem Bug schlössen. Luftblasen stiegen auf Schlieren verteilten sich auf dem Wasser. Aus der Tiefe glaubte man Erschütterungen zu spüren. [...] Nach diesem halben Stundenmaß der Angst erschien das Monsterwesen wieder: achtbeinig, hochaufgeschossen und ungebeugt. Um die vereinzelt Treffer der zwei städtischen Katapulte kümmerte es sich nicht, sondern strebte wieder dem Horizont zu, als seien wir alle nur Ameisen, die keiner Beachtung wert seien. [...] Lediglich ein Fischer des Nachens konnte geborgen werden, aber er atmete kaum: dunkles Harz verklebte ihm die Lungen. Nur die

Therbüniten können wissen, ob er länger überlebt. [...] Die Neersander zeigten kaum ein Zeichen der Freude, als der Baumdämon ihre Gestade verließ: "Der nächste kommt bestimmt." Die Stadt glaubt sich am Rande der Welt. Nicht nur in Sichtweite des Überwals, sondern nun auch am Abgrund zu den Höllen der Dämonen, die tun und lassen, was sie wollen.«

—Pjetrow von Jekdisit, Schreiber der Festumer Flagge

AW

Hintergrund:

Attacken auf Neersand

Seit Menschengedenken existiert in der Walsachmündung ein mächtiger Wasserstrudel, der es nur bei Gezeitenwechsel ermöglicht, den Hafen von Neersand anzulaufen. Die Efferd-Kirche hat den Strudel laut einem über 400 Jahre alten Schriftstück zum Sakrosanktum ihres Gottes erklärt, so dass jedem das Hinabtauchen verboten ist.

Seit der Ausbreitung erzdämonischer Kräfte im Perlenmeer im Jahr 27 Hal erscheinen immer wieder Ma'hay'tamim, die mächtigen Dämonenschiffe der Borbaradianer, vor der Küste, tauchen in den Strudel ab und suchen anschließend das Weite. Bei diesen mysteriösen Erscheinungen hat keine dieser Archen die Stadt Neersand oder nahe Dörfer je angegriffen, und auch Schiffe nur dann, wenn sie auf direktem Kurs lagen. Der Efferd-Hochgeweihte Jesidoro de Sylphur sieht den Grund für diese Besuche: "Die Dämonenarchen versuchen, Efferds Heiligtum anzugreifen, doch mit der Kraft unseres Glaubens wird der heilige Strudel bestehen."

Brandpfeile und Katapultgeschosse haben bislang kaum eine Wirkung bei den Dämonenarchen gezeigt. Dreimal ist es bereits dank der Besatzung geistesgegenwärtiger Kriegsschiffe gelungen, heranmarschierende Baumdämonen zurückzutreiben, ehe sie im Mahlstrom versanken. Leider können es sich die Admirale des Bornlandes nicht leisten, ein größeres Kontingent bewaffneter Schiffe stets bei Neersand auf Reede liegen zu lassen, da jeder Holken und jede Schivone für die großen Geleitzüge durch die Blutige See benötigt wird.

Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 28.

Ungehinderter Durchmarsch der Orks bei Teshkal

TESHKAL/ANDERGAST. Die auf Grund des Hilferufes der Baronin Ossyras von Teshkal versammelten andergastischen Truppen stellten die Orks nicht wie erwartet zur Schlacht, sondern ließen sie wegen eines angeblichen Vertrages ungehindert passieren. Jedoch wurden Boten in das bedrohte Winhall entsandt.

Wegen der Orkgefahr hatten sich sowohl einige andergastische Ritter mit ihren Landwehren als auch ein Banner königlicher Burgmannen bei Teshkal gesammelt. Die königlichen und freiherrschaftlichen Truppen unter dem Recken Rondras Bogumislaus von Neuendorf hatten östlich der Stadt Aufstellung bezogen, während Baronin Ossyra mit ihrem eigenen Kontingent die Stadt deckte. Tief gestaffelt standen die Schlachtreihen der aus den Kriegen mit Nostria erprobten Kämpen. Auch wenn die Orks in der Überzahl waren, so hätten sie mit dieser Wehr einige Mühe gehabt. Doch kaum näherte sich schließlich am 25. Efferd der Haufen der Schwarzpelze, traten die Anergaster beiseite und ließen sie ungehindert weitermarschieren. Lediglich bei den Leuten Ossyras, der Reckin Rahjas, erhob sich missmutiges Gemurre, denn unvergessen ist das Leid, das die Schwarzpelze erst vor wenigen Jahren der Stadt Teshkal zugefügt hatten, als sie am 25. Peraine des Jahres 17 Hal plündernd durch deren Straßen zogen.

Bis zuletzt hatte Baronin Ossyra sich dafür eingesetzt, die Orks zur Schlacht zu stellen. Doch ungehört verhallten ihre Worte in den Ohren Bogumislaus'. Der Recke Rondras berief sich nämlich nach längeren Beratungen darauf, dass die Orks das Zeichen des alten Arrangements, eine mit Zeichen aus Menschen- und Orkblut bemalte Scheibe aus Steineichenholz, bei sich hätten, und bestand darauf, dass er die Traditionen seines Landes im Umgang mit den nördlichen Nachbarn einzuhalten habe. Ingeheim schien er allerdings heilfroh, sich auf diese Weise aus der Sache herauswinden zu können. Immerhin allerdings konnte er bei den Verhandlungen das Ziel der Orks erfahren:

Diesmal ist nicht Gareth das Ziel der Orks, sondern das blühende Albernia. Auch der Weg, den die Horden nehmen werden, ist abgesteckt worden. So werden sie die Stadt Anergast östlich umgehen, am Westufer des Thuransees entlang nach Süden ziehen und dann nach Südwesten in Richtung Winhall abschwanken. Nicht bestätigt, aber doch wahrscheinlich als wahr anzunehmen ist im Übrigen, dass die Anergaster versuchten, die Orks davon zu überzeugen, einen kleinen Umweg über Nostria zu nehmen. Sogleich nachdem man dies in Erfahrung gebracht hatte, wurden Boten über Anergast und Winhall nach Havena gesandt, um den Alberniern zumindest eine frühzeitige Warnung zukommen zu lassen.

So erfuhr endlich auch der andergastische

König Efferdan von diesen Vorfällen — gerade am Tage nach der Geburt seines zweiten Sohnes Wendolyn. Sorge um sein eigenes Reich, noch mehr aber um die Besitztümer seiner Verwandten in Albernia ergriff ihn sogleich und er beauftragte einige vertrauenswürdige Personen damit, den Zug der Orks genaustens zu überwachen. Dass er dabei dem Ver-

nehmen nach nicht nur auf Einheimische zurückgegriffen hat, beweist, wie wenig Vertrauen der König nun noch in seine eigenen Berater haben kann.

Zwar darf man sich in Anergast darüber freuen, das Heer intakt erhalten zu haben, aber angesichts dieses überaus ritterlichen Verhaltens sollte man sich die Frage stellen, ob nicht das Schilf, das sich im Wind biegt und sich zu Boden wirft, um dann unbeschadet wieder hochzufedern, wenn der Sturm vorübergezogen ist, ein besseres Sinnbild dieses Reiches wäre, als es die unbeugsame Eiche ist.

Philipp Seeger



Meisterinformationen zu diesem Artikel finden Sie auf Seite 27.

Der Rat der Recken Anergasts

Seit alten Zeiten wird der König, der **Recke Praios**^{*}, von einer Reihe Berater unterstützt. Die größte Bedeutung hat hierbei angesichts der vielen Kriege der **Recke Rondras**, also der Heermeister, derzeit Bogumislaus von Neuendorf. Für ein Binnenland erstaunlich große Bedeutung hat der **Recke Efferds**^{*}, unter dem man sich nicht nur einen 'Marineminister' vorzustellen hat, sondern dem auch die Flößerei und die Mühlen unterstehen. **Recke Travias** ist die traditionelle Bezeichnung des königlichen Haushofmeisters. Der **Recke Borons**^{*} ist für die Denkmale und öffentlichen Gräber zuständig, angesichts der vielen Kriegstoten durchaus eine fordernde Tätigkeit. Erst unter König Efferdan wurde der Rang des **Reckens Hesindes** erstmals vergeben, und zwar an seine Schwägerin Prinzessin Irina, eine hochbegabte Hesinde-Geweihte. Der **Recke Firuns**^{*} ist, wie nicht anders zu erwarten, der königliche Jagdmeister. Der Titel eines **Reckens Tsas** oder **Phexens** wurde bislang nicht vergeben, zumindest wurde davon nichts bekannt. Der **Recke Peraines**^{*}, welcher traditionell vom Pfleger des Landes, des höchsten in Anergast befindlichen Peraine-Geweihten vorgeschlagen wird, ist das Oberhaupt der königlichen Siechen- und Armenpflege. **Recke Ingerimms**^{*}, also Rüst- und Schatzmeister, wegen der stets klammen Kassen hier eher Penningmeister genannt, ist seit alters her ein Zwerg aus dem andergastischen Teil des Nordhanges der Koschberge. Erstmals seit der Joborner Verbrüderung wieder vergeben wurde der Rang des **Recken Rahjas**, des Oberhauptes der königlichen Pferdezucht. In alten Zeiten schon war dieses Amt mit der Baronie Teshkal vereint und so trägt heute Baronin Ossyra von Teshkal diesen Titel.

Erwähnenswert ist noch, dass es vor Jahren einen **Recken Swafnirs** gab, einen thorwalschen Hetmann, der sich mit seiner Otta als Leibwache des damaligen Fürsten verdingt hatte, jedoch nach einem vergeblichen Versuch, die Macht im Lande an sich zu reißen, wieder in den Norden zog.

^{*} Die mit einem Sternchen gekennzeichneten Recken werden wir von offizieller Seite her voraussichtlich nicht namentlich erwähnen, so dass sie sich auch als Positionen für verdiente Helden eignen. Jedoch kommen in der Regel nur gebürtige Anergaster oder mit König Efferdan ins Exil gegangene Liebfelder für solche Aufgaben in Frage.

Frau Tsa ein neues Haus – oder doch ein altes?

Thorwal-Stadt. Bei dem großen Brandangriff, der die Misstimmung zwischen Horasiat und Thorwal hervorrief, wurden weite Teile der wichtigsten Stadt im thorwalschen Land niedergebrannt. Auch der Tsa-Tempel wurde in Mitleidenschaft gezogen.

Lange hat es gedauert, bis eine Entscheidung gefunden war, und viel Widersprüchliches und geschlicht Falsches wurde mancherorts darüber verlautet, ob man den Tempel wieder aufbauen oder einen neuen Standpunkt wählen sollte. Dann schien die Entscheidung der Kirche gefallen zu sein, sich aus Thorwal zurückzuziehen und das Haus der Göttin an anderem Orte – ganz im Sinne der sich stetig wandelnden Göttin – neu zu errichten.

Doch schon entschied man sich wieder um: Die brüchigen Mauern wurden eingerissen und ein bisher auf dem alten Tempelboden zur notdürftigen Unterkunft errichtete Bretterbau wurde kurzerhand weiter ausgebaut und ähnelt nun eher einem der typischen lokalen Langhäuser. Die Wände jedoch stechen aus der Masse anderer Gebäude bunt hervor; sie wurden von den Waisenkindern bemalt, die bei dem Brandangriff all ihre Verwandten verloren und bei Orian Belther – dem bekanntesten Vertreter der thorwalschen Tsa-Kirche – ein neues Heim gefunden hatten. Besagter Geweihter bedauert lediglich, dass in ganz Thorwal nicht genügend buntes Glas aufzutreiben war, um die Glaskuppel wieder zu errichten, daher plante er flugs um und ließ bunte Glasstücke in kleine Lücken der Wände einsetzen, wodurch das Innere des Tempels bei hellem Tage in ein schimmerndes Farbenmeer getaucht wird.

Jens Arne Klingsöhr

Gnadenfrist für die Runajasko!

Die Untersuchungen an der Runajasko verlaufen bis zum heutigen Tage nicht so, wie es sich Hagen Gerion, Großmeister des ODL zu Lowangen, vorgestellt hatte. Anfang Praios berichtete der entsandte Großjustiziar Silanor Faralon über die Vorkommnisse in Olport im Rat der Grauen Gilde zu Punin. Demnach konnte bis zum jetzigen Zeitpunkt keine Verwendung von Blutmagie an der Runajasko nachgewiesen werden, wohl aber der Einsatz von einer urtümlichen Runenmagie.

Die Untersuchungen vor Ort gestalten sich indes schwierig, da sich die Runajasko alles andere als kooperativ zeigt. Man habe den Eindruck, so Faralon, dass die Akademie und vor allem Akademieleiter Haldrunir Windweiser gar kein Interesse daran habe, die schweren Anschuldigungen zu widerlegen. Zwar gelang es der Delegation, mit einzelnen Runajasko-Abgängern außerhalb der Halle des Windes zu sprechen, doch gaben diese sich eher wortkarg. Um letztlich schlüssige Beweise für oder gegen die Anschuldigungen vorlegen zu können, werden daher weitere investigative Maßnah-

men notwendig sein. Diese Feststellung sorgte für Aufruhr im Plenum, als Magister Gero Walpo Frutex, Entsandter des Großjustizars des ODL zu Neetha, wutentbrannt aufsprang und vehement forderte, die bereits vor einem halben Götterlauf gefassten Beschlüsse des Gildenrates endlich in die Tat umzusetzen – so es nötig sei auch mit Gewalt.

Die Zurechtweisung folgte umgehend, als die Convocata Ailin Ni Finnian unmissverständlich und mit strafendem Blick klar machte, dass allein sie den Standpunkt des ODL im Gildenrat vertrete.

Ein schwerer Disput war damit jedoch vom Zaune gebrochen. Erst eine mehrstündige scharfe Diskussion brachte den Kmpromiss, dass die Frist für die Runajasko ein halbes Jahr verlängert wird, damit weitere Beweise für die Anschuldigungen gesammelt werden können. Erneut unterstrichen wurde aber, dass die vom Gildenrat bereits gefassten Beschlüsse keineswegs zurückgenommen werden, sollten die Beweise erbracht werden.

Wann Großjustiziar Faralon plant, erneut in den hohen Norden zu reisen, konnte bislang noch nicht in Erfahrung gebracht werden.

*Martin Budweg, Paddy Fritz,
André Wieseh & Ingo Wölbern*

Meeresplage im Golf von Prem beendet?

Wie bereits im **Aventurischen Boten** 97 berichtet, war eine stark erhöhte Konzentration an Krakenmolchen im Golf von Prem bemerkt worden. Kaum ein Schiff konnte mehr den Golf durchqueren, ohne angegriffen zu werden, und nur die größten und stärksten Schiffe konnten diese Attacken abwehren. Etliche Fischerboote kenterten, noch mehr Menschen wurden ein Mahl der Oktopoden, kein Mittel schien zu helfen.

Doch dann erinnerte sich eine Skaldin an ein altes Ritual, welches unter der Leitung des Meisters der Brandung von Ifims Ozean erneut durchgeführt wurde.

Unser Berichterstatte Oswin Puschinske schickte uns folgenden Augenzeugenbericht:

"Der Tag begann in Thorwal mehr als trüb, denn es regnete in Strömen, dazu blies der Beleman kräftig und wühlte das Meer auf. Bei Sonnenaufgang, der durch die Regenwolken verdeckt wurde, trat die altherwürdige Swafnir-Priesterin Bridgera Karvsolmfara in Begleitung sämtlicher Geweihter und Skalden aus dem Tempel des Swafnir, um zum Alten Ugdalf, der Festung auf der Steilkippe, hinaufzusteigen, wo sie die uralten Worte sprach:

»Efferd! Swafnir! Herren der Meere!

Erhört uns!

Rondrikan, Beleman, Nuianna, Frenjara, Askanje, Harunka, Katla!

Ihr Winde, erhebt euch!

Ragna, Ragnild und Rangnid!

Ihr delphingleichen Dienerinnen, kommt herbei!

Elida und Efferdane!

Schützt uns vor Hranngars Brut!

Ihr Angerufenen!

Ihr Anbetungswürdigen!

Befreit dieses Gewässer vom giftigem Einfluss der Ersäuerin!

Verjagt ihre Schergen und sichert eure Gewässer für die Menschenkinder die euch anflehen: Erhört uns!«

Wieder und wieder wurden die Worte skandiert. Die Winde tobten und rissen den Betenden die Worte von den Lippen, so dass keiner mehr ein Wort verstand, und doch beteten alle voller Inbrunst weiter. Der Regen ging in wahren Sturzbächen hernieder und schien die Flehenden ertränken zu wollen. Das Meer tobte wie wild, als wolle es das Land versenken. Gewaltige Wellen brachen sich an den Felsen, vereinzelt erreichte die aufbrandende Gischt gar die Swafnir-Priesterin auf der Kippe und umspülte ihre Füße.

Und dann passierte es. Ein gewaltiger Wasserwirbel bildeten sich im Meer vor Thorwal und begann, in Richtung Westen zu wandern. Doch selbst, als er in der Ferne verschwand, hielt die Geweihte nicht in ihrer Anrufung inne. Erst als die Sonne versank und es vollends finster wurde, kehrte sie – vollkommen erschöpft – in den Tempel zurück. Bridgera musste gestützt werden und einige befürchteten, dass dieser Tag ihre Kräfte überstiegen hätte.

Doch am nächsten Tag zeigte sie sich wieder im Tempel, immer noch müde und ausgelaugt, aber kerngesund. Sie erzählte Tronde und den anderen Anwesenden, dass zur gleichen Zeit wie sie der Swafnir-Priester Jurge Swafnirsgrehd an der Westküste Runins und der Meister der Brandung Goswin auf der Südspitze Hjalands das selben Ritual rezitiert hätten.

Die beiden genannten erschienen am frühen Abend ebenfalls im Tempel und berichteten, dass Efferd und Swafnir auch bei ihnen einen Wasserwirbel entsandt hätten. Die drei Priester vermuteten, dass sich diese Wirbel aufeinander zu bewegt und zu einem gewaltigen Mahlstrom vereinigt hätten. Nach der Aussage eines mutigen – oder sollte man besser sagen: lebensmüden? – Handelsfahrers, der sich trotz der Meeresplage in den Golf von Prem gewagt hatte, hätte er diesen Urgrund aller Wasserwirbel gesehen, als jener sich hinaus in das Meer der Sieben Winde wand. Nur mit viel Glück konnte er dem kräftigen Sog entkommen."

Angeblich sollte dieser Sog, so die alten Überlieferungen, das Hrangargezücht zerschmettern, doch schon nach eine Woche stellte sich heraus, dass dem nicht so war. Die Krakenmolche und andere Untiere wurden lediglich zu einem Großteil aus dem Premier Golf vertrieben, so dass nun nur noch eine normale und vertretbare Anzahl der Wesen vorhanden ist; zu allem Unglück bildete sich aber zwischen der Insel Runin und dem Ort Efferdün eine scheinbar mehrere Meilen breite Zone, in der die Ungeheuer starke Aktivität zeigen. Als sicherste Passage, um in dem Premier Golf zu gelangen, gilt derzeit die Schleppstelle zwischen Treban und Aryn.

*Frank Mienkuß &
Jens Arne Klingsöhr*

Horasische Schiffe vernichtet

BEILUNK/GRANGOR. Unweit von Beilunk wurden Anfang Rondra die Reste einer Karavelle und einer Schivone gesichtet, die offenbar einer Dämonenarche zum Opfer gefallen waren. Es handelte sich um die horasischen Schiffe *Horasstolz* und *Sancta Elida*, die mit großem Mut den tobrischen Vormarsch in den Misamarschen unterstützt hatten. Nach über einem Jahr in fernen Landen wurden sie zum Tag der Heimkehr im Traviamond in ihren südlichen Heimathäfen erwartet, wo sie nun nie wieder ankommen werden. Efferd behüte die Seelen der Seeleute.

AW

Aufblühendes Elenvina

ELENVINA. Seit Jahren befindet sich die Handelsstadt am Großen Fluss und Residenzstadt der nordmärkischen Herzöge im Aufwind und Wachstum. Straßenzüge werden angelegt, solide Prunkbauten in die Höhe gezogen und Tempel und Türme geschmückt. Da die letzte Kopfzählung lange zurücklag, ließ der Stadtvogt kürzlich Kind, Mann, Frau und Greis innerhalb Elenvinas zählen: 7.034 Seelen beherbergt die Reichsstadt nach diesem Zensus, entgegen der früher geschätzten 4.000. Bereits vor zwei Jahren wurde mit dem Bau einer neuen, größeren und stärkeren Stadtmauer nach erzwergischem Vorbild begonnen.

AW

Hoffnungsvoller Abschied

KUSLIK. Am 3. Efferd verließ unter großem Interesse seitens der Bevölkerung ein Schiff den sicheren Hafen am siebenwindigen Meer. An sich wäre dies nichts besonderes, doch dieses Schiff war ein Thorwaler Drache unter dem Kommando von Jurga Trondesdottir, der Tochter des obersten Hetmannes Tronde Torbensson. Den Gerüchten nach, die in der Stadt kursieren, soll sich Jurga am Kai von Baron Selchian von Trestal-Garlischröt, dem horasischen Unterhändler für den Friedensvertrag zwischen Horasiat und Thorwal, freundlich verabschiedet haben. Auf beiden Gesichtern war Zufriedenheit abzulesen und man darf somit vermuten, dass die Verhandlungen gut verlaufen sind. Weshalb der Friedensvertrag aber immer noch nicht unterschrieben wurde, zumal beide Seiten sich einig schienen, bleibt bisher ein Rätsel.

Frank Mienkuß

Brand in Rommilys stark übertrieben

ROMMILYS. Wieder einmal ist aufgebauchten Erzählungen sensationslustiger Fahrensleut* mehr Gewichtung beigemessen worden, als der * praiosgefälligen Wahrheit guttut. Nur so ist es zu erklären, dass aus einem Brand im Hinterhofeines (!) Wohnhauses im Stadtteil Katzloch, bei dem zwei (!) Menschen ums Leben kamen und einige weitere verletzt wurden, eine verheerende 'Feuersbrunst' mit 'rund einhundert'

Toten und derlei Unsinn mehr wurde. Dass die (inzwischen nicht mehr) 'rauchenden Ruinen' (eines Hinterhofanbaus nämlich) in der Tat noch immer zu sehen sind, erklärt sich aus der Vorgehensweise der dortigen Bewohner, ihre Unterkünfte lieber aus Brettern innerhalb der Mauerreste zu errichten, als sie aus soliden Materialien wieder aufzubauen.

Die Travia-Kirche nimmt den Brand allerdings zum Anlass, einmal mehr auf die beengte und elende Situation vieler Flüchtlinge in Rommilys hinzuweisen und um Spenden zu bitten.

Friederike Stein

Körperrollen bei der Leibwache Königin Rohajas

Innerhalb der zweiten Führungsebene der königlichen Leibwache soll es einen Wechsel gegeben haben. Hinter vorgehaltener Hand wird geflüstert, dass der Wechsel von übergeordneten Institutionen angeregt wurde.

Dem entlassenen Hauptmann wird vorgeworfen, sich nicht genügend um die Bewachung der Königsfamilie in Horasia gekümmert zu haben (siehe AB 99), da dieser sich weigerte, eine Person als Mitglied des Königshauses anzuerkennen.

Mittlerweile soll der Soldat aber an kaiserlicher Stelle wieder aufgenommen worden sein.

Stefan Trautmann

Mordserie in Gareth

Nach den neueren Berichten kam es in den Elendsvierteln der Kapitale zu ungewöhnlich grausamen Morden: Todesfälle, die wohl kaum weiter aufgefallen wären, wenn sie sich nicht in ihrer Grausamkeit von den gewöhnlichen Totgeschlagenen unterschieden hätten. Alle Toten waren noch in jugendlichem Alter.

Auf die Ergreifung des Täters wurde von der Travia-Kirche eine Belohnung von 80 Dukaten ausgesetzt.

Stefan Trautmann

Greif Herofan verschwunden

ARVEPASS. Der Greif Herofan, dessen Horst am Pass lag, ist fort. Dem prächtigen weißen Greifen wird nachgesagt, er habe verschiedene Scheusale, die das Gebirge zu überfliegen versuchten, mit seinen gewaltigen Pranken zur Strecke gebracht. Nun aber munkelt man unter den Truppen des Reiches, der Schwarze Drache selbst sei in einer finsternen Nacht, in der Mada sich hinter einem Schleier aus Wolken verbarg, gekommen und habe sich den Greifen 'geholt'.

Der zuständige Leutnant der Passwacht dazu: "Es ist nicht so, dass ich den Berichten unserer Späher nicht trauen würde. Das sind zuverlässige Leute. Wer unzuverlässig ist, der übersteht hier keine drei Nächte. Aber bloß, weil man hier draußen etwas beobachtet, heißt das noch lange nicht, dass es auch tatsächlich so vorgefallen ist, wenn Ihr mich versteht. Es gab im Lager der Feinde gar einen verdammten Illusionisten, der sich erdreistete, als Zerrbild des verschollenen Kaiser Hal nackt zwischen den Fel-

sen umher zu hüpfen, bis er sich einen Bolzen einfing."

Phillipe Mindach

Pilger im Eis verschwunden

NORBURG. Die Pilgerschar von Firun und Tsa, die im Frühling in das eisige Glorania aufgebrochen ist, um mit der Kraft des Glaubens und der Gebete gegen den Dämonenfrost zu bestehen (wir berichteten), ist verschollen. Die Schar von einhundert Frauen und Männern wurde zuletzt in Trautemanns Hus gesehen, der nördlichen Abtei des rondrianischen Ordens zur Wahrung, danach verschlang sie das Eisreich.

AW

Andergaster Recke siegt beim Kaiserturnier

GARETH. Beim Kaiserturnier, das alljährlich an den ersten Tagen des Praios stattfindet, dominierte der gefürchtete Andergastsche Ritter Abelmir Castaval, der bei Tjoste, Kampf zu einer und zu zwei Händen siegte. Selbst große Helden des Mittelreichs wie Avon Nordfalk von Moosgrund und Melcher Dragendot mussten sich dem schwarzgrün gewappneten Recken aus dem Nordwesten geschlagen geben. Das bunte Treiben rund um das Turnier war von großem Trubel erfüllt.

AW

Untote in der Schwarzen Sichel

ROMMILYS. AUS etlichen darpatischen Schwarz-Sichel-Baronien, allen voran der Bregelsaum-Baronie Mistelhausen, dringen Gerüchte von Feindeinfällen und sogar Untoten-Erhebungen. Die ersten Nachrichten erreichten die Hauptstadt just zum Darpatischen Adelsrat Ende Praios und veranlassten den dort anwesenden Schwarzsichel-Adel, noch vor Ende des Rates in seine Lehen zurückzukehren. Mittlerweile soll "alles wieder unter Kontrolle" sein. Von Flüchtlingen aus Mistelhausen hört man allerdings anderes.

Friederike Stein

Unerwarteter Blumenzuchterfolg in Sylla

Wie uns Händler und Fernreisende aus dem Süden des Kontinents berichteten, ist der Rahja-Geweihenschaft von Sylla die 'Züchtung' einer außerordentlich vollkelchigen und schönen Rose gelungen.

Völlig unerwartet hatte sich der Erfolg eingestellt. Nachdem eine Novizin die Stöcke viel zu kurz zurückgeschnitten hatte, glaubte man schon an die Zerstörung ganzer Beete. Als am nächsten Morgen aber die Rosen wieder in voller Blüte standen, war das Erstaunen groß; besonders bei der Novizin, die die ganze Nacht über betend ihre Buße verrichtet haben soll.

Stefan Trautmann

Meisterinformationen zu diesen Artikeln finden Sie auf Seite 29.

**Der F-SHOP gratuliert
der Redaktion
zum Hundertsten!**

Gewinnen Sie im Internet unter:
<http://AB100.F-SHOP.de>
einen der unten abgebildeten
Preise. Die Hauptgewinner werden
im Aventurischen Boten 102
bekannt gegeben.
Einsendeschluss ist der
31. Mai 2003
Der Rechtsweg ist
ausgeschlossen.



CARYAD - ORIGINAL

KEIN DRUCK, SONDERN DAS
HANDGEMALTE ORIGINAL DER
REICHSREGENTIN EMER

GESTIFTET VON DER INTERNET-GALERIE
WWW.FANT-ART.DE



ZAUBEREI & HEXENWERK

5 LIMITIERTE, NUMMERIERTE UND
SIGNIERTE BOXEN

GESTIFTET VOM BETTEN VERSAND
WWW.F-SHOP.DE



100 SÄTZE
LESEZEICHEN

GESTIFTET VOM
WWW.F-SHOP.DE

[HTTP://AB100.F-SHOP.DE](http://AB100.F-SHOP.DE)



Das Schwarze Auge

DAS TOR ZU DEINER PHANTASIE!



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen! Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie einem uralten Drachen, verhandeln Sie mit den geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach der Spur längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie einen verzwickten Kriminalfall oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der finsternen Magier. Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Zauberer, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Einbrecherin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat seine Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen. Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.

ALLES IST MÖGLICH IN DER WELT DES SCHWARZEN AUGES!

Basisbox, ISBN 3-89064-284-5 • Schwerter & Helden, ISBN 3-89064-285-3 • Zauberei & Hexenwerk, ISBN 3-89064-286-1



FANTASY PRODUCTIONS GMBH
Postfach 1517 • 40675 ERKRATH • [WWW.FANPRO.COM](http://www.fanpro.com)