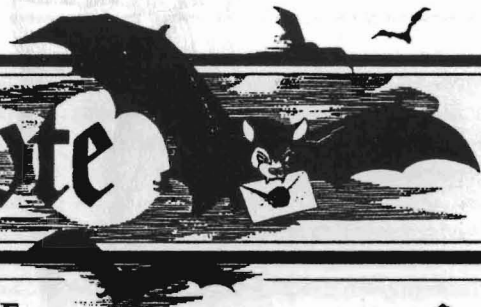


Aventurischer Bote



DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUG

Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im Übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

Diesmal gilt:
Irdisch gab's ein großes Staunen,
fehlte doch der Bot' im Haus.
Aventurisch jedoch sind's nur Launen,
Änderungen bleiben aus.
Also heißt es weiterhin:
Wehret jedem Dunkelsinn!

Einzelpreis
2,50 EUR
Ausgabe
Juni/Juli 2007

124

Aventurischer Bote, Hesinde 1029 BF

Diener des Lebens rettet Ilsurs Heilige Quellen

Angriff Xeraans abgewendet – Ilsur wird neues Kultzentrum

ILSUR. Vor zwei Ausgaben (AB 122) berichteten wir vom spurlosen Verschwinden Leatmon Phraisops, des einzigen bekannten Nachkommen der altherwürdigen Phraisop-Familie und künftigen Patriarchen des Peraine-Kultes. Mit banger Sorge suchten die Geweihten Araniens nach dem jungen Novizen, die schlimmsten Befürchtungen nur mühsam verdrängend. Doch die Gebende Göttin hat alles zum Guten gewendet: Leatmon Phraisop ist unversehrt wieder aufgetaucht und brachte den göttlichen Segen über Ilsur. Einige Augenzeugen berichten gegenüber dem **Aventurischen Boten**, was sich in Tobrien zgetragen hat.

Angriff auf Ilsur

»Ein paar Tage vor dem großen Angriff lief die 'Seeadler von Beilunk' in den Hafen ein. Sie brachte ein paar freiwillige Kämpfer und etwas Nahrung – und sie hatte einen ganz besonderen Passagier an Bord: Leatmon Phraisop, unseren designierten Patriarchen. Er befand sich in Obhut Kapitän Sanins und wurde anfangs versteckt gehalten, bis er oben im Palas nahe der privaten Gemächer des Kommandanten, Tharleon von Donnerbach, untergebracht worden war. Erst in diesem Mo-



ment wurden wir Geweihten hinzugezogen, erst da offenbarte sich er sich uns. Er sei heimlich aus dem Kloster geflohen, um einer Prophezeiung zu folgen, berichtete Leatmon. Diese habe ihn hierher geführt, ein paar Gefolgsleute begleiteten seine Reise und bewachten ihn. Er zeigte mir einen Krug, den er auf seine Queste gefunden hatte. Dieser Krug wartet auf seine Bestimmung, doch

Leatmon Phraisop konnte sie nicht deuten. Als der Angriff kam, da erkannte er, weswegen ihn die gütige Göttin hierher entsandt hatte.«
—Bruder Adebert, Meister der Ernte im Peraine-Tempel Ilsurs

»Plötzlich schoss ein helles Licht an den Himmel, ein Signal. In dessen fahlem Schein sahen wir unzählige Gestalten aus dem Wasser kriechen, Dutzende, wenn nicht hunderte ekliger Ungeheuer waren es, die im Wasser gewartet hatten. Aufrecht gehende, fette Kröten, Fischköpfige und riesenhafte Hummer. Sie nahmen die Ruinenmauern der

In dieser Ausgabe

- Diener des Lebens in Ilsur
Seiten 1–3
- Kaiserin Rohaja in Tobrien
Seite 4
- Heerzug in die Rote Sichel
Seite 5
- Auf dem Weg zum Licht
Seite 6
- Zwist auf Elenviner Rossmarkt
Seite 7
- In aller Kürze
Seiten 8 & 23
- Vom Handwerk der Diebe
Seite 24
- DSA intern
Seiten 27 & 28

verfallenen Gemäuer im Sturm und strebten auf die Burg zu. Laut erschallten die Alarmhörner, wir zogen uns in den Palas zurück.«

—Nana Treublatt, Schreiberin in Ilsur

»Die Angreifer teilten sich in zwei Gruppen. Eine bestürmte das Burgtor, die andere versuchte, die Seeadler zu entern. Schnell gelang den Feinden der Durchbruch durchs erste Tor, denn ein Zauberer hatte das Holz zerfallen lassen. Im Burghof kam es zu heftigen Gefechten. Die hummerartigen Kreaturen kämpften mit langen gezackten Speiße und schnappten mit ihren gewaltigen Scherenhänden nach uns. Unsere Bolzen und Pfeile konnten ihnen kaum etwas anhaben, nur mit den schweren Hel-

lebarden hingegen knackten wir manchen Panzer. Wir mussten in den Nahkampf gehen.

Plötzlich erschallte ein Ruf: »Rückzug!«

Wir ließen ab und zogen uns zum zweiten Tor zurück. Dort mussten wir uns erneut gruppieren, denn von Seeseite kam auch ein Angriff: ein feister Dämon mit unzähligen Tentakeln tauchte aus dem Wasser auf und kroch die Felsen und die Burgmauer hinauf. Wir warfen Steine hinunter, doch das machte ihm nichts aus.«

—Sinje Wiesmoor, Burgwache in Ilsur

»Doch der Angriff war nur Ablenkung. Die Krabbenwesen bestürmten die Burg einzig zu dem Zweck, dass niemand dort herauskommen kann.

Und auch die Kräfte der Seeadler wurden gebunden, um von dem eigentlichen Ziel abzulenken: den Heiligen Quellen.

Ich sah Rauch aufsteigen aus dem Hain: Der Tempel brannte. Ein Frevler und Verräter hatte diesen Ort geschändet. Wir waren machtlos! Die Hummerartigen stürmten immer weiter nach oben, wo die tapferen Gardisten versuchten, ein schleimiges Dämonenstück von den Mauern fernzuhalten. Ich eilte zum jungen Phraisop, doch er war nicht mehr in seiner Kammer. Er war fort, bereits im Heiligen Hain.«

—Bruder Adebort

Rettung durch göttliche Macht

»Aus der Ferne sah ich Gestalten im Heiligen Hain – ich stand auf den Mauern der Burg Klippenstein und war zum Zuschauen verdammt. Finstere Schatten bewegten sich unter den Bäumen entlang, mit schweren Axthieben zerstörten sie die geweihten Anlagen. Doch dann sah ich den jungen Phraisop. Er huschte durch das Halbdunkel, den irdenen Krug an sich gepresst. Er lief zu den Heiligen Quellen und schöpfte das Wasser in den Krug. Seine Gefolgsleute waren bei ihm und verwickelten die schattenhaften Feinde in Gefechte, während Leatmon zwischen den Bäumen verschwand.

Ewige Mutter, betete ich, schütze deinen Sohn. Immer und immer wieder flehte ich, denn das war das Einzige, was ich tun konnte.«

—Bruder Adebort

»Xeraan selbst war da. Er mit seiner 'Unbesiegbaren Legion'. Niemand weiß, wie er dorthin gekommen war – vermutlich durch Zauberei. Die Heiligen Quellen lagen schutzlos da, die wenigen Wachen aus der alten Garnison standen auf verlorenem Posten. Wir dachten, nun wäre es vorbei mit uns.«

—Sinje Wiesmoor

»Plötzlich erhob sich ein Nebel, eine dünne Linie entlang der Ränder. Immer mehr und immer dichter wurde er und legte sich über das ganze Areal. Die feuchten Tropfen funkelten im Licht des Madamals und rieselten langsam wieder hinab. Bäume sprossen aus dem Boden, wo vorher keine waren. Ein Zeichen der Göttin. Stille kehrte ein, zumindest für einen Moment.«

—Nana Treublatt

»Es war, als hielten alle Kämpfer kurz inne. Bevor wir wussten, was passiert war, klirrten schon wieder die Klingen. Es war gespenstisch, als hätte der ewige Zeitenherrscher für einen Augenblick den Weltenlauf angehalten. Doch kurz darauf kam Bewegung in die Feinde, der Ansturm versiegt und sie zogen sich zurück. Irgendetwas war geschehen. Ehrwürden Tharleon befahl einen Ausfall und mit lautem Kriegsgeheul warfen wir uns den fischigen Monstrositäten entgegen.

Als wir den Burgvorplatz erreichten, sahen wir, dass die Feinde sich auf ganzer Linie zurückzogen. Unerbittlich verfolgten wir sie, die Bordgeschütze der Seeadler rissen einen Hummer entzwei, Feuerzauber wurden den Fliehenden hinterhergeschleudert, bis alle im Meer verschwunden waren.

Sofort eilten wir zum Heiligen Hain, wo Flammen im Tempel hochschlugen. Mitten auf dem Weg, der seit Jahren den Hain mit Altenilsur verbindet, stand auf einmal ein großer Baum, dicht belaubt, äußerst krumm und schief gewachsen. Erstaunt blieben wir stehen. Dann fanden wir einen Streithammer auf dem Weg liegen – und an den Ästen des Baumes hingen metallene Panzerteile. Wir fanden noch mehr dieser Bäume, vier Dutzend vielleicht, alle standen sie dort, wo noch einen Tag vorher nichts gewachsen war. Ehrfurcht erfüllte uns. Die Unbesiegbare Legion war geschlagen worden.«

—Sinje Wiesmoor

»Der Tempel war nicht mehr zu retten, das Dach war schon eingestürzt und die Hüterin der Saat in den Flammen umgekommen. Doch Leatmon Phraisop lebte. Gänzlich erschöpft, immer noch den Krug in den Händen, stand er vor uns und lächelte.

»Sorgt euch nicht«, sprach er entrückt, »die Herrin hat ein neues Haus gefunden!«

Ich warf mich ihm zu Füßen und dankte unserer Gütigen Mutter!«

—Bruder Adebort

Ein neuer Diener des Lebens

»Nachdem die Angreifer alle davongelaufen waren, sahen wir, dass auf der jenseitigen Uferseite im Dorf der Xeraan-Schergen Unruhe herrschte, blankes Entsetzen ob dieser Niederlage. Nun waren sie schutzlos, und das wussten wir. Ehrwürden Tharleon trieb uns weiter voran und wir setzten über den Graben. In Panik flohen die Frevler vor uns, bald stand die Villa Frengammer, Quartier für die üblen Schergen, in Flammen und auch die lästerlichen Schreine wurden zerstört. Als der Morgen dämmerte, war Ilsur frei.«

—Sinje Wiesmoor

Die Schlacht war geschlagen, Xeraan besiegt und Ilsur aus dem Klammergriff der Belagerer befreit. Am Vormittag versammelten sich die Verteidiger der Stadt zu einem Götterdienst im

Park der Ruhe – dort, wo das nächtliche Wunder stattgefunden hatte. Leatmon Phraisop, der mutige und von der Göttin selbst geleitete Novize, trat vor und hielt eine Rede.

»Bei seinen Worten musste ich mir die Tränen aus den Augen wischen. Er erinnerte uns an das Leid und die Entbehrungen. Die Toten, die bei der Verteidigung der Stadt gefallen waren. Sie sind für eine rechte Sache gestorben, haben ihr Leben hingegeben und werden von den Göttern dafür belohnt in den alveranischen Paradiesen. Er rief uns die letzten Jahre und auch die Nacht des Überfalls ins Gedächtnis, doch dann zerriss er diese finsternen Wolken, riss den Himmel auf und wies uns den Sonnenschein! Leatmon Phraisop ist unser Retter, er hat Tobrien sein Wort gegeben.«

—Nana Treublatt

Editorial

Liebe Leser und Leserinnen des Aventurischen Boten, diese Ausgabe steht im Zeichen Peraines, der Gnadenvollen Göttin. Neben dem Leitartikel finden Sie thematisch passende Meisterrinformationen, eine Ordensbeschreibung, eine kleine Regel-Ecke und erstmals einen Spieler-Ratgeber zu Peraine-Geweihten in der Heldengruppe. Wir sind sehr an Ihrer Meinung zu diesem Themen-Boten interessiert und bitten Sie um einen Kommentar. Senden Sie eine E-Mail mit Lob oder Kritik an: chris@khunchom.de. Vielen Dank im Voraus!

»Wie er so sprach, da war mein Herz angerührt. Ich hörte ihn sprechen, aber ich hörte nicht mehr seine Worte. Die Melodie seiner Stimme drang in mein Herz und ließ es schneller klopfen. Das sollte ein Novize, ein Jung' von vierzehn Jahren sein? Als er geendet hatte, brandete Jubel auf und jemand rief: "Seht, das Gras!" Mit eigenen Augen sahen wir es. Der verkohlte Dachbalken, auf dem er gestanden hatte, war völlig befreit vom Ruß und das verbrannte Gras zu seinen Füßen war wieder grün geworden, ein sattes, gesundes Grün, wie nach einem sommerlichen Regen.«

—Sinje Wiesmoor

»Von der Gütigen darselbst hat er die Ordination empfangen, und alle, die auf jenem Feld standen, wurden vom Odem der Göttin gestreift. Peraine sei ewiger Lobpreis!«

—Bruder Adebret

Doch nicht nur aus Ilsur dringt die Kunde eines heiligen Wunders. Von Riva bis Al'Anfa

hörten unsere Berichterstatter gleichlautende Erzählungen. Übereinstimmend und gleichzeitig sollen die Geweihten aus allen Regionen unserer Welt die Nachricht vom Wunder in Ilsur erfahren haben, mit den Worten Leatmon Phraisops. Hier ist der Wortlaut der Botschaft, wie sie in diesen Tagen in allen Tempeln der Gebenden Göttin verlesen wird:

»Das Haus der Göttin liegt in Trümmern. Doch es ist nur ein weltliches Haus. Die Götter haben in Ilsur in der letzten Nacht eine Heimat gefunden. Sie sind hier unter uns, sie wohnen in unseren Herzen! Und dieses Haus werden die Mächte der Finsternis nie zerschmettern können, denn es ist aus unserem Glauben errichtet. Bauen wir der Mutter Peraine ein neues Haus, zum Dank für ihre Gnade! Und laden wir Gäste ein, auf dass alle schauen können, welche Wunder sich hier ereigneten. Dieser Tempel soll all jenen eine Heimat werden, die in der Tradition der Mutter Peraine leben. Hier in Ilsur und überall sonst in Aventurien!«

Nur einen Tag darauf legte Shila al-Agrah, die Hochmeisterin des Therbûniten-Ordens, ihr kommissarisches Amt als Vorstehendes des Peraine-Kultes nieder, in einer feierlichen Zeremonie im aranischen Nasir Malkid. Sie wolle sich nun wieder ganz um die Belange ihres Ordens kümmern, stünde dem neuen Diener des Lebens jedoch mit all ihrer Erfahrung, mit Rat und Tat zur Seite. Leatmon Phraisop, geboren 1015 BF und letzter Spross der Phraisop-Familie, wurde daraufhin in allen Peraine-Tempeln Aventuriens zum neuen Patriarchen des Kultes, zum Diener des Lebens, ausgerufen.

»Ein Novize wird nicht dann geweiht, wenn er alle formalen Kriterien erfüllt. Er wird dann geweiht, wenn ihn die Herrin Peraine für würdig erachtet.«

—Shila al-Agrah, Hochmeisterin der Therbûniten

Ilsur wird neues Kult-Zentrum

In Ilsur ließ der jugendliche Diener des Lebens einen langen Dankgötterdienst feiern, zu Ehren aller Zwölfe. Doch natürlich stand die Feier im Zeichen des göttlichen Storches. Seine Erhabenheit Leatmon Phraisop verkündete den Ratschluss Peraines zur Zukunft ihres Kultes auf Aventurien: Ilsur wird das neue Zentrum des Kultes werden.

"Peraine ist dort, wo die Hilfe am dringendsten ist", lautet seit je her das Motto der Kirche. So etwa wurde der bisherige Hauptsitz Zorgan erwählt, als es galt, die berüchtigten Zorgan-Pocken in Aranien zu bekämpfen. Nun jedoch

sollen die tobrischen Lande genesen unter der fruchtbringenden Hand Peraines.

In der Zeremonie wurde die außerhalb Tobriens weitgehend unbekannte lokale Schutzherzin Lindegard heilig gesprochen. Die Geweihte lebte in der Zeit der Magierkriege vor rund fünfhundert Jahren und bewahrte die Bewohner eines Dorfes vor dem Tode durch Hunger und Durst. Sie bewies Mut und Unerschrockenheit, als sie sich zwischen die dämonischen Feinde wagte, um lebenswichtiges Wasser aus der einzigen Quelle zu schöpfen. Die Heilige Lindegard ist nunmehr die Schutzheilige all

jener, die von dämonischen Feinden verfolgt werden.

Schließlich präsentierte der Diener des Lebens ein von der Göttin berührtes Artefakt, den *Krug der Heiligen Lindegard* – jenes Gefäß, mit dem die Heilige das Wasser aus der Quelle schöpfte und mit dem der arglistige Überfall Xeraans auf die Heiligen Quellen verhindert werden konnte. Dieser Krug soll den Geweihten der Gebenden Göttin aus Notlagen helfen, und Peraine selbst hat dem Tempel in Ilsur die rechte Zeremonie offenbart, dieses Artefakt auch von fern zu rufen.

Der 'Zug der Störche'

»Kein Feld ist so dürr, dass man es nicht wässern kann. So, wie der Krug der Heiligen Lindegard den Menschen das lebenswichtige Wasser brachte, so wird die Gemeinschaft der Barmherzigen Mutter dem tobrischen Land Leben spenden. Die Störche werden kommen – und sie werden hier nisten!«

—Leatmon Phraisop, Diener des Lebens

Diese Passage der Rede, die der Diener des Lebens an jenem Morgen nach der Schlacht in Ilsur hielt, sorgte für viel Jubel. Mehrfach wurde dieses Bild in den darauf folgenden Predigten aufgegriffen und schließlich sprach Leatmon Phraisop das aus, was viele schon vermuteten: "Kommt, ihr Störche, kommt hierher nach Ilsur! Baut euch Nester, wir heißen euch willkommen! Kommt, wo immer ihr euch befindet, kommt mit dem Segen der Mutter Peraine!"

Reisende trugen die Kunde dieser Predigten hinaus, in vielen Tempeln waren die Worte des Dieners des Lebens zu hören. Und die Menschen hörten zu. Der Diener des Lebens hat zu einer Pilgerfahrt aufgerufen, zum

'Zug der Störche'. Die Reaktionen auf diese Rede sind immens, wie man an den Aussagen verschiedener Würdenträger ermesen kann, die von der Redaktion zusammengestellt worden sind.

»Wenn die Störche gen Norden ziehen, dann werden wir es ihnen gleichtun. Macht euch bereit, im Mond der jungen Göttin Tsa wird sich der Zug der Störche formieren!«

—Shila al-Agrah, Hochmeisterin der Therbûniten

»Die Kirche der Ewigen Leuin ist Schild und Schwert aller Zwölfgöttergläubigen. So wollen Wir den Pilgern Schutz gewähren und Uns ihrem Zug anschließen, der milden Herrin Peraine zur Ehre und in Andenken an den Schwertzug, dessen ruhmreiche Taten sich bald zum zehnten Male jähren.«

—Ayla von Schattengrund, Schwert der Schwerter

»Zu Ehren der mildtätigen Göttin Peraine werden Wir ein Dankesopfer an den St.-Therbûn-Altar nach Malkid bringen. Möge es Unseren wackeren Untertanen in Tobrien eine Hilfe sein.«

—Selindian Hal von Gareth, König von Almada und Kaiser¹ des Mittelreichs

»Ehre sei Peraine! Aber Recht muss Recht bleiben. Wer an die Scholle gebunden ist, muss bleiben. Er kann auch daheim der gütigen Göttin dienen, wenn ihn sein Herr nicht freigibt.«

—Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken

»Das Land ist frei, doch noch sind die Felder wild und verkommen. Brüder und Schwestern, ergreift Hacke, Spaten und Pflug, lasst uns das Land wieder fruchtbar machen!«

—Throndwig Bregelsaum, Hoher Abt des Dreischwesternordens

»Jeder götterfürchtige Mensch ist uns willkommen. Doch die Arbeit ist noch nicht vorüber, sie beginnt erst gerade. Packen wir gemeinsam an, werden wir bald die Früchte ernten können.«

—Fiana Birkenhain, tobrische Pflegerin des Landes

¹ Sein Titel ist umstritten, auch Rohaja von Gareth erhebt Anspruch auf den Thron. Von ihr war aufgrund ihrer Reise (siehe Seite 4) keine Äußerung zu erhalten.

Kaiserlicher Hof zieht gen Tobrien

»Sturm peitscht den Regen durch die Klammen des Sichelstiegs zwischen Weiden und Tobrien. Er senkt stolze Pferdeköpfe, drückt Gespanne nieder und weht Hauben, Umhänge und schlecht verstaute Ladung hinfort. Der Weg wird mit jeder Böe steiler. Die Fuhrknechte, Soldaten und Adligen der langen Kolonne verlieren den Mut. Auch die Kaiserin reitet ohne Kraft. Wolkberge rauschen vorüber und verwandeln mit eisigem Himmelswasser den Pussweg in einen Sturzbach. Werden wir das tobriische Herzogtum je erreichen?«

—Wyben Berliand, kaiserlicher Hofmedicus, Efferd 1029 BF

Nach Norden, in das unter dem Schatten von Borbarads Erben stehende Herzogtum Tobrien, lenkt Kaiserin Rohaja von Gareth¹ schon bald nach ihrer Krönung ihre Schritte. Wie schon auf dem Großen Hoftag² angekündigt, will die Herrscherin das nach dem Jahr des Feuers zerstüttete Reich bereisen und den Vasallen gegen die Schwarzen Lande beistehen. Am 17. Rondra 1029 BF setzte sich der Hofstaat mitsamt Gardesoldaten, gesammelten Waffentreuen aus Garetien und Perricum sowie Söldnern und Geweihten der Rondra von Gareth aus in Bewegung. Durch die Wildermark, Weiden und über den Sichelstieg führt der Pfad des Hofes und soll Mitte des Efferdmondes in Peraineufurten enden. Mit der Kaiserin zieht auch der tobriische Herzog Bernfried von Ehrenstein, der kurz zuvor Rohajas Anspruch auf die Kaiserwürde gegen ihren Bruder Selindian Hal unterstützte und bei der Heiligen Zwölfgöttertjoste zu Per-

ricum³ um Kämpfer warb, die dem Herzogtum im ewigen Ringen gegen die Heptarchen ihren Schwertarm leihen mochten.

Es ist wohl nicht nur die Abgeschiedenheit der Nordprovinzen, aus denen im Jahr des Feuers kaum Nachricht kam, die Tobrien zum ersten Ziel des Hofes machen. Auch die Nachricht vom Angriff des Helme Haffax auf die Piratenküste³ bewog die Kaiserin, den Schwarzen Landen zufrüherst Aufmerksamkeit zu schenken, anstatt "den Almadaner Buben zu züchtigen" (wie es manche garetische Adlige wünschen) oder gegen die "albernischen Abtrünnigen zu ziehen" (wie es Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss fordert). Bevor sich weiter Mittelreicher gegen Mittelreicher wenden, wie kürzlich im Streit Answins gegen Rohajas, sollen die Schwertspitzen lieber gegen die dämonischen Feinde gerichtet werden – so hat es sich offenbar die Kaiserin auf die Fahne geschrieben.

Andere Landesherren, wie etwa diejenigen von Greifenfurt, Nordmarken, Traviemark oder Kosch, sandten nur wenige oder gar keine Streiter zu diesem Zug nach Nordost: Jede Provinz hat in eigenen Gefilden mehr als genug Gefahren zu meistern, als dass sie ihre Bewaffneten in ferne Regionen zu schicken vermag. Der gescheiterte Angriff auf Warunk im Frühjahr⁴ und frühere leidvolle Kämpfe gegen die Schwarzen Lande stecken tief in den Knochen und Köpfen.

Wenn sich die Erben Borbarads aber wie zankende Hyänen anfallen, schöpfen kaiserlicher und herzoglicher Hof neue Zuversicht für das gebeutelte Tobrien. Bereits im Praiosmond sandte Rohaja den Befehl nach Perricum, Kriegsschiffe zusammenzuziehen und das belagerte Ilsur zu entsetzen. Herzog Bernfried ließ seinen Kanzler in Peraineufurten das Kriegerrecht und eine Heerschau ausrufen.

Die vereinten Kämpfer von Herzog und Kaiserin wollen einen möglichen Überfall der streitenden Heptarchen auf Peraineufurten oder Vallusa, der sich im Krieg an der Piratenküste zeitigen mag, gebührend beantworten. Und so es die Gunst der Stunde erlaubt, sollen auch Festungen des Feindes geschleift oder erobert werden, noch bevor der Winter Einzug hält und jede Heerfahrt beendet.

»Schon wieder ein Wagen vom Sturm umgeworfen. Als wolle er Wind und Wolken verfluchen, streckt Illuminatus Arrius von Wulfen seine Faust gen Himmel, nur um dann entwaffnet seine Hände zum Kelch zu formen. Da gleißt es gülden in der Höhe, und das Bild eines majestätischen Greifen erscheint uns. Ein göttliches Signum! Der ganze Heereszug blickt großen Auges hinauf. Jäh erscheint der Sturm nur noch lau, der Regen sanft. Herzog Bernfried selbst reitet zur Spitze des Zuges, lässt das Banner Tobriens entrollen und weist uns den Weg: Dort oben beginnt seine Heimat. Wir haben die Passhöhe fast erreicht.«

—Wyben Berliand, kaiserlicher Hofmedicus, Efferd 1029 BF

AW

¹ Zum umstrittenen Kaisertitel siehe die Fußnote auf S. 3.

² Siehe AB 117, S. 3–8

³ Siehe AB 121, S. 20–21

⁴ Siehe AB 120, S. 1–3

⁵ Siehe AB 117, S. 1–3

Der Vagabund ist tot!

OLAT/MOOSGRUND. Der Winter hielt Einzug in Weiden, kalt tosten die ersten Stürme vom Finsterkamm herab ins Bärwaldener Land und aus ihrem Geheul klang immer wieder eine Kunde, die viele als Mär oder Wunschgedanken abtaten. Doch ebenso wenig wie die eisigen Winde verging der Klang der Worte, denen man an immer mehr Feuern in den Grafschaften Heldentrutz und Bärwalde lauschen konnte: Der Vagabund ist tot! Jener Orkhexer, der so viel Leid über das Herzogtum gebracht hat. All seine Schandtaten sind in den Annalen des Ordens zur Wahrung festgehalten, und noch heute gedenkt man auf dem Rhodenstein

voller Trauer der verdammungswürdigsten Tat des Schamanen: des Hinterhalts in der Alten Klamm, in den er einst das vormalige Schwert der Schwerter Dragosch Aldêwin von Sichelhofen gelockt hatte, wo nicht weniger als 50 Rondra-Geweihte den Tod fanden. So berüchtigt die Taten des Orks waren, so wenig ist über sein Ende bekannt, und so ranken sich in den Gasthöfen und Schenken des Herzogtums die tollsten Erzählungen um seinen Tod. Sicher ist nur, dass die Balihoer Burggräfin Ardariel Nordfalk von Moosgrund, Tochter des heldenhaft gefallen Streiter des Reiches Avon, den Sternenregen über dem Orkland dahingehend deutete, dass

ihre lang geplante Jagd auf den Schamanen nun beginnen musste.

Ihrem Ruf zur Hatz folgten nur wenige, denen die Nordfalkin aber in unverbrüchlichem Vertrauen verbunden ist, unter ihnen die neu bestallte Schwertschwester des Rondra-Tempels von Moosgrund. Über Wochen jagten die Gefährten durch die Heldentrutz und den unwegsamen Finsterkamm, ehe sie den Orkschamanen endlich stellen konnten. Im Boronmond, als der Winter in den Bergen des Finsterkamms schon Einzug gehalten hatte und der kalte Wind des Augrimmers durch die Schluchten und um die Grate des Gebirges

heulte, hatten die Jäger endlich den erhofften Erfolg.

Von den Taten der Gefährten soll hier nicht berichtet werden, dies bleibt dem Rhodenstein überlassen, der nun nicht nur die Erinnerung

an die Untaten des Vagabunden, sondern auch das Wissen um die Taten jener jungen Recken bewahrt und den Weidenern beizeiten offenbaren wird. Die kupferne Mondscheibe des Vagabunden aber hängt seitdem hoch oben an

der Löwenzinne von Burg Moosgrund, allen Schwarzpelzen zur Warnung.

Patrick Reed, Katja Reinwald

Fantholi, Rondra 1030 BF

Heerzug in die Rote Sichel

Die Sichelwacht rüstet sich gegen die Goblins

SALTHEL. Als vor drei Götterläufen am Ende der namenlosen Tage die Kriegstrommeln verhallten, als bei Traviagluck die größte Schlacht endete, die die Sichelwacht seit Langem gesehen hatte, und die Menschen inmitten der vom Rotpelz verursachten Verwüstungen erschöpft aufatmeten, hatte sich wohl ein jeder und eine jede dankend an die Götter gewandt, aber auch Rache geschworen.

Wie dem Boten zugetragen worden ist, hat Graf Bunsenhold nach seiner Bestallung (**AB 121**) keine Zeit verstreichen lassen und gleich zu Beginn des neuen Götterlaufs eine Heerfahrt der Sichelwacht ins Rotsichelgebirge angekündigt. In Depeschen, die den Adligen der Grafschaft eiligst zugestellt wurden, forderte der Graf die Waffenpflicht und Heerfolge ein. Ende Rondra, so verlangte er, sollten seine Vasallen mit einem der Kopfzahl ihres Lehens entsprechenden Haufen an Landwehr sowie allem standes-

gemäßen Gefolge in Salthel zur Heerschau eintreffen, um sich unter dem Wolfsbanner der Sichelwacht zu vereinen.

Dem Vernehmen nach soll der Graf bereits Ende Ingerimm 1029 BF seinen Heermeister, Sirlan Schwertestreich von Silkenau, zu sich gerufen haben. Mit ihm gemeinsam hatte er die Pläne erarbeitet, um der Rotpelzgefahr endlich ein Ende zu bereiten. Doch es heißt auch, dass der Graf bei dieser Heerfahrt ganz spezielle Ziele verfolge, über die bislang nicht Offizielles verlautbart wurde – die Entsendung von Spähern legt jedoch nahe, dass man auf Burg Aarkopf einen Gegner ausgemacht hat, den man dingfest machen möchte.

Nun hat sich in Salthel eine beeindruckende und bunte Schar an Bewaffneten versammelt, die das Rückgrat der Sichelwachter Heerscharen, die Sichelgarde, flankieren. Unzählige Schaulustige aus Stadt und Umland haben sich

ebenfalls dort eingefunden, um das imposante Zusammentreffen der gut 500 Bewaffneten zu bewundern und all ihre Unterstützung zum Ausdruck zu bringen. Selbst der gleichmütige Graf Bunsenhold zeigte sich beeindruckt und dankte mit knappen, aber wohl gesetzten Worten dem Sichelwachter Adel für seine Anstrengungen: Der Sieg über die Rotpelze, gab er sich gewiss, sei nun sicher.

Beseelt vom Geist dieses bewegenden Erlebnisses werden die wackeren Recken der Sichelwacht bald unter der persönlichen Führung des Grafen und des Heermeisters der Sichel ausziehen, die Rotpelze empfindlich zu treffen, sie endgültig zu besiegen und so unseren geliebten Landen nach drei peinvollen Götterläufen den wohl verdienten Frieden zurückzugeben. Lang lebe Graf Bunsenhold!

Jörg Neidig / Marco Schrage

Nostrische Kriegsposaune, Rondra 1030 BF

Vom Turnier und einer Chronik

NOSTRIA. Die diesjährige Austragung des Königsturniers konnte wohl kaum die Erwartungen der Nostrianer erfüllen. Von den bekannteren Turnierstreitern waren nur wenige in die Hauptstadt gereist, was dem erwachsenen Aberglauben über die Seuche 1027 BF geschuldet war. Gerüchte von ruhelosen Geistern der Gestorbenen, die unterlegene Kämpfer zu martern suchen, wirkten abschreckend, ermunterten aber einige besonders wagemutige und überwiegend unerfahrene Adlige zur Teilnahme. Aus fernen Landen kamen gerade mal eine Handvoll Ritter, um in Nostria ihr Waffenhandwerk zu beweisen. Am Ende ging Graf Muragio von Kendrar aus der wichtigsten Disziplin, dem Tjost, souverän als Sieger hervor. Im Schwertkampf jedoch erwies sich zu allgemeiner Überraschung ein auswärtiger Kämpfer als überlegen. Wie es heißt, war er von der Königin Yolande II. als Dank für treue Dienste mit der Teilnahme am Turnier geehrt worden.

Am Rande des Turniergeschehens gab es jedoch einiges, was den Nostrianern noch lange in Erinnerung wird. So ließ die Königin schon während des Empfangs auf dem Harodfels eine wichtige Änderung in der Hofhistoriographie verkünden. Inspiriert durch Theorien des horasischen Universalgelehrten Rohalion Sarostes sollen fortan bei der Erstellung der Gloria Kasmyria nicht nur favorisierte Chronisten, sondern auch Berichte wandernder Schreiber aus anderen Landen berücksichtigt werden, um aus vielfältigen Quellen die Wahrheit zu schöpfen.

Yolande II. erklärte dazu: "Die Zeugnisse unserer Ahnen sind eine erbauliche Lektüre, aber sie geben selten Aufschluss über die Umstände, unter denen die Monarchen ihre Entscheidungen getroffen haben. Um künftigen Generationen eine Wertung unserer Handlungen zu erlauben, dürfen wir ihnen auch die Hintergründe des Geschehens nicht verschweigen."

Jene Adlige, die selbst in der Geschichtsschreibung bewandert sind, reagierten auf die Worte der Königin mit Verdruss. Was in Nostria geschehen ist, könne nur von nostrischen Gelehrten wahrheitsgetreu erfasst und wiedergegeben werden, so lautete ihre einhellige Meinung. Eine weitere Tradition würde unnötigerweise gebrochen, behaupteten sie, wie es bereits mit der Zeitrechnung geschehen sei.

Da half auch die Versicherung wenig, dass die Änderungen nur für die gegenwärtige Generation gelten sollten, nicht aber für die Epoche Kasimirs IV., dessen Kapitel in der Gloria Kasmyria noch in diesem Götterlauf vollendet werden wird. Bei den Bürgern und Gemeinen jedoch fand die Weltoffenheit und Wahrheitsliebe, die Yolande II. mit ihrem Beschluss zum Ausdruck brachte, regen Anklang.

Julian Marioulas / Tahir Shaikh

Auf dem Weg zum Licht

Erste Erkenntnisse der Praios-Kirche zum Verbleib des Ewigen Lichts?

GARETH/GRAFSCHAFT WALDSTEIN. Viele Monde sind vergangen, seit das Oberhaupt der Kirche des Götterfürsten Praios, Seine erhabene Weisheit Hilberian Praiogriiff II. Heliogan, auf dem Platz vor der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale in Alt-Gareth das Jahresorakel des Jahres 1028 BF verkündete. Wohl keiner von denen, die damals unter den schrecklichen Eindrücken der gerade erst geschlagenen Schlacht in den Wolken standen und dem Orakel beiwohnten, hat bis heute die Offenbarung vergessen, die der Götterfürst durch den Mund seines höchsten Dieners auf Dere verkündete: die Suche nach dem Ewigen Licht des Heiligen Quanon, das während der Kämpfe um Gareth entrückt wurde und ohne das kein neuer Tempel gemäß dem althergebrachten Ritus geweiht werden kann (vergleiche AB 112). Die Gemeinschaft des Lichts, also die Kirche des Herrn Praios in ihrer Gesamtheit, wurde aufgerufen, diese 'Quanionsqueste' als ihre heilige Pflicht zu verstehen und ihr selbst in den entlegensten Landstrichen Aventuriens nachzugehen.

Bislang hört man aus dem Sonnentempel nur wenig über etwaige Fortschritte der Queste. Selbst beim diesjährigen Jahresorakel vernahm man aus dem Mund des Praios-Geweihten Wolgarth von Bendenbreit nur das mysteriöse Wort 'Sumyrdalun', das auch schon vor einem Jahr Bestandteil des Orakels gewesen war. Nun jedoch dringt Kunde zu unserer Redaktionsstube, dass Seine Erhabenheit hochrangige Geweihte bestimmt habe, welche die Nachrichten und Berichte der reisenden Praios-Diener sammeln, um durch Vergleiche der einzelnen Erlebnisse Hinweise zu erhalten, wo die Suche fortgesetzt werden könne. Wer nun genau dieser Vereinigung, die sich 'Societas Quanonis Luminis' nennen soll, angehört, konnte der **Aventurische Bote** nicht in Erfahrung bringen, doch fiel zumindest der Name Goswyn von Wetterau, der den Weihegrad eines Custos Lumini¹ besitzt. Hochwürden von Wetterau zählte schon zu den Weggefährten

Hilberian Praiogriiffs II., als jener noch den Tempel des Götterfürsten zu Elenvina leitete und später den Konflikt mit dem damaligen Oberhaupt der Kirche, Jariel Praiotin XII., austrug. Inwieweit allerdings die persönliche Bekanntschaft mit dem derzeitigen Oberhaupt der Praios-Kirche den Ausschlag gab, dass

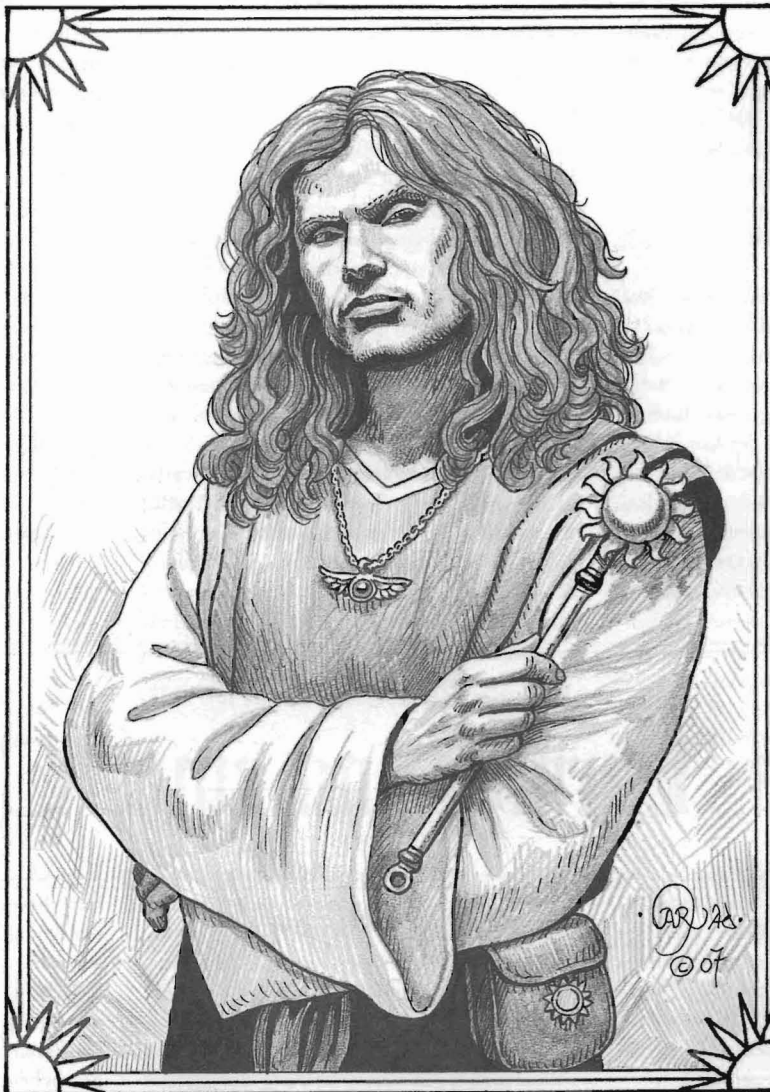
Wenn man den Aussagen der Barone jener im Schatten des Reichsforstes liegenden Grafschaft Glauben schenken mag, so unterscheide die derzeitige Gräfin Allechandriel Quellentanz, eine Elfe aus dem Auenvolk, sich von ihrer Cousine und Amtsvorgängerin Nahaniel Quellentanz kaum: Sie nehme eher selten die

Rolle als Lehnsherrin wahr, sondern überlasse die täglichen Regierungsgeschäfte lieber dem Grafschaftsrat, während sie selbst lange und ausgedehnte Wanderungen in den Wäldern unternahme, der von allerlei Feen und seltsamen Wesen bevölkert ist und angeblich eine untergegangene Hochelfenstadt beherbergen soll.

Seit dem Phexmond 1028 BF habe keiner der Barone die Gräfin mehr zu Gesicht bekommen; Audienzgesuche würden mit dem Hinweis abgelehnt, die Gräfin sei derzeit auf einer längeren persönlichen Reise und man wisse nicht, wann sie von ihr zurückkehre. Von daher drängt sich dem **Aventurischen Boten** die Frage auf, inwieweit die Reise Allechandriels mit dem Besuch von Hochwürden Goswyn in Waldstein zusammenhängt und ob es eine Verbindung zur ersten Reise des Custos Lumini in die Wildermark gibt. Wenn dem so ist, so ist es sicherlich eine äußerst ungewöhnliche Station auf der Suche nach dem Ewigen Licht,

doch mögen wir uns die folgenden Worte aus dem Orakelspruch der Quanionsqueste – aus dem Aureliani der ersten aventurischen Siedler ins heutige Garethi übertragen – ins Gedächtnis rufen: "Der Bogen des Lichts führt hinauf zum Paradies, doch erst müsst ihr hinabsteigen in die dunkle Nacht der Seele, auf dass in eurem Innerem Raum sei für das Leuchten."

Paddy Fritz



Goswyn von Wetterau Mitglied der 'Societas' wurde, bleibt reine Mutmaßung. Tatsache ist jedoch, dass Hochwürden von Wetterau bereits zweimal den Sonnentempel verlassen hat, um selbst möglichen Fährten nachzuspüren. Zwar war aus den Reihen der Geweihtenschaft wenig Konkretes zu erfahren, doch waren die Ziele im Praiosmond die Wildermark und im Tsamond Burg Silz, der Amtssitz der Grafen von Waldstein.

¹ 'Lichthüter' – vergleichbar mit dem Weihegrad eines Tempelvorstehers

Nordmärker Nachrichten, Phex 1029 BF

Zwist zwischen Elenvinern und Yaquirtalern

Vom Rossmarkt zu Elenvina

ELENVINA. Fünf übel zugerichtete Almadaner, zwei blutig geschlagene Ferdoker und vier besinnungslose Nordmärker im Gewahrsam der Stadtbüttel – dies war, nebst vielen verkauften Pferden, das Ergebnis des Ross- und Wagenmarktes zu Elenvina, wie er am ersten Windtag des Phex im Götterlaufe 1029 BF abgehalten wurde.

Begonnen hatte der Markt friedlich. Schon Tage vor dem Phexmond traf eine erkleckliche Anzahl Handelsleute, Käufer, Müßiggänger und Schaulustige in der Herzogenstadt am Großen Fluss ein. Die Pferdehändler selbst waren schon Tage vor dem Markt in die Stadt gelangt, ihre lebende Ware mit größter Umsicht mit sich führend. Vor dem Zeltlager der Flüchtlinge, das nun schon seit fast zwei Jahren auf der Herzogenmarsch wuchert, steckten nun auch die Viehtreiber und Pferdewärter die Händler ihre Pferde ab. Misstrauisch beugten sie das Flüchtlingsdorf aus Stangen und Leinwand, und manch einer legte vorsorglich die Hand auf seine Börse. Doch unter den Pferdeknechten und -mägen gab es auch Großherzige, die den Flüchtlingskindern einen saftigen Apfel oder einen altbackenen Wecken zusteckten, der ansonsten im Futter der Trosspferde gelandet wäre.

Elenvina indes war bis zum Bersten gefüllt mit Handelsbuden, Pferchen, Tieren und Leuten. Der Rossmarkt erstreckte sich vom Flusshafen aus stadteinwärts zur Handelshalle und dem Orgelhaus hin. Begrenzt wurde er von Praios-Tempel, Boronanger und Stadtbefestigungen einerseits und den engen Straßen des Handwerkviertels und dem Beginn der Herzogenpromenade andererseits, auf der die Stadtbüttel den Handel streng verboten hatten. Dies hielt allerdings niemanden davon ab, hier trotzdem ein Pferd zu prüfen oder vorzuführen. So quoll die Promenade am Fluss während des Marktes schier über von aufgeregten Rössern und schwatzenden, lachenden Menschen, so dass hier fast kein Durchkommen mehr war. Endlich war der erste Windtag im Phex gekommen: Der Stadtvogt von Elenvina, Ardo von Plötzbogen-Schwertleibe, beschwor, hoch auf den Stufen der Markthalle stehend, mit lauter Stimme Praios' Recht und Phexens Geschick. Mit feierlicher Geste übergab er dem Marktvogt Kalver Wingerter Rute und Strick als Symbol von Haus- und Marktgerechtigkeit und eröffnete damit den Ross- und Wagenmarkt zu Elenvina 1030 BF.

Gleich zwei Rossverkäufer waren aus Almada angereist: ein Händler namens Rohfelder und der über die Grenzen des mittäglichen

Königreichs hinaus bekannte Pferdemogul Mohammed Atlas. Ansehnlich war ihre Ware: herrliche Yaquirtaler Reit- und Jagdpferde neben reinblütigen Elenvinern. Ungleich mehr Züchter und Schaulustige aber hatten den langen Weg aus dem Yaquirtal zurückgelegt, die selbst ein Tier, sei es ein aussichtsreiches Rennpferd oder eine viel versprechende Stute, für das eigene Gestüt erwerben wollten.

Selbst aus dem reichstreuen Albernia, dem Windhag, dem Koscherland und gar aus Garetien hatte es Gäste und Kaufwillige nach Elenvina gelockt. Sogar ein Einkäufer der Ferdoker Reitergarde hatte seinen Weg über die Koscherberge gefunden.

Überaus angetan von der Vielzahl der Händler und Käufer begutachteten Stadt- und Marktvogt die feilgebotenen Tiere und Waren, begleitet von den Marktbütteln, Pferderichtern und vielen Schaulustigen und ge-



Das Elenviner Vollblut

stärkt durch einen Krug frischgezapften Bieres. Sie prüften, ob an den Ständen alles rechtens sei und ob alle Auflagen von den Händlern getreulich erfüllt worden waren.

Der Platz vor der Handelshalle war den edelsten der Rösser vorbehalten: den Elenviner Vollblütern aus den Blutlinien von Chalik al'Kalif, Nazir al'Orhima, Cherun al'Damacht, Alrik al'Djinn und Shabob al'Raschtul. Direkt vor den Stufen befand sich der Pferch des herzoglichen Gestüts Gut Grötzentrutz. Mit einem höflichen Nicken und einigen Scherzworten grüßten sich Gestütsverwalter und Marktvogt, und mit einem anerkennenden Pfiff quittierte der Vogt die ausgewählten Jungtiere, die hier zum Verkauf standen – und deren Klasse und Preis schier schwindelerregend waren.

Langsam schritten Stadt- und Marktvogt an den Ständen der alteingesessenen Händler vorbei, die vor der Handelshalle ihre festen, oft schon seit Generationen behaupteten Plätze eingenommen hatten. Die adligen Züchter hatten

ihre Verwalter entsandt, die die Al'Damacht-Rappen Rabensteins neben den Jagdpferden Schwertleibes und den als Kavalleriepfeden ausgebildeten Elenvinermischlingen Witzichenbergs präsentierten.

Neben diesen adligen Teilnehmern beherrschten die heimischen Handelsherren den Markt: die Bürgersfamilie Spilman, die selbst eine eigene Zucht Elenviner Vollblüter unterhielt, aber auch als Händler und Verkäufer für kleinere Gestüte auftrat, und der Herr Koloman Weidner, selbst ein Händler und ehrenwerter Bürger der Stadt. Viel Mühe hatten beide darauf verwandt, ihren jeweiligen Stand keinen Finger kleiner geraten zu lassen als den ihres gemeinsamen Konkurrenten, des Händlers Rashim al'Ahad. Dieser bot heuer, zum nicht geringen Neid seiner beiden Konkurrenten, auch fünf wunderschöne, reinrassige Goldfeller zum Verkauf an.

Gerade hatte der Marktvogt mit ehrlicher Bewunderung die Pferde des Herrn al'Ahad gelobt, als er sich dem erbosten almadanischen Handelsherrn Atlas gegenüber sah. Dieser beschwerte sich, vor Wut krebsrot im Gesicht, darüber, mit "einer Sumpfwiese unten am Fluss" bedacht worden zu sein. Dass man ihn derart "auf den hinterstschlechtesten Platz des Marktes verbannt" habe, so schäumte er unter wildem Gestikulieren, sei nicht nur seinen edlen Yaquirtaler-Elenvinermischlingen abträglich, sondern zugleich eine Beleidigung für ihn und alle Almadaner.

Mit großer Mühe nur ließ sich der Südländer beschwichtigen und suchte schließlich, mit einem Gesicht wie eine finstere Gewitterwolke, wieder den ihm zugewiesenen Standplatz auf. Marktvogt Wingerter prüfte alldieweil die Wagen des Angroscho Arto Sohn des Goram, der für seinen Dienstherren, die Stellmacherei Horch, einen leichten Zweispänner und eine Rennquadriga vorstellte.

Groß war die Auswahl auch bei den Arbeitstieren aus den verschiedenen lokalen Landrassen der Nordmarken und der umgebenden Landstriche: schwere Rückepferde aus den Gratenfelder Wäldern, blonde Ackerpferde aus dem Gratenfelder Becken und langhaarige Schecken und Rappen aus den Ausläufern des Kosch, die viel Teschkaler Blut in sich tragen.

Selbst einige Angroschim im nüchternen, dunklen Gewand der Eisenwalder Erzzwerge boten kräftige, kleine Erzzpferde und Maultiere zum Verkauf – geländegängige, zähe Tierchen, die in langen Karawanen das verhüttete Erz zu den Flusshäfen und Essen der Großen Städte und im Gegenzug die Vorräte in die Bergsiedlungen bringen.

Viele Abschlüsse wurden an diesem Tag auf alt-hergebrachte Weise mit Handschlag besiegelt,

so dass es dem Herrn Phex ein Wohlgefallen war. Am Rande des Marktgeländes, auf der Herzogenpromenade am Fluss, traten die besten Rosse der Händler und Züchter, die in diesem Götterlauf zum Verkauf standen, zum Rennen an. Dicht an dicht gedrängt standen die Zuschauer hinter der Absperrung aus Seilen und Pflöcken, aus vollem Hals Ross und Reiter anfeuernd. Ein buntes Treiben war's, das auch die Rosstäuscher, Müßiggänger und allerlei loses Wandervolk in seinen Bann schlug – und auch einige Gesellen mit flinken Fingern, die dem Fuchsgott auf ihre Weise huldigten. Unglücklicherweise war es jedoch auch des Herrn Atlas' Börse, die auf solcherlei Weise verschwand – gerade, als er den Wettgewinn gegen eine merklich säuerliche Frau Spilman einstreichen wollte. Des abgekarteten Spiels beschuldigte der heißblütige Südländer da die Handelsfrau, die sich solcherlei selbstredend nicht bieten ließ. Nicht lange, und es flogen neben Beleidigungen auch die Hände – der Almadaner verpasste der fluchenden Elenvinerin eine schallende Maulschelle. Diese, nicht müßig, schleuderte

dem Fremdländer einen noch dampfenden Rossapfel ins Gesicht. Wie ein waidwunder Keiler brüllte da der Südländer auf und stürzte sich auf das freche Weibsstück. Die umstehende Menschenmenge, die gerade noch über den unerwarteten Sieg eines Rabensteiner Pferdes gejubelt hatte, befand diesen Streit als ungleich besseres Spektakel und feuerte mit lauten Rufen die Kontrahenten an.

Die Schmach einer Niederlage wollte sich keiner der beiden geben. Der nächste Rossapfel der erbosten Händlersfrau traf freilich nicht den Almadaner, sondern eine schneidige Weibelin der Ferdoker Garde. Die wurde von helfenden Händen mit einem kräftigen Schubs auf die beiden Raufenden getrieben und fing nun anstelle der Spilmännin den Hieb des Almadaners ein.

Die Herren Weidner und Al'Achad, die sich ansonsten spinnefeind waren, standen einig und geschlossen gegen den wütenden Fremdländer und traten so für ihre Schwester in Amt und Würden ein.

Eine zünftige Prügelei, wie sie der Rossmarkt schon lange nicht mehr gesehen hatte, brach

los. Der Marktvogt, eben noch am Rande des Geschehens gefangen, konnte nur mit knapper Not einem von weit hinten geworfenen Rossapfel ausweichen, mit dem die Magd der Spilmännin ihrer Herrin beizustehen versuchte. Ein beträchtliches Stück von ihm entfernt kämpften seine Knechte vergebens gegen die wogende, tobende und grölende Menschenmenge an. Für einige Jünger des grauen Gottes erwies sich das Gemenge als willkommene Gelegenheit, im Sinne Phexens Ernte zu halten.

Erst die Stadtgarde konnte schließlich die verbissen aufeinander Einprügelnden trennen. Sie schleppte jeden zur Wache, der ihnen nicht bekannt war oder der Gegenwehr leistete. Erst nach diesem rüden Ende des munteren Streites kehrte wieder Ruhe ein auf dem Platz – und als sich schließlich der Abend über die Stadt senkte, ging der Markt mit dem abendlichen Gongschlag von der Wehrhalle nahebei doch noch manierlich zu Ende.

Tina Hagner

Seeungeheuer vor Althoum gesichtet – erstes Todesopfer zu beklagen

SYLLA, 1030 BF. Geschichten über Seeungeheuer gibt es immer wieder. Meist sind sie nichts als Seemannsgarn. In den vergangenen Wochen häuften sich jedoch Sichtungungen solcher Wesen vor der südlichen Küste Althoums. Spätestens seit der Rückkehr der Bireme *Shahane* nach Sylla muss die Existenz der Wesen als gesichert gelten. Im Folgenden präsentieren wir dem geneigten Leser einige Stimmen aus der Mannschaft der *Shahane*.

»Plötzlich tauchte so ein Ding aus dem Wasser auf, an Backbord, das stank wie mein Weib, wenn es mich küssen will. Bah, eklig! Obendrauf war so ein Panzer, da wuchsen Muscheln drauf und Seekraut. Und das Ding war auch so dick und hässlich wie mein Weib. Obwohl ... ganz so hässlich war es vielleicht doch nicht.«

—Dignos Tukö, Ruderer

»Ich habe noch gesagt, Gunzo, nee lass mal, aber er hat gesagt, Wette ist Wette. Und er ist ins Wasser gesprungen und dem Krebs-Ding auf den Rücken gekrabbelt. Gunzo hat es auch tatsächlich geschafft, ihm ein Stielaug abzureißen. Er hat mit dem langen Ding gewunken und Quatsch gemacht, und ich habe sehr gelacht. Aber das Krebs-Ding hat das nicht gemocht, und dann hat es Gunzo gefressen, einfach so. Ich habe die Silberlinge dann ins Wasser geworfen, denn gewonnen hat er die Wette ja.«

—Palessa Rothaar, Matrosin

»Und es hatte eine Zange, die war so fett wie der Nacken von meinem Weib. Und die andere Zange,

die war kleiner, aber immer noch ganz schön fett. So wie ihr Schenkel, würde ich sagen. Widerlich! Und als das Ungeheuer den verrückten Matrosen aus Selem gefressen hatte, da hat es gerülpt wie mein Weib nach einem Dutzend Syllarak.«

—Dignos Tukö

»Zwei krebsartige Kreaturen gesichtet. Länge: knapp ein halbes Ruder. Panzer resistent gegen Pfeilbeschuss. Scheren. Stielaugen. Für Schiffe ungefährlich; für Schwimmer tödlich. Lasse weiterrudern.«

—Logbucheintrag von Conchita Valonquez, Kapitänin

»Und vorne am Maul, da waren so Borsten dran, so lang wie die Nasenhaare von meinem Weib. Bah, eklig! So, jetzt muss ich aber nach Haus', meine liebe Frau wartet sicher schon auf mich.«

—Dignos Tukö

Tobias Radloff

Herbst-Konvoi in Kannemünde eingetroffen – Expansionspläne im Haus Stoorrebrandt

KANNEMÜNDE, TRAVIA 1030 BF. Pünktlich zum Anbruch des Erntemondes Travia traf ein großer Konvoi aus dem Bornland im Süden ein. Angeführt wurden die fünfzehn stolzen Schiffe von der Karracke *Unbeugsam*, einem beeindruckenden Efferdriesen mit vier Masten und dreißig Geschützen. Doch auch die übrigen Schivonen und Karavellen, an deren Mastspitzen der bornische Seewolf knatterte, brachten das Kannemünder Volk zum Jubeln.

„Wir danken Efferd, dass der erste Konvoi des neuen Jahres uns wie geplant und ohne Verluste

erreicht. Harte Prüfungen liegen hinter uns, und weitere erwarten uns zweifelsohne in der Zukunft.“

So sprach Herr Vibart Stoorrebrandt, der Leiter des Kannemünder Stoorrebrandt-Kontors. Seine Erleichterung über die Ankunft der Festumers Schiffe ist wohl verständlich: Beinahe wäre das reiche Handelshaus der Waldinsiedlung Port Stoorrebrandt verlustig gegangen. Einige Schiffe der Al'Anfaner hatten den berühmten Handelsposten unter Belagerung genommen und konnten nur durch die Standhaftigkeit der Kolonisten und Pflanze von den Gestaden Iltokens vertrieben werden. Dennoch ist es gut, dass der Konvoi Nachschub an Waffen und Munition in den Süden bringt, denn wer weiß, wann der Rabe sich wieder regt.

Und Vibart Stoorrebrandts Freude rührte noch von einem anderen Grund her: „Mein Vorvater Vikko gründete Port Stoorrebrandt und schuf damit einen Hort der Zivilisation in der ungebändigten Wildnis des Dschungels. Nach jüngsten Verhandlungserfolgen mit den Waldmenschen der Gewürzinseln kann ich endlich meinen Traum durchsetzen und es Vikko gleich tun. Ich will also in den kommenden Jahren alles daran setzen, Siedlungen auf den Schwesterinseln Iltokens zu gründen. Mit ihren Kolonialwaren, Gewürzen und Hölzern in gewohnt guter Stoorrebrandt-Qualität werden sie dazu beitragen, dass die Menschen in der geliebten Heimat allezeit mit den Genüssen des Südens versorgt sind. Möge Phex uns seinen Segen geben und Efferd unseren Seeleuten stets gewogen sein.“

Fortsetzung auf Seite 23

Das Schwarze Auge

Impressum

Herausgeber: Ulisses-Spiele GmbH,
Langgasse 3b, 65529 Waldems Wüstems

Redaktion: Florian Don-Schauen, Ulrich Kneiphof, Britta Neigel, Thomas Römer

Lektorat: Florian Don-Schauen, Britta Neigel

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels, Peter Diehn, Momo Evers, Lena Falkenhagen, Tom Finn, Chris Gosse, Stefan Küppers, Mark Wachholz und Anton Weste

Mitarbeiter dieser Ausgabe: M. Friedrich, P. Fritz, T. Hagner, A. Heines, U. Lindner, J. Marioulas, J. Neidig, T. Radloff, P. Reed, K. Reinwald, R. Renz, T. Shaikh, M. Schrage

Illustrationen: Caryad (4), Eva Zimmermann (1)

Motto: Maria Czernuch

Satz & Layout: ULK

Der **Aventurische Bote** erscheint zweimonatlich. Copyright © 2007 by Ulisses-Spiele 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.

Abonnementbedingungen siehe unten.

Redaktionsanschrift

(postalische Anfragen nur mit RP!)

Britta Neigel
Von-Humboldt-Straße 11
26180 Rastede
oder per eMail an:
avbote@ulisses-spiele.de



.....
Liebe Leser, verehrte DSA-Spieler!
Nach dem Wechsel von DSA zu
Ulisses Spiele und in Hinblick
darauf, dass die Resonanz beim
DSA-Regeltelefon in letzter Zeit
deutlich nachgelassen hat, wurde
beschlossen, den Betrieb der Tele-
fon-Hotline einzustellen. Regel-
oder Produktfragen sind künftig
ausschließlich per E-Mail an die
nebenstehende Adresse möglich.
Das DSA-Regeltelefon ist damit
ab sofort nicht mehr existent. Ich
bitte darum, von weiteren Anrufen
Abstand zu nehmen.
Vielen Dank und lieben Gruß
Uli Kneiphof
.....

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN

einzig und allein an:

DataM-Services GmbH

Postfach
97091

Telefon: 0931 41 70 178
(Montag - Freitag 08:15 - 17:00 Uhr)

Fax: 0931 - 41 70 179

E-Mail:
services-abo@verlagsunion.de

NACHBESTELLUNG

Gegen je 2,50 EUR (in
Briefmarken) pro Ausgabe bei:

Ulisses Spiele GmbH
Langgasse 3b
65529 Waldems Wüstems

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:
DataM-Services GmbH; "Aventurischer Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr
frei Haus zum Jahresbezugspreis von 13,- EUR (Ausland 15,- EUR) einschließlich Porto und Verpackung.
Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis
spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.
Vertragspartner ist die Ulisses Spiele GmbH, Langgasse 3b, 65529 Waldems-Wüstems. (Dieses Coupon nicht an diese
Anschrift schicken!). Homepage www.ulisses-spiele.de. HRB-Nr. 13183, Geschäftsführer sind
Markus Plötz und Patric Götz.

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!)

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gewünschte Zahlungsweise:
Bequem und zeitsparend:
☐ (Nur mit Kreditkarte möglich!)

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

Konto-Nr.: _____

BLZ: _____

Bankinstitut: _____

Datum, Unterschrift
(bei Minderjährigen Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Gemäß Fernabsatzgesetz vom 08.12.2004 besteht nach
Vertragsabschluss kein Widerrufsrecht. Da uns jedoch
die Zufriedenheit unserer Leser und Leserinnen wichtig
ist, können Sie Ihre Bestellung innerhalb von 14 Tagen
schriftlich bei der DataM-Services GmbH; "Aventurischer
Bote"; Postfach 9161; 97091 Würzburg ohne Angabe
von Gründen widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt
die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des
Poststempels).

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per E-Mail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

KLEINANZEIGEN

einzig und allein an:

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per E-Mail an

Ulrich Kneiphof

avbote@ulisses-spiele.de

Unaufgefordert eingesandte
Artikel oder Manuskripte
werden nicht bearbeitet.

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

Lieber Leser, liebe Leserin!

Alle nachfolgenden Texte sind ausnahmslos Meisterinformationen oder rein irdischer Natur. Wenn Sie sich also nicht selbst den Spaß an den Hintergründen der jeweiligen Artikel, Szenarioverschlüssen 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!

Timeline der Ereignisse im Aventurischen Boten 124

Tsa 1028 BF: Die auelfische Gräfin Allechandriel Quellentanz verlässt die Grafschaft Waldstein mit unbekanntem Ziel.

Praios 1029 BF: Der Praios-Geweihte und Custos Lumini Goswyn von Wetterau reist Richtung Wildermark, um Hinweisen auf das Ewige Licht des Heiligen Quanon persönlich nachzugehen.

17. Rondra 1029 BF: Kaiserin Rohaja von Gareth und Herzog Bernfried von Ehrenstein brechen mit Bewaffneten von Gareth gen Tobrien auf.

Boron 1029 BF: Der Vagabund, einer der berühmtesten Orkschamanen, wird im Finsterkamm erschlagen.

Herbst 1029 BF: Xeraan überfällt Ilsur und wird durch göttliche Macht Peraines besiegt. Leatmon Phraisop wird zum neuen Diener des Lebens ausgerufen.

Phex 1029 BF: Am ersten Windstag findet in Elenvina der jährliche Ross- und Wagenmarkt statt.

Tsa 1029 BF: Zahlreiche Peraine-Pilger aus Aranien, dem Horasreich, Bornland und Mittelreich brechen auf zum Zug der Störche nach Ilsur.

Tsa 1029 BF: Hochwürden Goswyn von Wetterau reist in die Grafschaft Waldstein, um weiteren Hinweisen der Quanionsqueste zu folgen.

Ende Rondra 1030 BF: Heerschau der Sichelwacht zu Salthel

Diener des Lebens rettet Ilsurs heilige Quellen, Seiten 1–3

Die im Artikel geschilderten Ereignisse sind Ergebnisse des Abenteuers **Der Unersättliche**, erschienen im November 2006. Weitere Hintergründe finden Sie dort.

Der Peraine-Kult hat im zwölfgöttlichen Pantheon vermutlich die größte Zahl Anhänger, denn die meisten Bauern in Mittelaaventurien, Aranien und im Sveltland und Bornland verehren die milde Göttin des Ackerbaus und beten für gute Ernten.

Durch das beschriebene Wunder erlebt der Kult einen bedeutsamen Aufschwung, die Gläubigen werden motiviert, über die eigene Scholle hinauszublicken und eine Pilgerfahrt ins zumeist ferne Ilsur anzutreten. Die Predigten Leatmon Phraisops werden mitgeschrieben, vervielfältigt und über Wanderprediger oder

Querverweise

Der Themenbote Peraine ist eine umfangreiche Sammlung verschiedener Quellen zum Thema Peraine-Kult. Daneben existieren jedoch noch einige weitere neuere Ausarbeitungen, auf die die folgende kurze Zusammenfassung hinweisen will:

AB 108, S.18 ff.: Ordensbeschreibung Therbüniten

AB 113: Peraine-Kloster in Aranien wird Kriegsoffer

AB 112–115: Berichterstattung zum Krieg in Aranien

AB 121–123: Berichterstattung im Vorfeld des Angriffs Xeraans auf Ilsur

Götter und Dämonen: Beschreibung des Peraine-Kultes

Wege der Helden: Spielwerte für Peraine-Geweihte

gar Fernhändler in weite Teile Aventuriens gebracht. Der Diener des Lebens versteht es, die Empfindungen der Gläubigen anzusprechen: Ein Besuch bei den Heiligen Quellen ist eine Ehrbezeugung vor Peraines Macht, ein Dank an die Götter und ein Symbol der Stärke gegenüber den noch existierenden Schwarzen Reichen. Er lädt alle Gläubigen ein, zu Ehren Peraines nach Ilsur zu reisen, und zahlreiche Menschen folgen diesem Aufruf.

Der **Zug der Störche** entwickelt sich in den Folgemonaten zu einem Massenphänomen. Viele Bauernfamilien entsenden Familienmitglieder zur Pilgerfahrt, auch wenn sie nur unter Schwierigkeiten auf die wegfallende Arbeitskraft verzichten können. Die Aussicht auf Peraines Wohlgefallen lässt sie diese Bürde tragen. In größeren Tempeln und Klöstern sammeln sich die Pilger, schon bald macht das Symbol des 'Fiegenden Storchs' die Runde – kunstvoll werden Stofffetzen in Form geschnitten und als Zeichen der Pilgerfahrt auf die Mäntel genäht.

Drei große Pilgerrouen bilden sich heraus: Aus dem Süden Aventuriens pilgern viele Gläubige mit dem Schiff nach Ilsur und trotzen den Gefahren durch Piraten und Übergriffen von Seiten der Fürstkomturei oder des Paktierers Darion Paligan. Andere Gruppen reisen in großen Zügen über Land nach Tobrien und erreichen Ilsur von Norden her. Die Mittelreicher ziehen dabei durch Weiden und erklimmen im Frühling den Sichelstieg.

Die Mutigsten aber durchschreiten die Trollpförte oder den Arvepass oder brechen von

Beilunk nach Ilsur auf, um den Schwarzen Landen die Stirn zu bieten. Hunderte von ihnen kommen dabei ums Leben, aber die örtlichen Machthaber sind völlig überfordert und besitzen nach den vielen Schlachten der letzten Jahre nicht genügend Soldaten, um den Zügen Herr zu werden.

Da die meisten Pilger unbewaffnet reisen, lässt alsbald das Schwert der Schwerter, *Ayla von Schattengrund*, erklären, dass es eine rundergefallige Tat sei, den Pilgern Schutz und Geleit zu bieten. Die Grablegung des von vielen Veteranen verehrten ehemaligen Heermeisters *Rondrasil Löwenbrand*, der sein Leben in der Schlacht bei Wehrheim gegen die vereinigten Heere Galottas und Rhazzazors verloren hatte, im Rondra-Tempel auf der Ilsurer Burg Klippenstein tut ein Übriges, so dass sich etliche adlige Rittersleute und Schlachtveteranen den bauerlichen Pilgerzügen anschließen.

Ilsur erlebt durch die Pilgerzüge einen großen Aufschwung, denn es kommen auch zahlreiche fachkundigen Bauern und Handwerker in die tobrische Stadt und packen beim Wiederaufbau fleißig mit an. Einige von ihnen werden dort sesshaft oder bewirtschaften die seit Jahren brachliegenden Felder im Umland, so dass sich das Erscheinungsbild der Stadt binnen weniger Jahre massiv ändern wird. Hierüber wird der **Aventurische Bote** weiter Auskunft geben. In der kommenden Spielhilfe **Schild des Reiches** finden Sie einen Eindruck über das zukünftige Leben in Ilsur.

Wenn Sie den Zug der Störche spielerisch in Ihrer Runde umsetzen wollen, so richten Sie Ihr Augenmerk bitte auf den Artikel **Abenteuer im Zeichen des Storchs** in dieser Ausgabe.

Mit der Erhebung Ilsurs zum neuen Zentrum der Peraine-Verehrung zieht die Stadt auch zahlreiche Geweihte aus allen Teilen Aventuriens an. In einer großen Zeremonie wird der *Krug der Heiligen Lindegard* als ein neuer Heiliger Talisman präsentiert und die Namensgeberin, bisher eine Lokalpatronin, zur Kirchenheiligen erklärt. Peraine schenkt den Tempelgeweihten Ilsurs daraufhin eine neue Liturgie zu Ehren der Heiligen Lindegard und ihres wundervollen Kruges. Geweihte können nach Ilsur pilgern, um die Liturgie dort zu erlernen.

Die Heilige Lindegard

»In jener Zeit, als Rohal der Weise den Garethron leer hinterließ, entbrannte ein Streit um seine Nachfolge. Die Zauberer kämpften um die

Macht und führten Geister, Lebende und Tote in die Schlacht. Auch im Lande Jarlaß wurden Schlachten gefochten. Ein Heer stachelköpfiger Tiere – dem Wappentier des Herzogtums nachempfunden – wurde in die Schlacht geschickt, doch die rasenden Missgeschöpfe zerfetzten ihren Erschaffer – einen Zauberer, dessen Name längst vergessen ist.

Doch die Bestien waren los und hungrig. Sie hatten Menschenblut geschmeckt und verachteten daher die Tiere des Waldes. Nur mit Menschenfleisch konnten sie ihren Hunger stillen.

Die Bewohner des kleinen Dorfes Storchengrund in der Mark Osterfelde wurden von drei dieser wilden Unholde attackiert, sie brachen in die Hütten ein und überfielen die Menschen im Schlaf. So beschlossen die Menschen zu fliehen, in die Berge der Schwarzen Sichel, wohin die Bestien ihnen nicht folgen können. Sie erklimmen mehrere schroffe Felsen, einige von ihnen stürzten in die Tiefe, doch schließlich ließen sie sich hoch in den Bergen nieder.

Die rasenden Ungeheuer versuchten ihnen nachzusteigen, doch auch wenn sie von ihrem Erschaffer mit grausamen Stacheln und einem tödlichen Biss ausgestattet worden waren, so hatte er ihnen keine Hände zum Klettern gegeben.

Doch die Dorfbewohner waren noch nicht gerettet. Zwar konnten sie sich vor den wilden Misskreaturen in Sicherheit bringen, doch sie mussten ihre Äcker und ihr Vieh zurücklassen. Die Menschen hungerten und düsteten, während unten in ihrem Dorf die Vorräte verschimmelten.

Es war Lindegard, die Geweihte der barmherzigen Göttin, die ihren Mut sammelte und alleine ins Tal kletterte, um von dort, aus einem klaren Bergsee, Wasser zu schöpfen – Tag für Tag, mit dem einzigen Gefäß, das sie auf der Flucht mitgenommen hatte: einem Steingutkrug. Eines Tages aber wurde sie von einem dieser wölfischen Wesen entdeckt. Lindegard floh in die Berge, aber der Verfolger war schneller. Die unaussprechliche Kreatur sprang sie an und biss sich an ihrem Bein fest. In ihrer Verzweiflung flehte Lindegard die barmherzige Göttin um Hilfe an. Und die Göttin gab ihr Stärke und Mut. Die Geweihte hob den Krug, mit dem sie das Wasser aus dem See geschöpft hatte, hoch in die Luft und schmetterte ihn gegen die Stirn des missgestalteten Wolfes. Laut aufheulend flüchtete die Bestie – der Krug aber blieb ganz, nicht ein Riss war zu sehen. Lindegard kehrte ins Dorf zurück und brachte den Menschen das Wasser.

Das Wasser war die einzige Nahrung der Flüchtlinge, neben einigen Gräsern und Beeren. Doch keiner von ihnen litt Mangel oder starb, die göttliche Mutter gab jedem, der aus dem Krug trank, Stärke und Wohlgedeihen, so lange die Storchengrunder oben in den Bergen rasteten.

Lange Zeit später waren die widernatürlichen Misskreaturen von tobischen Jägern erlegt worden und die Dörfler konnten nach Storchengrund zurück. Der Krug Lindegards wurde zum Wahrzeichen des Dorfes, denn in ihm spiegelte sich das Wirken der Göttin wider. Ein zerbrechliches, fragiles Gefäß wird stark und unzerstörbar, wenn

es vom Geist der Barmherzigen Mutter beseelt ist. So geht es mit dem Krug wie auch mit den Menschen.»

—Sage der Heiligen Lindegard, Tobrien, Volksmund, neuere Zeit

Lindegard war eine einfache Dorfgeweihte, deren exakte Geburts- und Sterbejahre nicht mehr ermittelt werden können. Der Zeitpunkt ihrer Geburt liegt vermutlich in der späten Rohalszeit, der ihres Todes in den Magierkriegen. Sie stammt aus einer Bauernfamilie der Mark Osterfelde und diente zeit ihres Lebens im Tempel zu Storchengrund. Ob die Sage die Wahrheit berichtet, ist nicht bekannt. Lindegard wurde in der Mark für ihre Unerschrockenheit gerühmt und erlangte den Status einer Lokalheiligen. Mit der Aufnahme in den Kanon der Kirchenheiligen werden ihr die Attribute Mut, Sättigung und Wasser verliehen.

Der Krug der Heiligen Lindegard

Der Krug ist ein bauchiges Steingutgefäß, das mit perainegefalligen Motiven bemalt wurde. Seine beiden Seiten zierte das Motiv eines Apfelbaumes, der den Wandel der Jahreszeiten illustriert. Unter dem Ausgießer erhebt sich ein Storch mit weit ausgebreiteten Flügeln in die Lüfte. Der Rand des Kruges ist mit einem Ährenkranz verziert.

Das Gefäß stammt aus Tobrien, und der Legende nach konnte sich ein Dorf nur mit Wasser aus diesem Krug ernähren. Im Laufe der Jahre gelangte er in den Hofschatz des Markgrafen von Warunk und wurde vom Magier Xeraan geraubt. Doch einige mutige Helden entrißen ihn den Klauen des Magiers, so dass der Diener des Lebens während Xeraans Angriff auf Ilsur mit Hilfe dieses Kruges dem Tempelhain neuen Segen schenken konnte.

Nach dieser Wundertat wurde der Krug der Heiligen Lindegard zum Talisman der Peraine-Kirche erklärt.

Liturgie: Segensreiches Wasser

IV / P

Herkunft: Peraine

Reichweite: fern

Ritualdauer: Andacht

Symbole, Gesten, Gebete: Die Geweihte legt einen geflochtenen Kranz aus Blumen, Ähren oder anderen Pflanzen auf den Boden oder Altar, versenkt sich ins Gebet und spricht die Worte: "Geschenk der ewigen Mutter, Gefäß des Lebens, spende uns deinen Segen! Ich rufe dich herbei!"

Auswirkungen: Die Geweihte ruft den 'Krug der Heiligen Lindegard' herbei. Der Talisman ist mit Wasser aus den Heiligen Quellen Ilsum gefüllt. Dieses Wasser wirkt heilkräftig (dreimal 1W6 LeP oder dieselbe Menge Sikaryan), kann LkP* Tagesrationen Trinkwasser ersetzen oder lässt – wird der Inhalt zur Bewässerung von Pflanzen verwendet – Nutzpflanzen wachsen. Binnen eines Tages bringt eine Nutzpflanze LkP*/2 nutzbare Anwendungen hervor – Blü-

ten, Blätter oder Früchte auch vor der Zeit. Wasser, das mit diesem Krug geschöpft wird, erhält den Objektsegen, zählt als einfach geweiht und kann für zahlreiche rituelle Handlungen eingesetzt werden.

Wirkungsdauer: LkP* Stunden

Der Vagabund ist tot!, Seite 4

Bereits auf dem Großen Turnier zu Wehrheim im Jahr 1027 BF schwor Ardariel Nordfalk, den verderbten Vagabunden zu jagen und zur Strecke zu bringen. Doch dann kam das **Jahr des Feuers**, in dem sich die Ereignisse im Reich überschlugen, und drängte die Jagd in den Hintergrund.

Der Sternenregen über dem Svellt- bzw. Orkland (siehe **AB 118** und **120**) gab dem Vorhaben jedoch neuen Auftrieb, und Ardariel rief die Gefährten zusammen, die damals mit ihr den Schwur zur Jagd geleistet hatten. Ein findiger Meister kann Ardariel und ihre Gefährten natürlich leicht durch seine Heldengruppe ersetzen.

Vor dem Hintergrund des herbst- bis winterlichen Finsterkamms kann der Meister die Jagd nach dem Vagabunden nach eigenem Gusto ausgestalten und seinen Tod als wohlverdienten Höhepunkt präsentieren. Die Gefährten können kreuz und quer durch die Heldenrutz und vor allem in die zahlreichen Berge und Schluchten des gefährlichen Finsterkamms gehetzt werden.

Hintergrundmaterial hierzu wird die im Herbst erscheinende Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** liefern.

Kurzinformation zum Vagabunden

Der Halbork und Hochschamane des Tairach vom Stamm der Gharrachai ist für einen Orksteinalt. Bereits in jungen Jahren schloss er einen blutigen Pakt mit Tairach, durch den er zwar sein Augenlicht verlor, von seinem Gott jedoch im Austausch ungeheure Macht erhielt. Denn der blutrünstige Tairach ließ seinen Diener nicht hilflos zurück, seit jenem Tag wurde der Vagabund von einer großen pechschwarzen Krähe und einem nachtschwarzen Griswolt begleitet, die beide sein Augenlicht ersetzten.

Der Vagabund ist ein äußerst gefährlicher und undurchschaubarer Gegner, der sogar Dämonen beschwören kann und für die Helden eine echte Herausforderung darstellen sollte.

Erscheinung: Der Vagabund ist ein alter und sehniger Halbork, fast acht Spann groß, mit lichtigem, dunkelgrauem Fell und beängstigenden weißen Augen.

Vor der Brust trägt er sein Standeszeichen: die mächtige Mondscheibe aus glänzendem, gehämmertem Kupfer. Seine Knochenkeule ist ein durch Kupferbänder zusammengehaltenes Machwerk aus der Wirbelsäule eines Elfen.

Fellfarbe: weißgrau

Augenfarbe: weiß (blutunterlaufen)

Kurzcharakteristik: brillanter Tairach-Hochschamane, meisterlicher Hexer und Orkfürher

Besonderheiten: Als Hochschamanen stehen dem Vagabunden nicht nur die magischen Rituale des Tairach zur Verfügung, sondern reale karmale Macht des Gottes. Zudem hat er einige menschliche Zauber gemeistert und in Schamanenrituale überführt.

Heerzug in die Rote Sichel,

Seite 5

Die Adligen und das Volk der Sichelwacht stehen keineswegs so geschlossen hinter Graf Bunsenhold, wie der Artikel vermuten lässt. Stattdessen wird die Zweckmäßigkeit des Heerzugs von unterschiedlichen Parteien mehr oder weniger offen angezweifelt. Um auf dem Laufenden zu bleiben, beauftragt Bunsenhold – ohne das Wissen seines Heermeisters Sirlan – mehrere Helden, die ihm stets über die aktuelle Stimmungslage im Heer und unter den Adligen Bericht erstatten sollen.

Dazu führt er die Helden als Boten und Bedienstete ein, die auf diese Weise schon bald von niemandem mehr beachtet werden, aber überall anzutreffen sind. Was dann allerdings den Aufrührern geschehen soll, denen man

so auf die Schliche kommen möchte, bleibt zunächst ein Geheimnis des Grafen.

In den nächsten Ausgaben des **Aventurischen Boten** werden die Berichte über die Heerfahrt fortgesetzt, so dass der Meister entscheiden kann, wie tief er seine Helden in die Machenschaften des neuen Graf der Sichelwacht verstricken möchte.

Auf dem Weg zum Licht,

Seite 6

Ihre Helden können das Geheimnis der Gräfin Allechandriel und das Ziel von Hochwürden Goswyn selbst ergründen: Das Alveraniars-Abenteuer **Funkenflug**, das auf der Internetseite www.alveraniare.com zum Herunterladen bereit steht, spielt im Rondramond des Jahres 1029 BF am wandernden Hof von Kaiserin Rohaja, in der Wildermark und in den nördlichen Ausläufern des Reichsforst. Es widmet sich nicht nur den Auswirkungen der **Simyala** und der **Jahr des Feuers-Kampagne**, sondern verbindet diese mit der Suche der Praios-Kirche nach dem Ewigen Licht an einem ungewöhnlichen Ort: dem Leib einer Elfe.

Pfleger des Landes für die Wildermark, Seite 23

Der Pfleger des Landes sorgt mit seinen Männern und Frauen in den nächsten Jahren dafür, dass das Leben in der Wildermark auch für die einfache Bevölkerung wieder erträglicher wird, wenngleich die Ressourcen knapp sind und daher immer wieder tapfere Fremde für allerlei Aufgaben oder als Geleitschutz angeworben werden müssen. Neben der Genesung des geschundenen Landes hat sich der Geweihte vor allem den Kampf gegen die immer wieder auftretenden dämonischen Samen des Balphemor von Punin (siehe **Rückkehr des Kaisers** und das Abenteuer **Saat der Hoffnung** aus **Auf Elfenpfaden**) auf die Fahnen geschrieben und entsendet in dieser Sache von Zeit zu Zeit Abenteurer.

Der Name des Pflegers des Landes der Region bleibt in offiziellen Publikationen unerwähnt. Sie können hier nach Belieben eine Figur – zum Beispiel auch einen passenden Spieler-Geweihten – einsetzen.



Das weit bekannte **Theatro Phantasmagorico** sucht vielseitig begabte und reiselustige Gaukler und Akrobaten für die Aufführung seines neuen Meisterstücks »Der Dieb von Rashdul – eine Phantasie aus tausend und einem Rausch«.

Unter anderem benötigt unsere Wanderbühne noch einen Scharlatan, der die Beschwörung von Blend- und Feuerwerk gemeistert hat, zwei ebenso talentierte wie schöne Schauspielerinnen für die Rolle der Tochter des Sultans bzw. ihrer Leibsklavine (Zwillinge werden bevorzugt!), einen Tierbändiger, der sich auf die Zähmung wilder Tiere versteht, sowie einen Schlangenmenschen (Größe unter achtzig Finger) und einen außergewöhnlichen Hochseilartisten oder Freikletterer. Gesteigertes Interesse besteht auch an einem Elfen, der sich unsichtbar machen oder anderweitig geräuschlos verschwinden kann.

Neben Ruhm und Abenteuer winkt eine Beteiligung an den Einspielergebnissen. Interessenten schicken bitte Nachricht an die Redaktion des **Aventurischen Boten**.

Gezeichnet Sandro Vitarío Marnuez, Directorio

(Anm. der Redaktion: Reaktionen oder Nachrichten sollten jedoch bitte nicht über den Status einer Kleinanzeige hinaus gehen. Lieben Dank.)

◇◇◇◇

Ich suche einen vielseitig begabten Mechanicus, der sich auf die Erfindung von komplexen Schlössern versteht und für meinen Auftraggeber sein Meisterstück erschaffen möchte. Gesteigertes Interesse besteht in diesem Zusammenhang auch an der Beratung zur möglichen magischen Sicherung von Schlössern. Es winkt reichliche Bezahlung! Interessenten melden sich bitte im 'Zwei Masken' zu Gareth und fragen nach Herrn Alrik Sturmfels.

◇◇◇◇

Das Rezept aus den Gaststuben Aventuriens:

Schweynebraten mit Angbarer Biersosze:

Tu ein Stück Butter in eyne Pfanne und brat eyne grosze in Stückleyn geschnittene Zwiebel darin goldbraun. Tu Knoblauch dazu, reyß je ½ Löffelchen Kreutzkümmel, Benbukkel und Nelkenpfeffer hineyn und röst eyne Weyl weiter. Löscht mit eynem Masz guten Angbarer Bieres ab – auf keynen Fall das ekle Ferdoker – und tu sicherlich einen halben Schank Mostrich und noch mal halb soviel Honig dazu, hernach lass den Sud eyn paar Stunden in Ruh und kalt werden. Nimm eyne schöne Schweynslende von zwey Steyn Gewicht in eyne irdene Schüssel, schütt den kalten Sud darauf und lass alles eynen Tag stehen. Am nächsten Tag nimm die Schweynslende daraus, trockne sie und würze sie mit Salz und brate sie in Schweyneschemaltz. Stell sie in der Pfanne für anderthalb Stund in den heyszen Brotbackofen. Tu hernach die Lende aus der Pfanne und schütt den kalten Sud zum Bratsaft und koch alles auf. Mach kleyne Bällchen aus etwas Gerstenmehl und Butter und rühr sie in die Biersosze. Koch die Sosze so lang, bis sie dick ist. Trag Braten und Sosze mit viel Klößen auf.



Legenden von Thorwal 5 – Der Traviabund

24. – 26.08.2007

Pfadfinderzentrum Lilienwald in 61184 Karben-Petterweil

Was werden das für schöne Tage für unseren Eilif: Nicht nur gewinnt das schöne Svennaholm nach und nach neue Einwohner hinzu, sondern er darf auch endlich seine große Liebe Svenna ehelichen und gleichzeitig seiner anderen großen Leidenschaft - dem Trollballspiel - frönen bei den »Zweiten Aventurischen Trollballmeisterschaften«.

Und es wäre doch verhext, wenn dieses Mal nicht endlich mit allen Gästen aus Nah und Fern in Ruhe gefeiert werden könnte...

Infos & Anmeldung unter www.aventurien-larp.de.

10 % Rabatt auf den Con-Beitrag für Vereinsmitglieder!

DAS TOTE SCHNEIDERLEIN

Ein Abenteuerszenario in Gareth für einen Meister und 3 bis 6 unerfahrene Helden
von Uli Lindner

mit Dank an Daniel Jödemann sowie Ralf D. Renz, Stephanie von Ribbeck
und meine Testdetektive Andreas Roggen, Heimke Husmann, Kristian Schmidt-Wenghoffer, Pat Metzger und Thorsten Fleischer

VORWORT

Das folgende Szenario spielt vor dem Hintergrund der ordentlichen Garether Zünfte (**HdR** 113–116) und thematisiert sowohl Rivalitäten innerhalb, als auch Spannungen zwischen den einzelnen Handwerksvereinigungen. Die Helden werden dabei zur Aufklärung eines vermeintlichen Mordfalles herangezogen, müssen jedoch schon bald erfahren, dass hinter dieser Tragödie mehr steckt, als es zuerst den Anschein hat. Doch zu diesem Zeitpunkt stecken sie schon längst in einer explosiven Mischung aus Zunftkämpfen und dem wachsenden Einfluss agrimothischer Kräfte in Gareth.

Das Szenario kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ab 1030 BF spielen und ist für alle Heldentypen geeignet, die sich sinnvoll ins zentrale Mittelreich integrieren lassen. Zu erfahrene Haudegens sind jedoch nicht zu empfehlen, da diese von ihrem Auftraggeber kaum kontaktiert werden würden.

Zur näheren Ausgestaltung des Szenarios sei die Lektüre des Bandes **Herz des Reiches** (**HdR**) empfohlen, da im Rahmen dieses Kurzszenarios auf viele Örtlichkeiten und Personen der Kaiserstadt nur am Rande eingegangen werden kann. In Klammern stehende Nummern hinter Gebäuden und Örtlichkeiten weisen auf nähere Beschreibungen in dieser Spielhilfe hin oder auf die Position in der Gareth-Karte des Bandes.

WAS BISHER GESCHAH

Psidian Schneiderkötter, der Zunftmeister der Schneider, ist ein hoch angesehener Handwerksmeister und bereits seit Retos Zeiten Vorsteher seiner Zunft. Der traditionsbewusste Mann würde eigentlich gerne bald die Amtsgeschäfte niederlegen und seine Tochter **Erlgunde** zu seiner Nachfolgerin in der Zunft machen – einzig die Tatsache, dass sie eine rechte Pfuscherin im Schneiderhandwerk ist, stand diesem Plan bisher im Wege. Um das Ansehen seiner Tochter zu verbessern, hat Psidian ihr kürzlich durch Bestechung und das Einfördern alter Gefallen eine Meisterwerkstatt zugeschanzt und dafür sogar vor der Ingerimm-Kirche und dem Zunfttrat der Schneider falsches Zeugnis abgelegt.

DAS VERHÄNGNIS

Doch statt wie gewünscht Erlgundes Ehrgeiz anzustacheln, fühlte sich die Frau nur um so mehr unter Druck gesetzt und ergriff in ihrer

Gewissensnot den letzten rettenden Strohalm, den das Schicksal völlig überraschend darbot: Eine verummte Gestalt aus den Garether Elendsvierteln bot ihr neue Werkzeuge an, mit denen die Arbeit viel schneller und besser von der Hand gehen sollte – Werkzeuge, die aus den agrimothisch verseuchten Trümmern der Fliegenden Festung stammten.

Die Schneiderstocher überlegte nicht lange und nahm die unverhoffte Hilfe an. In der Tat fertigte sie mit den neuen Scheren und Nadeln in Windeseile die kunstfertigsten Werkstücke an. Zwar zeigten die Werkzeuge und damit gefertigte Kleidungsstücke auch so manche Nebenwirkungen (siehe nebenstehenden Kasten), doch kümmerte dies die junge Meisterin nur wenig. Für sie zählte einzig der Erfolg und das gestiegene Ansehen, ingerimmsche Ideale wie Fleiß und Sorgfalt verlor sie jedoch durch den pervertierenden Einfluss ihrer Arbeitsutensilien immer weiter aus den Augen, bis sie schließlich zu einer willigen Dienerin des Erzdämonen wurde, dem sie ihren Erfolg verdankte. Auch ihren Gesellen und Lehrlingen erging es nicht anders, so dass innerhalb der Zunft der Schneider, die ja einen Laienorden des Ingerimm darstellt, eine Keimzelle heptasphärischer Macht entstand.

Erlgundes Vater blieb dies natürlich nicht verborgen, doch aus Standesdünkel und um keine Schande auf seine Familie zu laden, deckte er das Treiben seiner Tochter, so gut es ihm nur möglich war. Dennoch konnte auch die protegierende Hand Psidians nicht verhindern, dass der ehemalige Lehrmeister Erlgundes aufgrund ihres Erfolges misstrauisch wurde und Nachforschungen anstellte. Meister **Herlund Ferdoker** entdeckte, dass die neuesten Werkstücke seiner ehemaligen Schülerin seltsame Nebenwirkungen zeigten, und kam so ihren unlauteren Methoden auf die Spur. Allerdings vermutete er nicht erzdämonisches Wirken, sondern ingerimmlästerliche Magie hinter ihrem Tun, und entschied sich dagegen, die Sache vor das Zunftgericht zu bringen.

DIE ERPRESSUNG

Statt das Zunftgericht einzuschalten, wollte Ferdoker seine Enthüllungen zu seinem eigenen Vorteil nutzen, und begann Zunftmeister Schneiderkötter zu erpressen. Mit der Drohung, die Angelegenheit aufzulegen zu lassen, verschaffte er sich nach und nach immer einträglichere Posten innerhalb der Zunft und sicherte sich, oft auf Kosten anderer Zunftangehöriger, die lukrativsten Aufträge. Sein eigener

DAS UNHEILIGE WERKZEUG

Das Werkzeug, das Erlgunde und ihre Gefolgsleute für ihre Machenschaften nutzen, wurde durch Agrimoth-Paktierer in dunklen Ritualen aus dem Unmetall des Gesplitterten Berges geschmiedet. Mit diesem Werkzeug ist es möglich, Arbeiten in einem Bruchteil der Zeit zu erledigen, die ein sorgfältig arbeitender Handwerker dafür benötigen würde. Doch hat dies auch seinen Preis, denn mit den pervertierten Schneiderscheren und Nadeln kommt es öfters zu kleineren Unfällen ... und die Werkzeuge scheinen das von ihnen vergossene Blut geradezu aufzusaugen. Auch üben sie einen langsamen korrumpierenden Einfluss auf ihre Benutzer aus, so dass diese ingerimmsche Ideale wie Sorgfalt, Fleiß und Kunstfertigkeit immer mehr vernachlässigen.

Die eigentlichen Hintermänner und Hersteller der Werkzeuge, Agrimoth-Kultisten aus dem Aschengrund, haben die Werkzeuge gezielt an für Korruption anfällige Handwerker verteilt, um damit die Macht ihres Herren über die Zünfte zu mehren und schleichenden Einfluss in der Ingerimm-Kirche zu gewinnen. In diesem Abenteuer treten sie nicht direkt in Erscheinung, doch könnten die Helden sich nach der Klärung des Mordfalles durchaus auf die Fersen der Dämonenanbeter heften.

In weiteren Publikationen werden die Kultisten nicht mehr aufgegriffen, so dass Ihnen dieser Zirkel zur freien Ausgestaltung zur Verfügung steht.

Ehrgeiz wurde Meister Herlund jedoch auch zum Verhängnis, als seine Forderungen immer dreister wurden und er sich sogar einen Platz im Zunftvorstand erpressen wollte. Schneiderkötters Tochter war von Anfang an der Meinung, dass man die von Herlund ausgehende Gefahr für ihren kleinen Zirkel beseitigen müsse, und nahm nach dieser letzten Dreistigkeit die Sache in die Hände. Ohne Wissen ihres Vaters ließ sie die Schneiderschere des Meister Ferdoker gegen eines der dämonischen Werkzeuge austauschen, das zuvor speziell präpariert worden war. In der folgenden Nacht wurde der intrigante Schneider von der beseelten Schere erstochen, als er alleine an einigen neuen Stücken arbeitete. Nachdem dies vollbracht war, schlich sich Erlgunde in die Werkstatt, stahl einige belastende Dokumente und inszenierte einen Einbruch.

SCHNEIDERKÖTTERS PLAN

Schneiderkötter ist zwar von der Tat seiner Tochter nicht begeistert, da er die vielen Probleme sieht, die aus ihrem impulsiven Tun erwachsen, doch ist er immer noch der festen Überzeugung, das Ansehen seiner Familie nur dadurch retten zu können, indem er von sich selbst und seiner Tochter ablenkt. Da er aber fürchtet, dass der Rat der Helden oder die Spießbürger Erlgunde zu schnell auf die Schliche kommen könnten, überzeugt er den Zunftvorstand unter windigen Argumenten davon, die Aufklärung der Sache in seine Hand zu legen und offizielle Stellen gar nicht erst einzuschalten. Von einigen unerfahrenen Abenteurern erhofft sich Psidian, dass er sie leicht in seinem Sinne manipulieren kann und dass sie den eigentlichen Hintergründe des Verbrechens wohl nicht auf die Spur kommen werden.

So begibt er sich daran, einige Gestalten zu finden, die er in seinem Sinne einsetzen kann.

DIE ANWERBUNG

Wie genau es die Helden nach Gareth vorschlägt, kann an dieser Stelle nicht vorhergesehen werden, doch werden sie sich sicher früher oder später in einer Gaststätte wiederfinden. Empfohlen sei hierzu das *Schwert und Panzer* (SV-06) unter Leitung von Dobran Umminghausen (HdR 179). Der alte Kämpe ist inzwischen als Arbeitsvermittler für Abenteurer tätig und kann im Auftrage Schneiderkötters einige junge Recken für einen Auftrag suchen.

Alternativ kann aber auch ein Handlanger des Zunftmeisters die Herbergen der Stadt durchstöbern, um nach Abenteurern zu suchen und sie anzuwerben. In jedem Fall werden die Helden von ihrem jeweiligen Kontaktmann gebeten, sich bei Zunftmeister Schneiderkötter im Ingerimm-Tempel (NH-03) zu melden, um dort alles Weitere zu erfahren.

Meister Schneiderkötter (genaue Beschreibung siehe Anhang) empfängt sie in der kleinen Zunft Halle im Tempel. Er erklärt den Helden die Hintergründe des Auftrages und was von ihnen erwartet wird. Im Einzelnen erhalten die Helden hier folgende Informationen:

- ◆ Ein Schneidermeister namens Herlund Ferdoker ist ermordet worden, erstochen mit der eigenen Schneiderschere.

- ◆ Diese Tragödie muss dringend aufgeklärt werden, allerdings soll die Sache diskret vonstatten gehen, um das Ansehen und damit den Einfluss der Zunft nicht zu beschädigen. Äußerste Vorsicht ist also geboten und offizielle Stellen sollten nicht eingeschaltet werden. Da erst vor Kurzem die wichtige Produktion für die kaiserlichen Garderegimenter weggefallen ist, ist die Zunft geschwächt und hat daher nur wenig Interesse an einem potentiellen Skandal.

- ◆ Die Tat ereignete sich in der Werkstatt des Meisters in Nardesheim, ganz in der Nähe von

Rudes Turm (NH-13). Gefunden wurde der Meister von einem seiner Gesellen am Morgen, die Tat muss also in der Nacht stattgefunden haben.

- ◆ Psidian gibt vor, den Meister nicht näher zu kennen und auch über eventuelle Feinde nichts zu wissen. In seiner Position, so erklärt er, stünde er über derlei Streitigkeiten der unteren Zunftfränge. Dazu solle man besser die beiden Gesellen und die beiden Lehrlinge des Meisters befragen oder sich nach Zeugen in der Nachbarschaft umschauchen.

- ◆ Die Gesellen und Lehrlinge wurden Stadthaus in Tempelhöhe gebracht, das der Schneiderzunft gehört. Dort können die Helden sie später befragen.

- ◆ Der Tatort wurde noch nicht näher untersucht, die Helden können sich dort also problemlos umschauchen. Einen Schlüssel händigt Schneiderkötter aus.

- ◆ Für das Aufdecken der Hintergründe der Tat stellt Schneiderkötter 50 Dukaten Belohnung in Aussicht. Sollte außerdem der Mörder (Schneiderkötter spricht von einem Raubmord) ergriffen werden, kann die Summe auf 100 Dukaten aufgestockt werden.

- ◆ Schneiderkötter erklärt den Helden, dass er großen Wert auf ständige Rücksprache hält, da er stets über ihre Schritte und Erkenntnisse informiert sein möchte.

SPUREN AM TATORT

VOR DEM HAUS

Mit einer ausreichenden Wegbeschreibung ausgestattet, sollte es den Helden wenig Mühe bereiten, die kleine Werkstatt von Meister Ferdoker zu finden. Bereits über der Eingangstür des schmucken Fachwerkhauses baumelt ein großes Schild mit einer aufgemalten Schneiderschere.

Das Haus weist im Erdgeschoss ein großes Glasfenster sowie im Obergeschoss zwei kleinere Fenster auf. Beim linken der beiden oberen Fenster wurde die Scheibe eingeschlagen, so als sei dort jemand in das Haus eingestiegen. Aufmerksame Helden mag jedoch verwirren, dass das Glas der Scheibe hauptsächlich auf dem Straßenpflaster zu finden ist und nicht – wie bei einem Eindringen von außen zu vermuten – im Inneren des Hauses. Weitere Spuren lassen sich jedoch außerhalb des Hauses nicht finden.

IM INNEREN DES HAUSES

Im Erdgeschoss des Hauses liegt ein kleiner Verkaufsraum, der durch eine Theke vom Werkstattbereich abgetrennt ist. Hier muss laut den Schilderungen Schneiderkötters der Mord passiert sein. Folgende Spuren und interessante Informationen lassen sich dort finden.

- ◆ Herlund muss der Blutlache nach zu urteilen an seiner Werkbank sitzend erstochen worden sein. Darauf weisen auch der umgestürzte Hoker

und das nicht vollendete und blutbesudelte Wams auf dem Arbeitstisch hin.

- ◆ Kampfspuren sind keine zu entdecken, Meister Ferdoker muss also den Angreifer nicht erwartet oder aber ihn gekannt haben. Hier deutet nichts darauf hin, dass jemand gewaltsam eingedrungen ist.

- ◆ Die Mordwaffe ist eine gewöhnliche Schneiderschere. Nur wenn auf das Werkzeug gezielt ein ODEM gesprochen werden sollte, kann Residualstrahlung entdeckt werden. Die einzige weitere Auffälligkeit lässt sich hingegen nur erkennen, wenn man die Schere mit den Arbeitswerkzeugen der Gesellen und Lehrlinge vergleicht. Das Mordinstrument ist nämlich die einzige Schere, bei der nicht ein kleines Monogramm mit den Buchstaben »HF« eingraviert wurde.

- ◆ Auf dem Schreibtisch des Meisters, der in der Ecke des Raumes steht, stapeln sich allerlei Papiere wild durcheinander. Entweder Herlund war ein überaus unordentlicher Mensch, oder jemand muss seine Papiere durchsucht haben.

- ◆ Aus seinem Schriftverkehr erfahren die Helden, dass er vor einigen Wochen eine Klage beim Magistrat (NH-17) eingereicht hat. Worum es genau ging, ist dem Schriftstück jedoch nicht zu entnehmen. Weiterhin lässt sich ein Briefwechsel mit einem Junker namens *Arnulf von Weyringhaus* aus der Raulsmark finden, in dem sich der Adlige mit groben Worten über die Qualität der letzten Lieferung beschwert und sich vehement weigert, die Ware zu bezahlen. Der letzte dieser Briefe schließt mit einer üblen Drohung gegen den Schneidermeister, sollte er weiter "offizielle Stellen mit dieser Frage belasten".

- ◆ Aufmerksamen Helden kann eine lose Bodendiehle auffallen, unter der einige Schnitte für Lederwesten und Tuchrüstungen sowie einige Vorräte an weichem Leder zu finden sind.

Jedem Kundigen (2 TaP* *Handel* oder 4 TaP* *Geographie*) dürfte schnell auffallen, dass Rüstungen und vor allem Lederwaren eher in das Metier der Lederer fallen und es darum sehr ungewöhnlich ist, dass ein Schneidermeister sich damit beschäftigt. Auch Herlunds Gesellen und Lehrlinge wissen nichts von dieser Tätigkeit ihres Meisters, sollten sie später dazu befragt werden.

Im Obergeschoss liegen die Wohnräume des Meisters, hier findet sich kaum etwas von Interesse. Auch hier könnte den Helden wieder auffallen, dass die Scherben des zerschlagenen Fensters nicht ins Zimmer hinein, sondern nach unten auf die Straße gefallen sind.

Außerdem lässt sich Ferdokers Geldkassette und ein Geldbeutel mit einigen Dukaten finden, die nicht angetastet wurden – dass es sich um einen Raubmord handelte, wird immer unwahrscheinlicher.

GERÜCHTE

Die Untersuchungen am Tatort sind natürlich nicht unbemerkt geblieben. Bald tummeln sich vor dem Haus einige Schaulustige aus der Nachbarschaft. Auch diese könnten von den Helden befragt werden, um weitere Details über Meister Herlund und den Mordfall in Erfahrung zu bringen.

♦ Von dem Mord hat niemand etwas mitbekommen. Weder war Kampflärm zu hören, noch wurde nachts etwas Ungewöhnliches beobachtet. Im Morgengrauen jedoch hat ein alter Nachbar einen Kerl mit einem auffälligen Schlapphut gesehen – allem Anschein nach ein Südländer –, der recht flott das Weite gesucht hat. Bei diesem Eindringling handelt es sich um den Schmuggler *Escalio Dumerzi* (siehe unten), der dem Meister eigentlich eine kleine Abreibung verpassen wollte. Dann aber fand er die Leiche und verließ den Ort so schnell wie möglich, bevor man ihm selbst etwas anhängen konnte.

♦ Von speziellen Feinden Meister Ferdokers weiß niemand etwas, aber es wird immer wieder gesagt, dass der Schneider ein schwieriger Zeitgenosse gewesen sei, der oft Streit gesucht habe. So hat man vor einigen Tagen noch einen anderen Schneidermeister namens *Wulfbrand Tannwirker* bei einem lauten Streit mit Herlund beobachtet, bei dem es wohl um Aufträge oder Ähnliches ging.

♦ Auch ein Lederermeister soll sich kürzlich ein Wortgefecht mit Meister Ferdoker geliefert haben. Worum es bei dem Gespräch ging, weiß jedoch keiner der Anwohner, und auch der Name des Mannes ist niemandem geläufig.

♦ In der Nachbarschaft pfeifen es die Spatzen von den Dächern, dass die junge Gesellin *Maline Ochsenbrander* ein Verhältnis mit Herlund gehabt haben soll. Häufig 'arbeitete' sie bis in die frühen Morgenstunden in der Werkstatt und verließ das Haus des Meisters erst nach der Boronsstunde.

♦ Der jüngste Lehrling des Meisters, der etwa 14 Sommer zählende *Dappert*, wurde von diesem ständig schikaniert, traute sich aber nicht, gegen diese Behandlung aufzubegehren.

♦ Die Schneider sind derzeit auch wegen der 'Tobrier' (**HdR 118**) in Bedrängnis, die illegale Schneiderwerkstätten im Südquartier und in Meilersgrund betreiben und ins Gebiet der Zünfte vorstoßen. Da die Mitglieder dieser Bande als Unruhestifter und Schläger verschrien sind, trauen die Anwohner ihnen durchaus auch einen Mord zu.

NACHFORSCHUNGEN

Es lässt sich nicht voraussehen, für welchen Verdächtigen die Helden sich besonders interessieren und welchen Spuren sie nachgehen werden. Daher werden im Folgenden die unterschiedlichen möglichen Verdächtigen gleichrangig behandelt, mit allen belastenden Spuren, die dazu gehören. Den

eigentlichen Drahtzieher suchen die Helden hier jedoch vergebens. Erst durch andere Spuren, die sie später finden, nehmen sie langsam die Fährte des eigentlichen Mörders auf (siehe **Eine Wendung** weiter unten).

DIE LIEBSCHAFT

Die Gesellin Maline (Mitte 20, blondes Haar, hübsch) hatte tatsächlich ein Verhältnis mit dem Meister, dieses wurde jedoch von beiden geheim gehalten, da solche Verbindungen zwischen Meister und Geselle in der Zunft nicht gerne gesehen werden. Bei der Befragung durch die Helden ringt Maline noch immer mit den Tränen. Sie ist es, die Herlund am Morgen gefunden hat, und sie kann berichten, dass der Meister rücklings auf dem Boden vor seiner Werkbank lag, die Schneiderschere in seiner Brust mit beiden Händen umklammernd, als wolle er sie herausziehen. Die Lage der Leiche könnte die Helden bereits misstrauisch machen, denn wenn Herlund von vorne erstochen wurde, hätte sich der Mörder auf der Werkbank befinden müssen.

Maline selbst dürfte als potentielle Mörderin schnell ausgeschlossen werden. Schon unter wenig Druck gibt sie das Verhältnis mit ihrem Meister preis, Grund zur Eifersucht oder Ähnliches hatte sie jedoch nicht. An sonstigen Verdächtigen kann sie jedoch den vom Meister übel drangsalierten Lehrling Dappert, den cholerischen Adligen Arnulf von Weyringhaus sowie einen Lederermeister namens *Bosper Fassbauch* erwähnen. Über letzteren hat sich Meister Herlund oft genug bis aufs Blut geärgert, ist jedoch gegenüber Maline nie ins Detail gegangen.

Eine wichtige Information, die die Helden von Maline bekommen können, betrifft den Schriftverkehr des Meisters. Sie kann zwar nur wenig dazu sagen, da der Meister seine Buchführung alleine gemacht hat, weiß jedoch zu berichten, dass er in regem Briefkontakt mit der Zunftführung stand. Dies widerspricht der Aussage Schneiderkötters, dass er Herlund kaum kannte. Konfrontiert man Psidian mit diesem Widerspruch, wird er abwiegeln und behaupten, dass Herlund wohl mit jemand anderem aus der Zunftführung korrespondiert haben müsse oder dass die Gesellin sich einfach irre. Nichtsdestotrotz mag so bei den Helden der erste Verdacht aufkommen.

DER POTENTIELLE

NACHFOLGER

Wenn die Helden nach jemandem suchen, der von dem Mord an Ferdoker profitiert, so werden sie bald auf den Gesellen *Arolax Sohn des Gumbeorn* (Erzzwerg, freundliches Wesen) treffen. Dieser hat seine Meisterprüfung bereits abgelegt und wartet nur darauf, dass eine Werkstatt frei wird – und er würde nur allzu gern die Werkstatt seines verbliebenen Meisters übernehmen. Spricht man ihn auf den Todesfall an, reagiert er recht gleichgültig und macht

keinen Hehl daraus, dass er auf den Verstorbenen keine großen Stücke hielt. Er kann den Helden mitteilen, dass er es für möglich hält, dass Herlund in krumme Geschäfte verstrickt war. Zwar hat er keine Beweise für unlautere Machenschaften, aber er hat schon einmal von seiner Wohnung aus, die gegenüber der Werkstatt liegt, gesehen, wie sich der Meister nachts in dunkle Gewänder gehüllt davonschlich. Arolax hatte Ferdoker zwar verfolgt, ihn aber in der Nähe des Ingerimm-Tempels aus den Augen verloren. Einen eventuellen Verdacht gegen sich selbst kann der Zwerg nicht entkräften, da er kein Alibi besitzt. Die Helden können jedoch bei der Zunft in Erfahrung bringen, dass Arolax erst kürzlich ein Angebot aus Albenhus erhielt, die Meisterwerkstatt eines verstorbenen Onkels zu übernehmen, dies jedoch ablehnte, da er erst noch "einige Jahrzehnte" lernen wolle.

DER GEPRÜGELTE JÜNGLING

Der junge Lehrling Dappert ist eine ängstliche und weinerliche Person, die von Meister Ferdoker ständig schikaniert wurde. Er hasst Herlund aus vollem Herzen und war daher gerne bereit, die verfluchte Schneiderschere in die Werkstatt zu bringen. Erlgunde hat dem Lehrling gegenüber behauptet, dass sie eine geprellte Geliebte des Meisters sei und die Schere dergestalt präpariert habe, dass diese während der Arbeit entzwei brechen und den untreuen Geliebten mit bösen Schnittwunden strafen würde. Nachdem Schneiderkötter nun aber mit eben jener Schere umgebracht wurde, ist Dappert von Panik erfüllt, dass man ihn der Tat verdächtigen könnte. Aus dieser Nervosität heraus verstrickt er sich in allerlei Lügengeschichten. Sollten die Helden ihn unter Druck setzen, bricht sein Widerstand schnell zusammen und er erzählt von der ausgetauschten Schere und einer jungen Frau in ärmlicher Kleidung, deren Beschreibung bis auf die schwarzen Haare (Erlgunde hatte ihre blonde Haar an diesem Abend gefärbt) auf die Tochter des Zunftmeisters passen würde. Sollten die Helden nicht von selbst dieser Sache auf die Spur kommen, können sie Dappert dabei erwischen, wie er die Mordwaffe gegen die eigentliche Schneiderschere auszutauschen versucht, da er hofft, dass sich dann keine Verbindung mehr zu ihm herstellen lässt. Für die Mordnacht selbst hat Dappert übrigens ein Alibi, da er bei seinen Eltern geschlafen hat.

DER RIVALE

Meister Tannwirker (Ende 50, beleibt, nervöse Flecken auf den Wangen) ist vom Besuch der Helden überrumpelt, da er selbst erst kurz zuvor von dem Mord erfahren hat. Als er erfährt, dass er verdächtigt wird, befürchtet er zunächst eine Intrige gegen seine Person. Darum beantwortet er bereitwillig alle Fragen der Helden und versucht sie gezielt in eine andere

Richtung zu lenken. Besonders eindringlich weist er auf die "Schlamperei Herlunds" und die Probleme mit dem Junker hin, ebenso auf die Tatsache, dass der Meister bei seinen Untergebenen nicht sonderlich beliebt war. Auf den Grund seines Zwists mit Ferdoker angesprochen, wettet er über gestohlene Aufträge und die ewige Bevorteilung Herlunds durch die Zunft. Ferdoker sei unter Biegung der Gildenregeln schnell in der Hierarchie aufgestiegen und habe immer 'zufällig' den Zuschlag für lukrative Aufträge erhalten.

Dies mag die Helden argwöhnisch werden lassen, da der einzige, der einen derart starken Einfluss ausüben könnte, der Zunftmeister selbst ist – und eben dieser behauptet, Ferdoker fast gar nicht gekannt zu haben.

Meister Tannwiker hat ebenfalls kein Alibi, wird von Zunftgenossen aber als Feigling beschrieben, der zu einer Mordtat wie dieser nicht in der Lage wäre.

DER ARGWÖHNISCHE

LEDERER

Bosper Fassbauch (Anfang 40, gertenschlank, Halbglatze), Meister der Ledererzunft, vermutet seit Langem, dass Herlund durch das Fertigen von Tüchrüstungen und das Vernähen von weichem Leder in seine Geschäftsfeld eindringen möchte, auch wenn er bislang hierfür keine Beweise gefunden hat.

Trotz seiner Abneigung gegen den Schneider bedauert er dessen Tod ehrlich, da Ferdoker, wie er sagt, trotz allem ein guter Handwerker gewesen sei. Da Fassbauch ein Alibi hat (er begutachtete Rohwaren in der Goldenen Au), dürfte er sich nur kurz im Fokus der Ermittlungen befinden. Er bietet den Helden aber 10 Dukaten, wenn sie ihm Beweise für unlautere Machenschaften der Schneider liefern können.

DER DREISTE ADLIGE

Arnulf von Weyringhaus (Anfang 20, hochnäsiger, näselnde Stimme) ist ein kleiner Junker aus Rosskuppel, dem die Verpachtung seines Landes ein gutes Auskommen sichert. Dennoch ist der gierige Aristokrat dafür bekannt, bürgerliche Händler und Handwerker zu schikanieren und mit dem Hinweis auf Warenmängel einen geringeren Preis zu zahlen oder den Lohn ganz einzubehalten. Auch mit Meister Herlund gab es deswegen Streit, da der Junker eine aufwendige Abendrobe nicht bezahlen wollte – das Stück aber gleichzeitig behielt. Herlund ließ die Sache nach Andeutungen auf "bedauerliche Unfälle, die möglicherweise geschehen könnten" lieber auf sich beruhen.

Arnulf weiß noch nichts von dem Tod des Meisters, wird jedoch auf die Nachricht eher gelassen reagieren. Sollten die Helden aber zu hartnäckig nachbohren, wird er sie vor die Tür setzen und auch ihnen drohen, seine Schläger

zu schicken. Für den Mord selbst hat er ein Alibi (eine Mätresse war die ganze Nacht über bei ihm), dem Rest seiner krummen Geschäfte können die Helden jedoch bei Nachforschungen in der Mordsache auf die Schliche kommen. Wenn sie ihre Hinweise den richtigen Stellen zuspielen, mag Arnulf durchaus zur Rechenschaft gezogen werden.

DIE UNTERWELTBAUDE

Von befragten Zeugen können die Helden immer wieder auf die Tobrier gestoßen werden, die in Rosskuppel die Unterwelt beherrschen. Eines ihrer Standbeine sind die illegalen Werkstätten tobriischer Flüchtlinge, in denen billige Kleidung für die Garethr Märkte produziert wird. Zwar gibt es keine offensichtliche Verbindung zwischen den Tobriern und dem Mordfall, aber dennoch mögen die Helden vielleicht dort einmal nachforschen.

Durch gezielte Bestechungsgelder können sie erfahren, dass innerhalb der Tobrier niemand etwas zu dem Mordfall sagen kann. Einer der Verbrecher weiß jedoch durch Kontakteute bei den rivalisierenden Almadanern (HdR 118), dass dort eine Frau einen Mord an Ferdoker in Auftrag geben wollte, dass sie aber den hohen Preis der Almadaner nicht zahlen konnte. Genaueres hierzu kann man jedoch nur bei den Almadanern selbst herausfinden – wenn man den Erstkontakt überlebt.

Sollten die Helden den Tobriern zu sehr auf den Zahn fühlen, kann es schnell passieren, dass man ihnen ein paar Schläger auf den Hals schickt, um im Viertel wieder für 'Ruhe und Ordnung' zu sorgen. Diese mit Knüppeln und Fäusten bewehrten Kerle trachten den Helden nicht nach dem Leben, sondern wollen ihnen nur eine Abreibung verpassen. Sollten die Helden aber zu den Waffen greifen, werden sie es sich mit den Tobriern langfristig verschmerzen.

Tobrischer Schläger

Knüppel: INI 10+W6 AT 14 PA 12

TP 1W6+1 DK N

Faust: INI 10+W6 AT 15 PA 14

TP (A) 1W6+1 DK H

LeP 33 RS 0 AuP 37 MR 4 GS 8

Wundschwelle: 7

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

DAS PULVERFASS

Sollten Sie die Situation der Helden dramatischer gestalten wollen, so bietet es sich an, durch deren Nachforschungen einen Streit zwischen den Schneidern und den Lederern zu entfachen.

Durch das Gespräch mit Meister Fassbauch und bestimmte Informationen, die Schneiderkötter gezielt zur Ablenkung gestreut hat, erwächst in der Schneiderzunft der Eindruck, die Lederer hätten Meister Fer-

doker ermordet, um sich in die Geschäfte der Schneider zu drängen.

Bei den Lederern sorgt derweil Fassbauch durch seine Vorwürfe gegen Herlund für böses Blut. Durch diese Verkettung unglücklicher Umstände kommt es zu ersten Tumulten zwischen Gesellen und Lehrlingen beider Seiten, die schließlich in regelrechte Straßenkämpfe münden. Schneiderkötter weist die Helden an, sich der Sache anzunehmen und für Ruhe zu sorgen, da die Unruhen sonst unweigerlich die Spießbürger und den Rat der Helden auf den Plan rufen würden. In Wahrheit hofft er natürlich, dass die Helden derart abgelenkt werden, dass sie nicht mehr ihrem eigentlichen Auftrag nachgehen können.

Dennoch schneidet sich der Zunftmeister damit ins eigene Fleisch, denn die Helden können herausfinden, dass Schneiderkötter selbst einer der Agitatoren war, was ihn nur umso mehr verdächtig erscheinen lässt. Außerdem erfahren die Helden durch die Vorwürfe der Lederer zum ersten Mal von der schlampigen Arbeitshaltung Erlgundes und ihrer durchweg minderwertigen Ware. Sollten sie dieser Spur weiter nachgehen, finden sie bald heraus, dass Erlgunde – von der Haarfarbe einmal abgesehen – genau so aussieht, wie Dappert die Frau mit der Schere beschrieben hat.

Auch können sie erfahren, dass Erlgundes Werkstatt bis vor einigen Monden weitaus weniger produktiv war, dass aber plötzlich die Zahl und Güte der gefertigten Werkstücke sprunghaft anstiegen und die Frau immer weitere Aufträge erhielt.

EINE WENDUNG

Im bisherigen Verlauf des Szenarios konnten die Helden bereits einige Verdächtige ausschließen und auch erste Hinweise auf Schneiderkötter und seine Tochter erhalten. Einige wichtige Erkenntnisse und Verbindungsstücke fehlen ihnen jedoch noch, die sie im Folgenden erlangen können.

DIE LEICHE UND DIE SCHERE

Sollten die Helden Herlunds Leiche genauer untersuchen wollen, so können sie das im Tempel des Schwarzen Lichts (ER-01) tun, wo der Körper aufgebahrt liegt. Zwar ist an eine anatomische Untersuchung natürlich nicht zu denken, doch auch eine oberflächliche Betrachtung bietet schon interessante Erkenntnisse.

So lassen sich zwar keine Kampfspuren entdecken, aber Meister Herlund hat Schnittwunden an den Händen, als habe er versucht, die Schere herauszuziehen. Dennoch kann der anwesende Boroni berichten, dass die Schere zwar beim Fund der Leiche noch in der Brust des Manne steckte, sich aber leicht entfernen ließ. Nach dem, was die Helden am Tatort gesehen haben

und was ihnen Dappert berichtet hat, scheint es also keinen Kampf gegeben zu haben – aber die Schere sollte nun dennoch ins Zentrum des Interesses rücken. Sollten die Helden die Mordwaffe jetzt genauer untersuchen, z. B. auf magische Weise, so können sie dem Hintergrund des pervertierten Werkzeuges (siehe oben) auf die Schliche kommen und feststellen, dass mehr hinter dem Mord stecken muss.

Auf die Schere angesprochen, kann jeder Schmied der Stadt den Helden mitteilen, dass diese nicht von einem ordentlichen Garethher Schmied stammen kann, da ihr die Prägung fehlt.

Sollten die Helden auf die Idee kommen, alle Schneiderwerkstätten der Stadt auf ähnliche Werkzeuge durchsuchen zu wollen, so wird Schneiderkötter mit dem Hinweis auf eine Versammlung der Meister, die er für einen solchen Schritt anberaumen muss, auf Zeit spielen, um seine Tochter benachrichtigen zu können. Kommt es dann schließlich zur Durchsuchung, könnte den Helden zumindest auffallen, dass die Scheren in Erlgundes Werkstatt, die schnell als Ersatz beschafft wurden, keinerlei Gebrauchsspuren aufweisen. Dies reicht zwar noch nicht aus, um Erlgunde als Mörderin zu entlarven, mag jedoch einen deutlichen Verdacht auf die Meisterin werfen.

DER SCHRIFTVERKEHR

Im Verlauf des Szenarios können die Helden erfahren, dass Schriftstücke aus der Werkstatt des Ermordeten entwendet wurden und dass der Meister offenbar in regem Schriftverkehr mit der Zunftleitung gestanden hat.

Schneiderkötter selbst wird zwar abwiegeln, aber gezielte Nachfragen im Umfeld der Zunftleitung können zu Tage fördern, dass ein Bote der Zunft tatsächlich eine Zeit lang Briefe von Meister Schneiderkötter zu Herlund gebracht hat. Irgendwann jedoch ist dieser Schriftverkehr abgebrochen. Ein Schreiber des Zunftmeisters weiß zu berichten (sofern man seine Zunge mit einigen Münzen oder ausreichend Alkohol lockert), dass Schneiderkötter auch weiterhin Briefe an Ferdoker gesandt, jedoch für deren Zustellung keine Zunftboten mehr genutzt hat.

Auch soll er von diesem Zeitpunkt an die Briefe – ganz gegen seine Gewohnheit – selbst aufsetzt haben, statt dies dem Sekretär aufzutragen. Ebenso können die Helden hier erfahren, dass vor einigen Wochen ein Treffen zwischen Psidian, dessen Tochter Erlgunde und Herlund stattgefunden hat, dessen Inhalt aber niemandem bekannt ist. In der Zunft hat man damals gewitzelt, es stünden wohl Hochzeitsvorbereitungen ins Haus, aber weil die drei fortan sorgfältig darauf geachtet haben, nicht zusammen gesehen zu werden, waren die Gerüchte rasch wieder verstummt. Sollte

einer der Helden bei Erlgunde einbrechen oder sonst eine Gelegenheit finden, ihre Wohnung zu durchsuchen, so kann er im Kamin die verkohlten Reste von Herlunds Briefen finden. Zwar ist vom eigentlichen Inhalt nichts mehr zu erkennen, aber diese Briefe sind ein Beweis, dass Erlgunde am Tatort gewesen sein muss.

DER SCHMUGGLER

Eine der wichtigsten Spuren der Helden stellt der Schmuggler Escalio Dumerzi dar (Mitte 20, südländischer Typ, almadanische Kleidung und auffälliger Hut). Er schmuggelt Kleidung aus den Garethher Vororten in die Stadt und wurde vor einiger Zeit von Meister Ferdoker auf frischer Tat ertappt.

Die Nachricht über die Anzeige beim Magistrat, die in der Wohnung des Meisters gefunden werden kann, bezieht sich auf ihn, wie die Helden im Magistrat (NH-17) in Erfahrung bringen können. Er wurde einige Wochen in den Schulturm gesteckt und am gestrigen Tage freigelassen. Direkt danach hat er den Schneider aufgesucht, um ihm eine Abreibung zu verpassen, dann jedoch die Leiche gefunden und schnell das Weite gesucht.

Auf dem Weg zu dem Schneider ist ihm Erlgunde begegnet, die sich mit einigen Schriftstücken unterm Arm rasch vom Tatort entfernt hat. Escalio hat die Tochter des Zunftmeisters erkannt, dies aber noch niemandem mitgeteilt: Wenn sein Wort gegen das der Schneidermeisterin stehen würde, dann hätte man ihm bestimmt keinen Glauben geschenkt.

Sollten die Helden sich auf die Suche nach Escalio machen, können sie im Südquartier durch Bestechungen oder Drohungen Informationen zu seinem Verbleib erhalten und ihn auf dem Traubenmarkt (SG-04) stellen. Escalio aber hält die Helden für Häscher, die ihn für den Mord festsetzen wollen, und nimmt Reißaus. Inszenieren Sie eine spannende Verfolgungsjagd durch überfüllte Gassen und über die Dächer Garethhs, bevor es den Helden doch gelingt, den Schmuggler zu fassen. Wenn Escalio erst einmal erkannt hat, dass die Helden ihm nicht an den Kragen wollen, wird er ihnen alles erzählen, was er weiß. Von ihm können die Helden nicht nur über Erlgunde informiert werden, sondern auch über Herlunds krumme Geschäfte.

DER FEIND

WIRD ENTBLOßT

Spätestens nach der Aussage des Schmugglers haben die Helden genug in der Hand, um Schneiderkötter mit ihren Vorwürfen zu konfrontieren. Wie sie dabei genau vorgehen, kann an dieser Stelle nicht vorhergesehen werden, in jedem Fall jedoch wird Psidian ob der Be-

weislast zusammenbrechen und nacheinander drohen, Geld anbieten und winseln. Sollten die Helden auf all dies nicht eingehen, fügt er sich in sein Schicksal und erzählt ihnen alles, was er weiß, fleht sie aber an, seiner Tochter nichts anzutun.

Er teilt den Helden mit, dass Erlgunde und ihre Gefolgsleute ein Haus in der Nähe des Gesplitterten Berges (SP-02) unterhalten, wo sie derzeit zu finden sind.

Ob die Helden nun die Stadtwache einschalten oder selbst nach Sankt Parinor aufbrechen, liegt in ihrer Hand. Sollten sie selbst in das Haus eindringen, wird Erlgunde wissen, dass ihr Tun aufgefliegen ist, und sich ihnen mitsamt ihrer fünf Kumpanen (die im Gegensatz zu Erlgunde nur einen minderen Pakt geschlossen haben) in den Weg stellen.

Hier bleibt denn Helden nur der Kampf, denn Erlgunde ist längst zu weit gegangen, um jetzt noch umzukehren. Zwar sind die Schneider keine ausgebildeten Kämpfer, doch befinden sich im Haus allerlei Relikte der Fliegenden Festung, die Erlgunde mit ihren dämonischen Fähigkeiten beleben kann, um sie gegen die Helden einzusetzen.

Erlgunde Schneiderkötter, Paktiererin im

1. Kreis der Verdammnis

Beseelte Schneiderschere:

INI 10+W6 AT 15 PA 12 TP 1W+3 DK HN

LeP 34 RS 2 AuP 37 MR 4 GS 8

Wundschwelle: 7

Besonderheit: durch ihren Pakt dämonische Fähigkeiten nach Maßgabe des Meisters

Korruptierte Schneidergesellen

Unmetall-Keulen: INI 10+W6 AT 15

PA 11 TP 1W+3 DK N

LeP 32 RS 1 AuP 36 MR 5 GS 7

Wundschwelle: 7

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag

DAS ENDE

Wenn Erlgunde und ihre Gesellen besiegt sind, können die Helden nur noch den Rat der Helden von den Vorfällen unterrichten und somit den Mordfall auch von offizieller Seite aufklären.

Hierfür werden ihnen von der Ingerimm-Kirche und den Zünften pro Person 50 Dukaten und eine kunstvolle Goldbrosche ausgehändigt, da sie eine große Gefahr für die Kirche und die zünftige Ordnung der Stadt abgewehrt haben. Weiterhin kann sich jeder der Helden **150 Abenteuerpunkte** gutschreiben sowie **Spezielle Erfahrungen** in den Talenten *Gassenwissen* und *Menschenkenntnis* sowie weiteren nach Ihrer Maßgabe.

DER DREISCHWESTERNORDEN

von Chris Gosse

Kompletter Name: Heiliger Orden der drei guten Schwestern von den Feldern
Kurzcharakterisierung: klösterlicher Laienorden von Travia-, Tsa- und Peraine-Anhängern, gegründet zur Urbarmachung der Wildnis und der Reinigung von verseuchten Gebieten
Wappen / Symbol: drei verschränkte Hände auf runder Scheibe, keine verbindlichen Farben
Wahlspruch: »Fleiß und Zusammenhalt«
Schutzheiliger: keiner
Tracht: keine uniforme Tracht, meistens einfache Kutten in Naturfarben
Herkunft: nach einer dreigöttlichen Vision 1026 BF in Gareth gegründet, fast ausschließlich mittelreichische Mitglieder, viele Tobrier und Darpatier
Bedeutende Mitglieder: Throndwig von Bregelsaum (Hoher Abt)
Personen der Historie: keine
Heilige Talismane und Artefakte: keine
Wichtige Klöster und Niederlassungen: Gareth
Feiertage: 4. Tsa (Gründungstag des Ordens)
Beziehungen: hinlänglich
Finanzkraft: gering
Mitglieder: mittel
Quellen: GKM 70, AG 42

GESCHICHTE

Nachdem seine Markgrafschaft Warunk von Borbarads Horden erobert worden war, ging Throndwig von Bregelsaum (geboren 951 BF) ins Exil nach Gareth und fand am Kaiserlichen Hof ein neues Heim. Dort pflegte er die Blumen- und Kräutergärten der Alten Residenz, um über seinen Kummer hinwegzukommen. Der leidenschaftliche Botaniker hatte aus Warunk nicht viel mehr retten können als ein paar seiner kostbaren Pflanzen.

Nach einer Vision im Palastgarten rief er Geweihte der Travia-, Peraine- und Tsa-Kirche zusammen, und mit ihrem Segen gründete er im Tsamond 1026 BF den 'Orden der drei guten Schwestern von den Feldern'. Ziel der Gemeinschaft ist die Urbarmachung von Wildnis, insbesondere auch die Reinigung von dämonischer Verseuchung. Geweihte aller drei Kulte traten dem Orden bei, dem Throndwig als Hoher Abt vorsteht. Seine Ansprüche als Markgraf trat er an seinen Sohn Sumudan ab.

Nennenswerten Zulauf erhielt der Orden ab 1028 BF, dem Jahr des Feuers, das das Mittelreich verheerte. Massive Heerzüge hatten die Felder verwüstet, Skelethorden, Dämonen, eine riesige Dürrewolke und die unheilige Fliegende Festung hinterließen ihre Spuren. Viele Menschen traten dem Orden bei, um ihre Arbeitskraft in den Dienst der Göttinnen zu stellen. Von Gareth aus wurden an verschiedenen Orten des Mittelreiches (vor allem in den Ländern, die früher dem Königreich Darpatien angehörten) Klöster gegründet, die Zentren der Urbarmachung wurden.

ORDENSSTRUKTUR

Die Hierarchie des Dreischwesternordens ist sehr flach. Geführt wird er vom Konsilium, bestehend aus dem Hohen Abt Throndwig und drei Hochgeweihten, jeweils einem von Travia-, Tsa- und Peraine-Kirche. Dieses Gremium entscheidet über die Ordensbelange und beauftragt neue Klostergründungen. Die einzelnen Klöster werden von einem Geweihten eines der drei Kulte geführt, seltener auch von ungeweihten Ordensmitgliedern, und sind voneinander unabhängig.

Zahlenmäßig überwiegen die Anhänger von Travia und Peraine, doch es werden alle drei göttlichen Schwestern gleichberechtigt verehrt. Die Bilder in den Klostertempeln zeigen häufig die Göttinnen als Gruppe. Nichtsdestotrotz kommt es gelegentlich zu Diskussionen über die Prioritäten und die Göttinnenverehrung.

WELTSICHT UND IDEALE

Der Dreischwesternorden ist neben dem Bund der Wahren Ordnung der einzige Kult, der sich mehreren Göttern des zwölfgöttlichen Pantheons verpflichtet hat. Die Mitglieder des Ordens verpflichten sich zu Armut, Demut, eigenhändiger Landarbeit, Ehreue und Friedfertigkeit (nicht aber völligem Gewaltverzicht). Der Verzicht auf tierische Nahrung wird von den Tsa-Priestern stets angemahnt, aber beileibe nicht immer durchgesetzt.

»Hand in Hand« ist ein wichtiges Motto des Ordens. Immer wieder wird sich auf 'die Gemeinschaft' berufen, denn es kommt trotz aller guten Absichten immer wieder zu theologischen Meinungsverschiedenheiten. Einig ist man sich, dass harte Arbeit Gutes hervorbringt. Schöpfung, Wachstum und Geburt gelten als heilig.

NIEDERLASSUNGEN

Der Sitz des Konsiliums ist Gareth, auch wenn der Dreischwesternorden hier kein nennenswertes Kloster unterhält. Das kleine Ordenshaus beaufsichtigt die Pflanzungen in der Dämonenbrache.

Klostergründungen finden sich in der Wildermark und der Traviemark. Weißtobrien und der Norden am Rande der gloranischen Eiskälte sollen bei weiterem Anhängierzuwachs erschlossen werden. Von diesen Klöstern ist jedoch keins so wichtig und bedeutend, dass es namentlich genannt werden müsste. Sie obliegen der Verfügung des Spielleiters.

PERSÖNLICHKEITEN

Der Hohe Abt Throndwig von Bregelsaum ist vielen Menschen bekannt, da über den etwas verschrobenen früheren Markgrafen viele Anekdoten kursieren. Noch heute pflegt er seine Leidenschaft und züchtet Pflanzen. Er hat eine Blütenfee, eine *Ladifaari*, zur Freundin, die ihn begleitet.

Throndwig sieht in der Leitung des Ordens seine neue Erfüllung, mit der er über den Verlust seiner Markgrafschaft hinwegkommt. Er hat noch nie dem ritterlichen Ideal des Adels entsprochen, und inzwischen hat er ihm auch offiziell den Rücken gekehrt. Nichtsdestotrotz verfügt er im mittelreichischen Hochadel über großes Ansehen, das er auszunutzen versteht: Die meisten Ländereien erhielt der Orden durch Schenkungen.

DER ORDEN IM SPIEL

Der Dreischwesternorden hat weder große Macht, noch mischt er sich in politische Belange ein. Er versteht sich eher als Gemeinschaft der einfachen Menschen und ist daher sehr volksnah. Aufgenommen wird jeder Bewerber mit einer aufrechten Gesinnung, denn für Hilfsarbeiten kann man auch Ungelernte gebrauchen.

Die Klostergründungen in der Wildnis ähneln der Siedlungspolitik der irdischen Zisterzienser in deutschen und den slawischen Ländern während des Mittelalters. Hier kann man sich weitere Anleihen holen, auch wenn die Zisterzienser einen wesentlich höheren Machtfaktor in der katholischen Kirche darstellten, als es in Aventurien beim Dreischwesternorden der Fall ist.

Klöster des Ordens bieten sich vor allem als Schauplätze von Abenteuern mit missionarischem oder Siedlungs-Hintergrund an. Hierzu sei auch auf die in dieser Boten-Ausgabe befindlichen Abenteurvorschläge verwiesen.

DER PERAINE-GEWEIHTE ALS HELD

von Chris Gosse

Krieger, Magier und Ganoven – Heldengruppen setzen sich meist aus Angehörigen ganz unterschiedlicher Charaktertypen zusammen. Der folgende Artikel beschäftigt sich mit einer etwas exotischeren Heldenvariante: dem Peraine-Geweihten.

Priester sind ohnehin relativ selten in Heldengruppen, und unter ihnen gibt es klare Favoriten. Peraine gehört nicht dazu, dabei sind diese Geweihten aufgrund ihrer Hilfsbereitschaft prinzipiell sehr gut geeignet für die Abenteuererlaufbahn.

Im Folgenden wird verstärkt auf die Zusammensetzung einer Heldengruppe Bezug genommen und auf die Funktionen, die Peraine-Geweihte einnehmen können. Dies trägt dem Umstand Rechnung, dass es in den offiziellen Abenteuern immer auch um das Bewältigen von Herausforderungen geht und dass Würfelei und Kampf einen hohen Stellenwert haben. Natürlich ist dies für das reine Ausspielen der Rolle unerheblich, aber beides – sowohl die Verkörperung der Figur wie auch der Einsatz in einer Heldengruppe – sind Aspekte, die es zu berücksichtigen gilt.

VARIANTEN

Die Priesterschaft der Peraine lässt sich zu großen Teilen durch eine Kombination zweier Merkmale unterteilen: in die Pragmatiker und Mystiker zum einen und in die ländlichen und die städtischen Geweihten zum anderen. Hinzu kommen Ordensmitglieder (etwa bei den Therbûniten, dem Dreischwesternorden oder dem Bund des Wahren Glaubens) und Ketzer und Sektierer.

♦ Die **Pragmatiker** kann man als tatkräftig und unkompliziert charakterisieren. Sie reden nicht lange über Wenn und Aber, sondern packen einfach an. Allerdings ist ihnen oft ein gewisser Fatalismus zueigen, weil sie viele Dinge einfach hinnehmen anstatt sie zu hinterfragen.

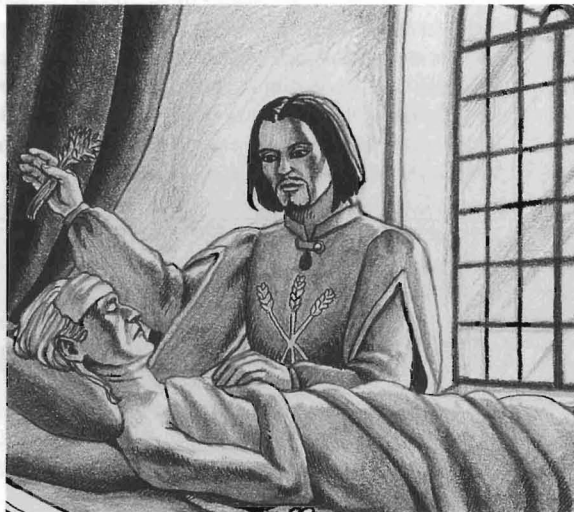
♦ Die **Mystiker** gelten als etwas vergeistigt, weil sie sich neben der Arbeit viel mit Philosophie und Theologie befassen. Sie loten die Aspekte ihres Glaubens aus, suchen Antworten und werfen neue Fragen auf.

♦ Geweihte aus einem **ländlichen Umfeld** sind hoch angesehen bei der Bevölkerung, weil Ackerbau und Viehzucht unter ihrem Segen stattfinden. Sie sind oft die wichtigste geistliche Autorität, und ihr Wort hat auch an manchen Adelshöfen Gewicht.

♦ Geweihte aus **städtischen Tempeln** haben wenig politischen Einfluss, weil sie sich eher mit solchen Bereichen des menschlichen Lebens befassen, die von viele anderen Leuten gemieden werden: Sie betreiben Siechenhäuser

und bekämpfen Krankheiten. Damit stehen sie zudem im Schatten anderer zwölfgöttlicher Kulte, die stärker die bürgerlichen Bedürfnisse ansprechen (wie etwa Ingerimm, Phex und Travia) oder Schutzgottheiten der Herrscher sind (Praios, Rondra oder Hesinde).

Es gibt sowohl in der Stadt als auch auf dem Land Pragmatiker wie Mystiker, so dass man vier verschiedene Kombinationen der Lehren und Sichtweisen zur Verfügung hat, um den eigenen Geweihten auszustatten.



Es stehen weiterhin zusätzliche Varianten zur Verfügung, die Einfluss auf den Charakter haben können:

♦ Im **Therbûniten-Orden** haben sich Heiler zusammengefunden, und zwar sowohl Geweihte wie auch Laienmitglieder. Viele städtische Tempel stehen in Verbindung mit einem Therbûniten-Spital, wo Kranke gepflegt werden. Ordensmitglieder begleiten jedoch auch oft Kriegszüge, um sich um die Verwundeten zu kümmern. Die meisten Therbûniten sehen sich als Pragmatiker.

♦ Der **Dreischwesternorden** (siehe auch die Seite gegenüber) gründet Klöster zur Urbachmachung der Wildnis. Die harte und entbehrungsreiche Arbeit lässt wenig Platz für philosophische Besinnung, aber ihm können Geweihte jeglicher Herkunft beitreten.

♦ Der **Bund des Wahren Glaubens** fühlt sich allen Zwölfgöttern verpflichtet. Ein Peraine-Diener muss daher auch den anderen elf Göttern gerecht werden. Mystiker finden sich mit dieser Aufgabe leichter zurecht als Pragmatiker. Häufig sind die Mitglieder dieses Ordens als Wanderprediger unterwegs, um die Lehren der Zwölfe in die entlegenen Gebiete zu bringen.

♦ In der großen Gemeinschaft Peraines gibt es ein paar **Ketzer** und **Sektierer**, die sich in einigen Punkten von der üblichen Kirchenlehre

entfernt haben. So gibt es Priester, die sich in Konflikten parteiisch verhalten und Gegnern ihre Hilfe verweigern (zu finden zum Beispiel im Albertainia-Nordmarken-Krieg, im orkisch besetzten Svellland und in der Wildermark). Manche Priester genießen den erarbeiteten Wohlstand (etwa in Aranien und Teilen des Horasreiches und Mittelreiches). Es gibt noch viele weitere Möglichkeiten.

♦ In Teilen Almadars und der Tulamidenlande werden im Rahmen der Peraine-Verehrung **Stierkulte** betrieben, die von harmloser Folklore und bunten Festen bis zu aggressiven Männlichkeitsritualen reichen.

MOTIVATION

Warum sollte ein Peraine-Geweihter auf Abenteuer ausziehen, was bewegt ihn, sich einer Heldengruppe anzuschließen? Welche Ziele hat so ein Geweihter?

Auf diese Fragen kann es Hunderte von Antworten geben, die sehr individuell ausfallen können. Für Peraine-Geweihte bieten die Glaubensideale jedoch schon einen Grundstock an Möglichkeiten.

♦ Das **Hilfsgebot** ist das weitreichendste von allen und prägt das Bild von Peraine-Geweihten wohl am stärksten. „Leiste jeder Kreatur Hilfe, wenn sie diese benötigt“ kann sich auf unmittelbare Ereignisse beziehen, der Grundsatz kann Geweihte auch veranlassen, sich auf die Reise zu machen – zum Beispiel in ein 100 Meilen entferntes Dorf, in dem schon zwei Schafherden von einer unbekannten Seuche dahingerafft wurden.

♦ Das **Gebot, sich in der Heilkunst zu bilden und Heilmittel zur Verfügung zu haben**, lässt sich auf vielen Reisen gut erfüllen. Wer fremde Orte besucht, sich in der Heilkunst bei fremden Völkern weiterbildet und exotische Pflanzen auf ihre Heilkraft untersucht und nutzbar macht, führt ein perainegefälliges Leben. Für so jemanden ist es kein unüberwindlicher Schritt, den heimischen Tempel zu verlassen. Manche Geweihten machen es sich zur Aufgabe, in entlegene Gebiete Aventuriens zu reisen und die dort wachsenden Heilkräuter (etwa den Axorda-Baum auf Maraskan oder die Atankiefer im Ehernen Schwert) zu sammeln und zu verarbeiten.

♦ Für eher gelehrte Peraine-Priester bietet es sich an, ein **Buch zu schreiben**, etwa ein neues Standardwerk der Botanik, eine Abhandlung über dämonisch verdorbene Natur, über Krankheiten oder andere Gebiete, in denen man sein Wissen der Öffentlichkeit mitteilen könnte.

♦ Schließlich mag der **Kampf gegen Krankheiten** einen Peraine-Geweihten motivieren, an fern entlegene Orte zu reisen und Seuchen

zu erforschen, Gegenmittel zu erproben und zu versuchen, die Krankheit einzudämmen.

Ein Priester in der Gruppe

Neben den Überlegungen zur Ausformung des Charakters gibt es – besonders in abenteuer-orientierten Spielrunden – noch die Frage, was so ein Peraine-Geweihter denn überhaupt leisten kann und welchen Nutzen er für die Gruppe hat. Diese Überlegung ist berechtigt, denn zu einem gelungenen Erlebnis mit dem Helden gehört auch, dass dieser sich an den Unternehmungen der Gruppe beteiligen kann und nicht wie ein Maskottchen daneben stehen muss. Das Haupt-Betätigungsfeld eines Peraine-Geweihten ist der geistliche Beistand, seine Liturgien sind vor allem auf Schutz und Heilung ausgelegt. Dabei steht er nicht hinter den Zauberern zurück, da die Liturgien bei variablem Effekt feste Kosten haben und durch Erweiterung auf mehrere Zielpersonen sehr lohnenswert sein können. Peraine-Geweihte

haben zudem als Einzige praktikable Gegenmittel zur Krankheitsheilung (THERBÜNS ERKENNTNIS, FÜRBITTEN DES HEILIGEN THERBÜN). Die allgemeinen Zwölf Segnungen sind universell einsetzbare kleine Helferlein.

Für einen Peraine-Geweihten bietet sich also vor allem die Rolle des **Heilers** innerhalb der Heldengruppe an, auch die Talent-Boni der Profession legen dies nahe. Weil es aber durchaus langweilig sein kann, erst handeln zu können, wenn sich die anderen Gruppenmitglieder verletzt haben, kann man den Geweihten zusätzlich in andere Richtungen entwickeln.

Der **Gelehrte** ist eine nahe liegende Rolle, da Peraine-Geweihte ohnehin schon einige Boni auf Wissenstalente bekommen. Falls eine Spielrunde über keinen Gildenmagier verfügt, kann hier der Peraine-Geweihte in die Bresche springen. Interessant ist vor allem eine Weiterbildung als **Alchimist**, da der Kult auch Liturgien zur Pflanzenbestimmung (PERAINES PFLANZENESPÜR) und Gärtnerei (PARINORS VERMÄCHTNIS) besitzt. Für eher ländliche

Geweihte kann man auch ein paar Punkte für eine **Waldläufer**-Rolle einsetzen. Natürlich sind Peraine-Geweihte keine hauptamtlichen Jäger, aber in einer wildnis-unerfahrenen Spielrunde lässt sich diese Lücke ohne größere Schwierigkeiten füllen.

Schließlich stellt sich die Frage, ob Peraine-Geweihte auch **Kämpfer** sein können: eigentlich nicht, aber gerade Therbüniten, die oft in Kriegen als Heiler unterwegs sind, halten es vielleicht für notwendig, die Waffenkunst zur Selbstverteidigung zu erlernen, da manche Feinde – Orks, Barbarenvölker oder Soldaten der Schwarzen Lande – keine Rücksicht auf friedliche Geweihte nehmen. Daher eignen sich vor allem defensive Sonderfertigkeiten zur Ausgestaltung. Den offensiven Kampf sollte der Peraine-Geweihte jedoch lieber den 'hauptamtlichen Kämpfern' überlassen. Mit dem EXORISMUS und dem SCHUTZSEGEN ist ein Peraine-Geweihter immerhin im Kampf gegen Dämonen und andere Widernatürlichkeiten sehr nützlich, auch ohne Kampffertigkeit.

ABENTEUER IM ZEICHEN DES STORCHES DER ZUG DER STÖRCHCHE

von Chris Gosse

Das Umfeld des Peraine-Kultes bietet verschiedene Möglichkeiten für Abenteuerszenarien an, die an dieser Stelle vorgestellt werden sollen. Dabei gibt es eine Mischung aus konkreten Plotskizzen und allgemeinen Vorschlägen zur Selbstgestaltung. Besonderes Augenmerk wird auf den *Zug der Störche* gelegt, die Ausgestaltung eines möglichen Pilgerzuges nach Ilsur. Sollten Sie eine größere Kampagne im Dienste Peraines planen wollen, so seien Ihnen an dieser Stelle auch das Szenario **Ruf der Götter** aus dem AB 113, **Blutiger Sand** aus dem AB 117 und das Kaufabenteuer **Der Unersättliche** ans Herz gelegt.

*»Kommt, ihr Störche, kommt hierher nach Ilsur!
Baut euch Nester, wir heißen euch willkommen!
Kommt, wo immer ihr euch befindet, kommt mit
dem Segen der Mutter Peraine!«*
—Leatmon Phraisop, Diener des Lebens

Durch diesen Aufruf formieren sich im Tsa- und Phexmond des Jahres 1029 BF mehrere Pilgerzüge. Im folgenden Szenario soll die schwierigste aller Routen verfolgt werden: ein Pilgerzug mitten durch die Schwarzen Lande nach Ilsur.

Das Abenteuer richtet sich an erfahrene Helden, und selbst sehr erfahrene Haudegen sind geeignet, denn zuviel Schutz kann man gar nicht haben.

PROLOG: VORBEREITUNGEN

Überall in Mittelaventurien sammeln sich Pilgergruppen, um dem Ruf des Dieners des Lebens zu folgen. Während viele Pilger über den Sichelstieg nach Tobrien ziehen oder in Perricum Schiffe besteigen, verbleibt ein harter Kern Mutiger, die entschlossen sind, die größten Strapazen auf sich zu nehmen und mitten durch das Feindesland zu ziehen. Diese Gruppe besteht aus rund 30 Personen, von denen einige im Folgenden vorgestellt werden. Sie können weitere Figuren hinzuerfinden und die Charaktere weiter ausstatten (zum Beispiel mit konkreten Spielwerten), um weitere Aspekte hinzuzufügen, die für Ihre Spieler interessant sein mögen.

Zu den Pilgern gehören:

◆ **Vater Dibart**, ein alter Peraine-Priester und Tempelvorsteher im Ruhestand. Die Pilgerfahrt weckt in ihm neue Energie, er sieht den Zug durch die Schwarzen Lande als höchsten Dienst an den Göttern an.

◆ **Heidelinde**, eine junge Peraine-Novizin und Schülerin Dibarts. Sie hat ein zartes Gemüt und ist den Schrecken der Schwarzen Lande kaum gewachsen.

◆ **Ritter Guntmar von Weißbrunn**, ein ost-darpatischer Adliger im Exil, der seine Ehefrau Minelda bei der Flucht vor den Schwarzen Horden zurücklassen musste. Er ist ein Ritter alter Schule, allerdings von zahlreichen Gebrechen gepeinigt.

◆ **Tessa Grünwald** (eigentlich Aridana), eine unerkannt reisende junge Hexe, die vor einiger Zeit im Zorn ein Kornfeld verfaulen ließ, diese Tat aber bereut und bei Peraine Abbitte leisten will. Sie gibt sich als Wanderarbeiterin aus, besitzt (noch) kein Vertrautentier und kann ihre magische Aura verhüllen.

◆ **Familie Dinkelbier**, ein Ehepaar mit fünf Kindern im Alter von 7 bis 17 Jahren sowie einer früh vergeisterten Großmutter. Die Familie floh vor Borbarads Invasion aus Tobrien und möchte in die Heimat zurückkehren, ihre ganzen Habseligkeiten transportiert sie auf einem Ochsenkarren.

(Anmerkung: Alle Pilger des Zuges stehen zu Ihrer vollsten Verfügung, sie können sterben, entführt werden, erkranken, Dämonenmale erhalten oder was sonst noch so passieren kann. Niemand ist tabu.)

Die Helden können sich ebenfalls als Gläubiger der Gruppe anschließen oder von ihren Mitgliedern überzeugt werden, möglicherweise kennen sie die Lande Schwarztobriens auch schon von früheren Unternehmungen. Vater Dibart will in den Helden die göttergefälligen Motive wecken, um sie zu überzeugen, Guntmar zeigt ihnen im vertraulichen Gespräch die Möglichkeit auf, während des Pilgerzuges ausgewählten Zielen des Feindes Schaden zuzufügen.

Mit zwei Wagen, ein paar Eseln, dem Pferd Ritter Guntmars und ein paar Ziegen brechen

die Pilger auf, nachdem sie sich Nahrung für die ersten Tage eingekauft haben (zum Beispiel in Gareth). Im Verlauf der Reise sollen die Ziegen geschlachtet werden, im Notfall soll gejagt werden oder sich anderweitig an den Schätzen der Natur bedient werden.

Die Route verläuft zunächst durch das ehemalige Darpatien, was heute Wildermark genannt wird, bis zur Trollpforte. In der nächsten Etappe muss ein günstiger Weg in die Warunkei gefunden werden, bei dem die Pilger nicht entdeckt werden. Sie müssen Radrom und Tobimora überqueren und an Haffax' Soldaten vorbei nach Ilsur reisen. Das erfordert behutsames Vorgehen und gute Späher – hierfür sollen die Helden den Zug begleiten. Die Pilger sind als Zug ziemlich langsam – etwa 15 Meilen am Tag können sie zurücklegen, im Notfall auch gute 20, doch das zehrt an ihrer Verfassung und an der der Zugtiere.

Szenarien rund um die Pilger:

- ◆ Vater Dibart ist entsetzt ob des vielen Leides und will hier und dort helfen. Dadurch droht das Reisetempo noch einmal deutlich zu sinken. Aber er muss Grabsegen, Kälbchensegen und andere Liturgien wirken.
- ◆ Heidelinde ist spätestens in der Warunkei katatonisch oder hysterisch und kann aus eigener Kraft nicht mehr weiter. Die Helden müssen entscheiden, wie weiter zu verfahren ist.
- ◆ Guntmar will unbedingt zu seinem alten Lehen zurückkehren. Dazu will er sich von den Pilgern trennen und dort bleiben. Die Helden müssen entscheiden, ob sie den alten Kämpfen zur Weiterreise überreden sollen.
- ◆ Tessa wird während der Reise enttarnt (eventuell von einer bösen Hexe, die ihr ein Angebot zur Kooperation macht) und zieht sich den Zorn der meisten Pilger zu. Vater Dibart will sie umgehend zurücklassen. Die Helden müssen vermitteln.
- ◆ Die Familie Dinkelbier muss den Ochsenkarren aufgeben – dann kann Großmutter Dinkelbier nicht mehr weiter, denn reiten kann sie auch nicht. Soll man eine Trage bauen oder muss man die alte Frau zurücklassen?

ERSTER ABSCHNITT:

DIE WILDERMARK

Die hier präsentierten Informationen sind ein Vorgeschmack auf die kommende Regionalspielhilfe *Schild des Reiches*, in der das ehemalige Darpatien ausführlich beschrieben wird. Aus diesem Grund sei Ihnen empfohlen, die wichtigsten hier vorgestellten Meisterfiguren am Leben zu erhalten – später in der Warunkei haben die Helden noch Gelegenheit genug, bösen Leuten den Hintern zu versohlen.

Die Wildermark erstreckt sich über Nord-Darpatien und reicht im Osten bis zur Trollpforte. Die Grenzen können nicht scharf gezogen werden, so dass südliche Teile Weidens und der Norden Garetiens ebenfalls betroffen sind. Von Gareth kommend sind es etwa 80 Meilen bis

zu den Ruinen von Wehrheim (von Greifenfurt etwa 60) und von dort bis zur Trollpforte noch einmal ungefähr 160 Meilen auf dem direkten Weg.

Das Land ist seit dem Zug der Fliegenden Festung ins Chaos gestürzt. Marschall Ludalf von Wertlingen wurde in die Wildermark entsandt, um dort für Recht und Ordnung zu sorgen, aber die Aufgabe ist schwierig, denn es gibt ein Dutzend verschiedener Kriegsfürsten, die Anspruch auf die Herrschaft erheben. Loyalitäten und Zugehörigkeiten wechseln schnell, und zwischen den Kriegsparteien versuchen Bauern, ihre Ernte durchzubringen.

Mögliche Szenarien:

- ◆ Die berittenen *Aaskrähen* unter der Thorwalerin *Skirre Skarresand* sind eine berüchtigte Bande Marodeure. Sie plündern, rauben, brandschatzen und verkaufen Menschen gegen blinkendes Gold in die Sklaverei. Wenn sie erfahren, dass 'wehrlose Pilger' durch die Wildermark ziehen, werden sie ihnen nachstellen. Sie können mehrmals auftauchen.
 - ◆ Der *Finstermann* ist eine über zwei Schritt große verhüllte Gestalt, die die Auren von Lebewesen aufspüren und ihre Seelen fangen kann. Mit Untoten oder hartgesottenen Mietlingen sucht er Dörfer heim, und allein die Erwähnung seines Namens lässt die Bevölkerung in Panik fliehen.
 - ◆ Die Söldner um *Leomar vom Berg* haben Skrupel angesichts götterfürchtiger Pilger und gewähren für ein paar schmackhafte Ziegen Unterschlupf oder Schutz.
 - ◆ Soldaten von *Answin dem Jüngeren von Rabenmund* und des kaiserlichen Marschalls Ludalf liegen im Streit. Die Soldaten beider Seiten bezichtigen die Pilger, zu den Gefolgsleuten des Gegners zu gehören, und wollen sie gefangen nehmen.
 - ◆ Nachts kriechen die Geschöpfe der Dunkelheit aus ihren Verstecken. Von den vielen Schlachtfeldern erheben sich Untote. Geister ergreifen Besitz von Wanderern, Irrlichter führen sie in die Sümpfe, Nachtalpe saugen ihnen die Lebenskraft aus.
 - ◆ Ein Ghul attackiert einen einzelnen Holzsammler der Pilger. Vor Scham teilt dieser nicht mit, verwundet worden zu sein, und entwickelt im Laufe der Zeit selbst Hunger auf Menschenfleisch.
 - ◆ Gerüchte über den *Pilgerschlächter*, den Baron Aldoron von Wutzenwald, machen die Runde. Selbiger hatte irrtümlich Boronpilger überfallen und sucht Vergebung. Um seine Schuld wieder gutzumachen, kann er den Helden an der Spitze seiner Getreuen zu Hilfe eilen, um sie gegen einen Angriff zu verteidigen.
- Der Weg durch die Trollpforte ist der einfachste, aber auch der offenste und damit gefährlichste. Die Pilger können stattdessen Bergpfade durch die Schwarze Sichel nehmen, müssen dann aber vermutlich irgendwann ihre Karren zurücklassen und alles auf die Tiere verladen (uns

sich dann überlegen, was sie mit der lahmen Großmutter Dinkelbier tun, siehe oben). Dieser Weg ist sicherer, aber vergrößert die Strecke um rund 30 Meilen.

ZWEITER ABSCHNITT:

DIE WARUNKEI

Jenseits der Trollpforte beginnt die Warunkei, das Land der Untoten. Direkt hinter der Ogermauer liegen die Gebiete des Golgariten-Ordens, wo die Helden kurzfristig Zuflucht finden können, aber ansonsten sind sie auf sich allein gestellt.

Die Warunkei reicht im Nordosten bis nach Es-lamsbrück und Warunk (also maximal etwa 270 Meilen Ost-West-Ausdehnung), im Südosten ist der Radrom die Grenze zum Fürstprotektorat Tobimora. Beilunk im Süden gehört zu den freien Ländern, aber es zu erreichen ist aufgrund der Belagerung aussichtslos.

Die Aufgabe der Helden besteht darin, für die Pilger einen guten Weg durch die Warunkei zu finden. Im Folgenden sind einige Hindernisse aufgelistet.

- ◆ Der *Nekromantenrat* residiert in Warunk, aber einige der Mitglieder haben Landsitze. Sie können hier nach Belieben einen fieson Nekromanten dazuerfinden, der den Pilgern zusetzt.
- ◆ Die Helden stoßen auf eine Reiterschar Golgariten. Diese gewähren Schutz, geben aber aufgrund ihres Herrschaftsanspruches an die Pilger den Befehl, in der Ordensburg zu verbleiben, da eine Weiterreise zu gefährlich sei. Die Pilger werden zu ihrem eigenen Schutz gefangen gehalten, die Helden müssen ausbrechen oder die Golgariten überzeugen.
- ◆ Um zwischenzeitlich erlittene Verletzungen an Körper oder Seele auszukurieren, müssen die Pilger im Boron-Heiligtum *Sancta Boronia* eine ein- (oder mehr-)wöchige Pause einlegen.
- ◆ Da sich nachts die Untoten erheben, muss jedes Mal eine sichere Zuflucht gefunden werden. Doch manche Gastgeber sind nicht so freundlich und versuchen die Helden zu überwältigen, um sie bei Gelegenheit an einen Nekromanten weiterzuverkaufen.
- ◆ Der häufige Kontakt mit Leichen und Kadavern verursacht bei einigen Pilgern *Schlachtfeldfieber* oder eine andere Krankheit (siehe *Geographia Aventurica*).
- ◆ Die Gegend um Altzoll wird beherrscht vom Trollzacker *Siriom Grim, dem Schinder*. Er ist auf Beute aus und würde gefangene Pilger als Sklaven nach Warunk verkaufen (die Helden könnten versuchen, die Verschleppten dort zu befreien).
- ◆ Das Rittergut von Guntmar befindet sich unweit Warunks etwas radromaufwärts. Er will dort vorbeischaun und muss feststellen, dass die Familiengruft aufgebrochen wurde und die Mumien als stumme Diener eines Nekromanten nach Warunk gebracht worden sind.
- ◆ An den Hängen der Schwarzen Sichel stehen

einige Burgen und Türme. Manche von ihnen sind von üblem Gesindel bewohnt, etwa von einem Vampir, der die umliegenden Ländereien tyrannisiert.

◆ In der Nähe von Eslamsbrück regiert die *Denkerin*, eine alhanische Mumie, die ein unabhängiges Reich der Untoten errichtet hat und nicht dem Nekromantenrat untersteht. Sie ist überraschend intelligent und den Helden gegenüber nicht grundsätzlich feindselig. Sie lässt sie zwar einfangen, ist aber verhandlungsbereit. Wenn die Helden ein Artefakt aus den Händen eines Nekromanten stehlen (der sich natürlich gegen Untote abgesichert hat), dann verspricht (und gewährt) sie ihnen freies Geleit.

Der Weg führt zuletzt ins Fürstprotektorat des Helme Haffax. Der Fürstkomtur hat einige Soldaten an wichtigen Punkten der Grenze stationiert und Burgen und Türme in Besitz genommen. Dort vorbeizukommen ist eine schwierige Aufgabe. Die beste Möglichkeit ist, durch die Wälder östlich von Warunk oder an der Tobimora südöstlich von Eslamsbrück zu schleichen, da man dort lange Zeit unbeobachtet ist.

Dritter Abschnitt: Das Fürstprotektorat Tobimora

Nach Xeraans Ende (siehe den Leitartikel) hat Fürstkomtur Helme Haffax das Kommando über den östlichen Teil Tobriens übernommen und eine Militärdiktatur installiert. Allerdings gewährt er seinen Untertanen das Recht auf die Anbetung der Zwölfgötter, wenngleich die Tempel unter Beobachtung stehen. Gefährlich sind vor allem ambitionierte Offiziere, die sich als besonders 'harte Hunde' präsentieren wollen.

Ilsur ist jetzt nicht mehr weit entfernt (je nach Weg zwischen 60 und 120 Meilen), aber die Tobimora trennt die Pilger noch vom Ziel. Die Helden müssen einen Weg finden, die Pilger über den Fluss zu bringen, ohne Aufsehen zu erregen. Eine Brücke gibt es nur in Eslamsbrück, aber die Stadt steht unter besonderer Beobachtung. Daher bleibt vermutlich nur eine Flussüberquerung mit Booten, und die Helden müssen die Einheimischen überzeugen, sie hinüberzufahren und sie nicht an die Obrigkeit zu verpfeifen.

Mögliche weitere Szenarien:

◆ Ein gerissener Prälat entdeckt die Pilger und überfällt sie, um das Vieh und eventuelle Wertsachen zu rauben. Er lockt sie in die Falle und lässt sie von seinen Söldnern in bester Wegelagerer-Manier ausrauben.

◆ Die Pilger geraten in eine Fehde zwischen einem jungen Hauptmann der Bluttempler und einer Dorfgemeinschaft. Der Hauptmann ist auf der Suche nach einer untergetauchten Geweihten, die er seinem Götzen opfern will. Um das Dorf zu zermürben, lässt er jeden Tag einen Gefangenen öffentlich hinrichten.

◆ Überraschenderweise lässt ein junger Offizier die Pilger passieren, sofern diese ihm alle Details über ihre bisherige Reise berichten. Er interessiert sich vor allem über die Machtverhältnisse in der Wildermark.

◆ Die Helden hören, dass ein Rondra-Geweihter, der verbotene Predigten schwang, nach Mendena gebracht werden soll, um vor Gericht gestellt zu werden. Sie können versuchen, den Gefangenentransport zu überfallen (aber müssen mit der Anwesenheit eines Magiers oder Belhalhar-Paktierers rechnen).

◆ Jemand entdeckt Spuren des Pilgerzugs und schickt einen dämonischen Verfolger (etwa einen Karmanath) hinter den Helden her.

◆ Eine kleine Gesandtschaft Grolme trifft auf die Helden und versucht mittels Magie, die Helden und die Pilger um ihre Wertsachen zu erleichtern.

◆ Die Pilger stolpern über eine Hinterlassenschaft der xeraanischen Herrschaft: ein dämonischer Schwarmschwamm, der das Wasser vergiftet (siehe *Zoo-Botanica Aventurica*), oder ein paar Hummerier, die in den feuchten Flussauen ruhen.

◆ Wenn Sie das Abenteuer *Der Unersättliche* besitzen, können Sie die Helden auch gefangen nehmen und nach Mendena bringen lassen, um dort eine Episode einzufügen. Die Helden können sich durch Intrigenspiel mit den Parteien versuchen zu befreien oder sie müssen als Schaukämpfer in der Arena Aquatica antreten, um die Freiheit zu erlangen.

◆ Der Pilgerzug gerät in Verdacht, nach Ilsur durchbrechen zu wollen. Eine Banner Soldaten wird ausgeschiedt, um den Pilgern den Weg abzuschneiden und um sie nach Mendena zu bringen.

◆ Wenn die Helden in Bedrängnis sind, können sie Hilfe von tobrischen Widerstandskämpfern erhalten. Diese befinden sich in der Nähe von Eslamsbrück sowie in der Nähe von Mendena.

Alternativer Abschnitt: Transsylvien

Die Helden können sich auch entschließen, einen Umweg zu machen und durch Transsylvien zu marschieren. Damit entgehen sie der allnächtlichen Gefahr durch Untote und haben es auch einfacher, die Tobimora zu überqueren, aber dafür gibt es hier ganz eigene Gefahren. Das Land untersteht seit Galottas Tod dem *Trimvirat von Yol-Ghurmak*, bestehend aus dem fanatischen Bastler Leonardo, dem erratischen Magier Balphemor und dem unerbittlichen Dunklen Herzog Arngrimm von Ehrenstein. Weite Waldflächen bedecken das Land, nur wenige Menschen wohnen außerhalb der großen, dämonischen Metropole Yol-Ghurmak.

Mögliche Szenarien:

◆ In den Wäldern leben auffallend viele Wölfe, zum Teil große, furchterregende Tiere. Sie sind das ganze Jahr über hungrig und sehen eine Pilgergruppe als geeignete Beute an.

◆ Die Natur ist der größte Feind. Die Einwirkungen des Agrimoth-Splitters haben das Land an einigen Stellen pervertiert. Ein Marsch durch den Wald oder über eine Wiese kann daher schon mit einigen Gefahren verbunden sein.

◆ Manch skrupelloser Magier hat sich in die verlassenen Wälder zurückgezogen und dort einen Gutshof oder einen Wehrturm in Besitz genommen. Wenn plötzlich eine Gruppe Fremder durch 'sein Gebiet' zieht, mag er sie vielleicht als Versuchspersonen für seine neuesten Experimente gebrauchen können.

◆ In Transsylvien gibt es einige Werwölfe. Die perainegläubigen Pilger mögen versuchen, frische Opfer der Werwölfe mittels Rotem Drachenschuld zu heilen (der erstmal gesucht und gefunden werden muss). Außerdem kann man aus den Blättern Räucherwerk herstellen, mit dem man Werwölfe auf Distanz halten kann. Wenn die Helden durch die Schwarze Sichel gezogen sind, können sie frühzeitig Transsylvien erreichen und sich im (zweifelhaften) Schutz der Wälder ostwärts bewegen. Bis zu 150 Meilen kann der Weg betragen. Wenn sie jedoch erst spät einen Umweg wählen (eventuell weil sie sich incognito durch Eslamsbrück schleichen wollen), bedeutet es nur einen Umweg von vielleicht 20 Meilen.

Epilog:

Die Ankunft in Ilsur

Sobald die Helden in Sichtweite der Stadt Ilsur kommen, ist die Aufgabe vollbracht. Aus der Stadt kommen dem Zug einige berittene Soldaten entgegen, um die Identität der Pilger festzustellen oder um sie vor etwaigen Verfolgern zu schützen. Ihre Ankunft wird groß gefeiert, besonders von den anwesenden Rondrianern, die diese mutige Wallfahrt an den *Schwertzug* erinnert, mit dem Ilsur einst aus den Händen Borbarads entrisen werden konnte.

Vergeben Sie für die Ankunft **100 Abenteuerpunkte** pro Held, zählen sie dann die verbliebenen Pilger und teilen das Zehnfache dieser Summe unter den Helden auf. Für weitere Szenarien (die obigen Vorschläge) können Sie weitere Abenteuerpunkte vergeben. Bei den Speziellen Erfahrungen haben Sie völlig freie Hand, Sie können auch gerne eine Senkung der *Totenangst* verbilligen.

Weitere perainegefällige

Abenteuer

Die weiteren Abenteuerideen erfolgen in aller Kürze zur eigenen Ausarbeitung. Sie lassen sich zum Verbinden zweier Abenteuer benutzen, zur Implementierung in andere Abenteuer oder auch im Rahmen einer eigenen Kampagne. Viele dieser Ideen sind recht unkonventionell oder ungewohnt für die Spieler, aber liefern möglicherweise eine gute Alternative zum üblichen Abenteuerkonzept.

KLOSTERGRÜNDUNG

Die Helden können geschlossen dem Dreischwesternorden beitreten und mithelfen, ein Kloster zu gründen. Das kann sowohl in der Wildermark sein, irgendwo im Norden oder in Tobrien oder wo es sonst noch sinnvoll erscheint. Es gibt eine ganze Reihe von Aufgaben für die Helden:

- ◆ Jemand muss mit dem örtlichen Stammesführer sprechen und eine Vereinbarung über die Nutzung des Landes treffen.
- ◆ Die Ordensleute müssen zum Zielort eskortiert und eventuell vor Ferkinas, Goblins, Orks, Räubern, wilden Tieren und anderen Gefahren geschützt werden.
- ◆ Der Bau eines Klosters erfordert Baumeister, Zimmerleute, Maurer, Holzfäller, Träger, Arbeiter im Steinbruch und auf der Baustelle und vieles mehr und kann sich über Monate hinziehen.
- ◆ In der Nähe eines Klosters liegen möglicherweise geheimnisvolle Orte oder es gibt myste-

riöse Kreaturen oder einfach nur Feinde, die etwas gegen den Bau des Klosters haben.

SUCHE NACH HEILKRÄUTERN

Besonders seltene Kräuter, die nur in bestimmten Gegenden Aventuriens wachsen, können Ziel eines Abenteuers sein. So könnten sie Helden nach Maraskan zur Gewinnung von Xordai ziehen, ins Eherne Schwert, um Atankiefern zu fällen, oder nach Altoum wegen der Kajubo-Knospen. Besonders Xordai bietet sich an, weil es das einzige profane Heilmittel gegen Zorgan-Pocken ist.

AM RANDE DER ZIVILISATION

Es ist sowohl peraine- wie auch hesindegefällig, in den kaum erforschten Gebieten Aventuriens nach neuen Tier- und Pflanzenarten zu suchen. Das Orkland, Glorania oder auch der Regenwald in Meridiana und auf Maraskan sind keineswegs umfassend erforscht und bergen so manche unentdeckte Art. Der Hohe

Abt des Dreischwesternordens, Throndwig von Bregelsaum, beauftragt immer wieder Helden mit der Suche nach seltenen Pflanzen, die er seiner Sammlung hinzufügen will.

SCHATTEN DES KRIEGES

Aventurien ist in Aufruhr. Die Helden können hier perainegefällige Abenteuer erleben, indem sie sich gegen finstere Paktierer von Mishkara oder Widharcil wenden, die die Umwelt vergiften wollen oder Krankheiten hervorrufen. Sie können sich um einen Krankentransport aus der Wildermark nach Gareth kümmern, einen Kriegsherrn zu besänftigen versuchen, sich in den Dienst eines Adligen stellen, um die auf den Feldern tätigen Bauern zu entlasten (und eine drohende Missernte zu verhindern), oder sie können sich auf die Suche nach Kriegsversehrten, Verschollenen und Gefangenen machen. Das Zwölfgöttliche Konzil in Perainefurten hat möglicherweise auch Aufgaben im Sinne Tobriens für gottgetreue Helden.

IN ALLER KÜRZE

Fortsetzung von Seite 8

Dem Leser sei allerdings verraten, dass die Gründung Port Stoerrebrandts erst im wiederholten Versuch gelang, viele Jahre nach den ersten Bestrebungen. Daher sind sicherlich Bedenken angebracht, ob das Entstehen neuer Siedlungen so leicht vonstatten gehen wird, wie der Kontorsherr es an diesem sonnigen ersten Traviastag ausmalte.

Tobias Radloff

Pirat setzt Kopfgelder auf Kapitäne und Handelsherren aus

CHARYPTIK, 1030 BF. Unter den Seemächten ist es üblich, Prämien auf die Ergreifung von Piraten und Seeräubern auszusetzen. Neu ist, dass nun auch Piraten Kopfgelder aussetzen, und zwar nicht nur auf ihresgleichen, sondern auf unbescholtene, gesetzestreue Südländer. Übereinstimmenden Berichten zufolge zahlt Käpt'n Siebenwind, ehemals Freibeuter und mittlerweile Pirat, goldene Dublonen für die Ergreifung von Personen, die sogenannte 'Verbrechen gegen das ehrliche Piratenhandwerk' begehen. Entsprechende Verlautbarungen gingen in Kannemünde, Brabak, Sylla sowie (angeblich) in Charypso und Al'Anfa ein. Auf mindestens zweien der Schriftstücke werden Namen von vermeintlichen 'Verbrechern' aufgelistet, die zum Wohle des Piratenhandwerks 'von der See getilgt' gehörten.

Neben Kapitänen wie dem legendären Rateral von Sanin finden sich dort Persönlichkeiten

wie die Könige von Brabak und Mirham, Handelsherren wie Vibart Stoerrebrandt sowie die meisten Admiräle Aventuriens. Zur illustren Runde gehören auch Siebenwinds Seeräuberkameraden Dagon Lolonna und Starkad Eisenwind, weiterhin der alananische Heerführer Oderin du Metuant und schließlich auch bekannte Befehliger von Dämonenarchen. Die Höhe des Kopfgeldes schwankt zwischen 10 (Mizirion III.) und 200 (Stoerrebrandt, Darion Paligan) Dublonen.

Was Siebenwind mit diesem Vorstoß bezwecken will, ist rätselhaft. Unter den Herrschenden herrscht Einigkeit, dass sich der Aufrührer an der göttergegebenen Ordnung versündigt und so schnell wie möglich an den Galgen gehört. Viele Kapitäne nehmen Siebenwind hingegen übel, dass er sich selbst zu den 'guten' Piraten rechnet. Nur unter den einfachen Seeleuten scheint sein Angebot Sympathie zu ernten. Ein Brabaker Rojer formulierte es so: "Wenn Siebenwind das Schlimmste ist, was dir auf 'ner Seereise passieren kann, bist du auf 'm Meer gut aufgehoben."

Tobias Radloff

Darpatischer Landbote, Phex 1029 BF

Markgraf Gernot entlehnt Baronshaus

WILDERMARK/KSL. HALLINGEN. Während des Kriegsrats der wildermärkischen Adligen (siehe AB 121) wurde bekannt, dass der neue Herrscher der Rabenmark seine Regentschaft – seiner sonst so stillen Art zum Trotz – mit einem regelrechten Paukenschlag begann: Das alte darpatische Adelsgeschlecht derer von

Forsthawellingen, das bisher die Barone zu Devensberg gestellt hatte, wurde kurzerhand entlehnt. Neuer Baron zu Devensberg ist nach dem Markgrafen Willen sein Neffe, Corvinus von Rabenmund-Mersingen ä. H., der, gleich seinem erlauchten Onkel, dem Orden der Golgariten angehört. Wie es aus dem Umfeld Seiner Erlaucht heißt, brauche das Land um Sancta Boronia einen Diener des Totengottes an der Spitze, um weitere Erfolge bei der Befreiung der Mark sicherstellen zu können. Die zahlreichen Proteste nicht nur des darpatischen Adels, sondern auch anderer Gäste des Kriegsrats aus den Provinzen Weiden und Pericum prallten offenbar wirkungslos an Markgraf Gernot ab. Unbestätigten Gerüchten zufolge sei die ehemalige Baronin Euvinia von Forsthawellingen während des 'Jahrs des Feuers', als Darpatien von unzähligen Kämpfen erschüttert wurde, eines unduldsamen Fehlverhaltens bezichtigt worden. Sylvina, Euvinias Nichte und designierte Baronin von Devensberg, dient derzeit als Knappin bei der wildermärkischen Baronin zu Rappenfluhe. Sie lehnt es mit flammenden Worten ab, das Unrecht, dass ihr Stammhaus getroffen hat, hinzunehmen. In ihrem Namen hat die Rappenfluher Baronin umgehend die Reichsgerichtsbarkeit in Elenvina angerufen und der Kaiserin eine Protestnote zustellen lassen.

Statt Adel und Volk für den Orden der Golgariten und dessen Ziele einzunehmen, hat Markgraf Gernot nun, so scheint es, schon im Vorfeld dafür gesorgt, dass die Rabenmark noch argwöhnischer beäugt wird, als es ohnehin schon der Fall ist.

*Marcus Friedrich/Katja Reinwald
Tahir Shaikh*

PHEXENS KUNST UND PHEXENS GUNST – VOM HANDWERK DER DIEBE

Kunstfertigkeit und Geschick zeichnen einen jeden guten Handwerker aus. Doch diese Fähigkeiten sind nicht angeboren, sondern müssen auf dem Weg vom Lehrling zum Meister in jahrelanger Übung erworben werden. Das gilt nicht nur für das 'ordentliche' Handwerk der Gilden und Zünfte, sondern auch für all jene, die sich im zwielichtigen Metier der Diebe, Einbrecher und Trickbetrüger betätigen.

Der folgende Artikel beschäftigt sich mit den Kunstgriffen der phexgefalligen Professionen – und den speziellen Wegen, wie man auch hier zu einem Meister des Handwerks geschult werden kann.

FLIPKE FINGER

Da es meist zu auffällig wäre, die Beute mit geschlossener Faust aus einer Tasche oder einem Beutel zu ziehen, gehört zu den Grundlagen der Ausbildung junger Diebe die Fingerzange, auch Scherengriff genannt. Dabei haben sich im Laufe der Zeit zwei Varianten herausgebildet. Für größere und schwerere Beutestücke wird das Objekt der Begierde zwischen Mittel- und Ringfinger der ausgestreckten Hand gehalten, wobei die anderen Finger den Griff verstärken. Der Daumen wird derweil in die Handfläche gepresst, um die Tasche oder den Beutel weiter zu öffnen. Bei der zweiten Variante werden neben dem Daumen auch der kleine Finger und der Ringfinger eingeschlagen. Das Beutestück wird mit Zeige- und Mittelfinger gegriffen. Taschendiebstahl wird daher auch gerne als 'Schere machen' bezeichnet.

Der Schellenkerl, von einigen auch Klimper-Alrik genannt, ist eine mit vielen kleinen Glöckchen versehene Puppe. Insbesondere junge Diebe erlernen und verbessern mit seiner Hilfe schon von Kindesbeinen an ihr Handwerk. Diese Klingelpuppen, wie sie im Horasreich bezeichnet werden, bestehen meist aus Holz und Stroh. An ihnen können kleine und große Taschen befestigt werden, die einen eng am Körper getragenen Beutel simulieren. Bei den Übungen versuchen die Diebe, entweder kleine Tücher oder Münzen aus den Taschen zu ziehen, ohne die Glöckchen zum Klingen zu bringen.

Bisweilen werden auch Beutelchen und erbeutete Geldbörsen mit Erbsen, Glöckchen und Münzen gefüllt und müssen dann möglichst lautlos geplündert werden. Zu Lehrzwecken beliebt sind auch die – recht aufwändig gestalteten – Beutel, wie sie reiche Händler oder

Adlige bei sich tragen, mit allerlei Schnallen und vielen Seitentaschen, oder besonders anspruchsvolle Modelle wie der Elenviner Geldwechslerbeutel, die Festumer Goldkatze oder der Angbarer Wendesack.

Eine Besonderheit stellen die Schellengeister dar. Diese Puppen hängen frei an zahlreichen Schnüren, die an allen Teilen der Kleidung befestigt und – was das Ausrauben erst richtig schwierig macht – mit etlichen Schellen bestückt wurden. Das Plündern der Schellengeister gilt als Königsdisziplin. Nur wenige, sehr erfahrene Taschendiebe sind geschickt genug, um die Beutel der Geisterlumpen ohne den geringsten Laut zu erleichtern.

BEUTELSCHNEIDER

Eines der wichtigsten Werkzeuge der Taschendiebe ist ohne Zweifel der Beutelschneider, im Füchsischen als Angelköder bekannt. Da die meisten Menschen ihren Geldbeutel einfach am Gürtel tragen, um nicht lange ihr Gepäck durchwühlen zu müssen, wird den Dieben ihr Handwerk natürlich erheblich erleichtert. Sobald die Nestelbänder oder dünnen Lederschnüre durchtrennt sind, fällt die Geldkatze fast von selbst in die einladend geöffnete Hand des Taschendiebes. Um die am Gürtel befestigten Bänder oder Schnüre zu durchtrennen, nehmen viele Diebe kleine, scharfe Messer – die einfachste und verbreitetste Form des Beutelschneiders. Sehr beliebt sind auch angeschliffene Münzen, da sie sich sehr gut im eigenen Geldbeutel verstecken lassen.

Daneben existieren auch einige Sonderformen, die aufwendiger gefertigt und meist deutlich teurer sind. Eine dieser Varianten ist der Schnitterhaken, ein dünner Eisenstab, der an einem Ende zu einer kleinen, halbrunden Sichel gebogen und innen geschärft ist. Deutlich teurer sind die sogenannten Phexenssicheln. Diese kleinen, handlichen Sichelmesser lassen sich leicht in der Handfläche verstecken. Einige Diebe befestigen ihre Beutelschneider mit Schnüren am Ärmel, teils sogar mit einem komplizierten Rückholmechanismus.

Eine ganz besondere Form des Beutelschneiders ist der Drückerring. An ihm befindet sich ebenfalls eine kleine Sichel, die vom danebenliegenden Finger abgedeckt wird, solange man sie nicht benötigt. Es soll sogar eine Hand voll Exemplare geben, deren kleine Sichelklinge man einklappen kann. Drückerringe sind sehr kostspielig, daher werden sie fast aus-

schließlich von Taschendieben verwendet, die es selbst schon zu einem gewissen Reichtum gebracht haben und sich in höheren Kreisen bewegen. Auch bei dem einen oder anderen adeligen Taugenichts, der den Reiz des Besonderen sucht, hat man sie schon gesehen. Am weitesten verbreitet sind sie im Horasreich und Al'Anfa. Im Mittelreich, Bornland und dem Land der ersten Sonne findet man sie nur äußerst selten.

Noch seltener und teurer sind komplizierte Scherenmechanismen, die sich im Ärmel verstecken lassen. Gerüchten zufolge gibt es nur einen einzigen brillanzzwergischen Feinmechanikus, der sie herstellen kann. Andere Gerüchte berichten von einem Bornländer, der diese kleinen Wunderwerke erfunden haben soll, die Goldzange oder auch – vielleicht zu Unrecht – Zwergenfingerring genannt werden.

SCHLOSS UND RIEGEL

Ohne ein gescheites Fasarer Besteck tut man sich schwer, wenn man ein Schloss ohne den dafür vorgesehenen Schlüssel öffnen möchte. Die wohl bekannteste Form des Fasarer Bestecks ist der Dietrich. Diese Werkzeuge jedoch sind alles andere als billig. Als improvisierte Dietriche finden daher häufig kleine Dolche und Messer Verwendung. Einige Diebe verwenden auch ihren Beutelschneider. Sehr selten, und auch teurer als einfache Dietriche sind kunstvolle Spezialanfertigungen, die gleichermaßen als Beutelschneider und Dietrich dienen können.

Neben diesen Werkzeugen, die beinahe lautlos eingesetzt werden können, existieren auch noch Schlossmeißel, Feilen und kleine, gehärtete Sägen. Letztere jedoch helfen bei komplizierten Schlössern oft nicht weiter und werden darum eher selten verwendet.

Ein weiteres, sehr spezielles Werkzeug ist der Balkenschneider. Diese einhändig geführte, dünne Säge wird durch den Türspalt oder allzu weit auseinander stehende Türbretter geschoben. Mit seiner Hilfe kann ein hölzerner Riegel zerteilt werden. Für einen heimlichen Einbruch kommt freilich kaum eines der hier angeführten Werkzeuge in Frage, die sie sich allesamt nur mehr oder minder geräuschvoll einsetzen lassen. Hier ist man noch wie vor auf Glück oder einen guten Dietrich angewiesen.

WURFHAKEN UND KLETTERDOLCH

Um ins obere Stockwerk zu gelangen, kann der Fassadenkletterer auf ein reichhaltiges Arsenal an Hilfsmitteln zurückgreifen. Neben dem einfachen Wurfhaken, der an einem Seil hängt, gibt es noch Varianten, die an Pfeilen oder Bolzen befestigt werden können. Mit ihrer Hilfe ist es möglich, auch größere Höhen zu erreichen. Diese Geschosse werden jedoch nur selten eingesetzt, da sie einen recht versierten Umgang mit Bogen oder Armbrust erfordern. Allen Wurfhaken ist gemein, das sie ein gewisses Maß an Geschick voraussetzen und recht laut sind, wenn sie auf Stein treffen. Umwickelt man die Haken mit Stofflappen, kann man diesen Nachteil abschwächen – riskiert jedoch auch, dass sich der Stoff im Flug löst und erst recht für Ärger sorgt. Neben den meist starren Dreifachhaken gibt es klappbare Varianten, die sich besser verstecken lassen, aber auch etwa doppelt so teuer sind wie die einfachen Haken.

Deutlich einfacher zu handhaben, aber sehr viel kostspieliger als Wurfhaken sind Krallenhandschuhe und -stiefel. Sie sind jedoch nur für Wände aus Holz oder Fachwerk sowie Steinmauern mit ausreichend breiten und stabilen Fugen geeignet und kommen fast ausschließlich in Maraskan zum Einsatz. In ganz Aventurien verbreitet sind hingegen Kletterhaken. Sehr beliebt sind auch Kletterdolche mit einer breiten, kurzen Klingen aus gehärtetem Stahl und einem breiten Griff, die man in Fugen oder Holz rammen kann. Kleine Ringe oder Schlaufen am Ende des Griffes sorgen dabei für zusätzlichen Halt. All diese Hilfsmittel setzen natürlich voraus, dass man sie unbeobachtet ins Mauerwerk oder die Holzwand hämmern kann – soll es also vor allem rasch und lautlos gehen, kommen sie nicht in Frage.

AUF LEISEN SOHLEN IM ZWIELICHT

Um unentdeckt zu bleiben, bedienen sich Einbrecher und andere Diebe, speziell in der Nacht, verschiedener Hilfsmittel. Zu den bekanntesten zählen die Leisetreter: Schuhe oder Stiefel mit gedämpften Sohlen. Unter der eigentlichen Sohle befindet sich eine zweite, dünne Ledersohle, die mit Wolle unterfüttert wird. Um nicht gesehen oder erkannt zu werden, kann man sich die Haut mit Kohle schwärzen und die Klinge mit einer öligen Paste einreiben – die freilich nur bis zum

ersten Kampf hält und auch sonst bei versehentlichen Berührungen abgeschabt wird. Da die Häuser reicher Händler und Ratsherren oft von scharfen Hunden bewacht werden, muss ein Dieb oder Einbrecher diese natürlich von sich abzulenken. Ein saftiges Stück Fleisch, vielleicht sogar mit Gift versetzt, ist zwar hilfreich, lohnt sich jedoch nur dann, wenn es groß genug ist, um die Hunde längere Zeit zu beschäftigen. Für einen einfachen Einbrecher scheidet diese Art der Ablenkung



aus – wer möchte schon nachts, auf dem Weg zum Zielort, der Garde erklären müssen, warum man 'zufällig ein abgetrenntes Hammelbein' mit sich herumschleppt? Zudem kann ein Hund darauf abgerichtet werden, Futter von Fremden zu verschmähen. In den meisten Fällen wird sich der Einbrecher auf seine Phexensschläue verlassen müssen, wenn er nicht über karmale oder magische Fähigkeiten oder Hilfsmittel verfügt.

Spürhunde kann man auf vielfältige Art und Weise von ihrer Fährte abbringen – sollte es sich um Rüden handeln, zum Beispiel mit dem Urin einer läufigen Hündin. Bei ausgebildeten Bluthunden und orkischen Kampfhunden kann dieser Trieb freilich unterdrückt werden. Die Pflanzenkundler und Alchimisten kennen hier einige weitere Hilfsmittel. Neben den bekanntesten Pflanzen wie Carlog, das dem Menschen eingeschränkte Nachtsicht verleihen kann, verdient hier vor allem Talaschin eine Erwähnung. Die Salbe, die man aus jener Flechte gewinnt, verhindert zuverlässig, dass Hunde die Witterung aufnehmen können. In Aranien und Mhanadistan wird ein spezieller Geruchsstoff verwendet, der aus einem Ex-

trakt des Cheria-Kaktus und dem Saft wilden Knoblauchs gewonnen wird. Die Essenz des Kaktus wirkt betäubend auf die Sinnesorgane des Hundes, während der Knoblauch das Tier bis zum Einsetzen der Wirkung irritiert. Ähnliche Mittel gibt es auch im Mittel- und im Horasreich, wobei man hier vor allem auf den sogenannten Kläfferpfeffer setzt. Dabei handelt es sich um ein feines Pulver, das, wenn man es in die Luft wirft, eine Staubwolke erzeugt. In dieser Wolke verliert der Hund den Geruchssinn und reagiert entsprechend irritiert. Man sollte jedoch versuchen, den Beutel nicht direkt auf den Hund, sondern möglichst ein Stück vor ihn zu werfen. Sonst kann es leicht passieren, dass das Tier zwar leicht betäubt ist, aber auch überaus wild und aggressiv reagiert.

Ein Hilfsmittel, das sowohl bei der Flucht als auch zur Abwehr von Dieben genutzt werden kann, sind die wenig phexischen Krähfüße. Bei diesen vierzackigen Nägeln handelt es sich um Trittfallen, die sich auch durch Ledersohlen bohren können. Im Dunkeln kann man sie kaum erkennen. Harmloser ist da schon das Blendpulver, das man dem Gegner ins Gesicht schleudert. Einige Diebesbanden haben hierfür ihr eigenes Rezept, oft wird jedoch auch nur feiner Sand oder Dreck verwendet.

FALLEN UND SICHERUNGEN

Neben den klassischen Fallen wie Giftdornen im Truhendeckel, automatisch ausgelösten Armbrüsten und dergleichen mehr gibt es auch noch deutlich ausgefallene profane und magische Sicherungen. Einige Leute schützen ihr Hab und Gut mit wilden oder giftigen Tieren, andere wiederum bedienen sich giftiger und gefährlicher Pflanzen. So wird zum Beispiel Goldleim auf Schatullen oder die Griffen von Buchseiten aufgebracht, um den Gegner zu vergiften. Bisweilen lässt man an den Mauern Efeu wachsen, wodurch es schwer wird, diese zu erklimmen. Schon eher ausgefallen ist die Sicherung eines Geländes mit Boronsschlingen.

Die magischen Sicherungen sind ungleich vielfältiger. Zu den einfachsten und verbreitetsten Zaubern gehören in jedem Fall der CLAUDIBUS und der CUSTODOSIGIL, wobei ersterer in der Regel mit verlängerter Wirkungsdauer eingesetzt wird. Deutlich weniger verbreitet, aber ungleich effektiver ist der Schutz mittels WIDERWILLE, der am besten direkt auf die zu sichernden Objekte oder auch Türen gesprochen wird. Für kleinere Objekte

und geringere Zeiträume kommt gelegentlich der OBJECTOFIXO zum Einsatz.

Mit Hilfe der Satinavigille wird der APPLICATUS zu einem sehr effektiven Schutzzauber. Es lassen sich zahlreiche Formeln mit ihm kombinieren, um eine Sicherung zu erstellen – vom einfachen VOCOLIMBO bis hin zum AUGES LIMBUS. Mit Hilfe des ARCANOVI lassen sich zudem schreiende Geldbeutel (SRD 41) oder auch selbstrettende VERSCHWINDIBUS-Artefakte herstellen. Illusionen massiver Wände, wo sich eigentlich ein Durchgang befindet, sind zwar durchaus möglich, allerdings nicht übermäßig sicher, da sie durch Zufall entdeckt werden können. Über Kombinationen aus FORTIFEX und AURIS wird bisweilen spekuliert, eine praktische Anwendung oder gar eine Thesaurie sind jedoch nicht bekannt. Theoretisch möglich, aber in der Anwendung schwer nachzuweisen, ist das Verstecken von Gegenständen in festem Material, das mittels HARTES SCHMELZE verflüssigt wurde.

Die Schattenseite der Magie

Wo auf der einen Seite magische Sicherungen verwendet werden, nutzen auf der anderen auch einige Diebe, Einbrecher und Trickbetrüger Hesindes Gaben. Der weitaus größte Teil der magisch begabten Anhänger Phexens sind Dilettanten, von denen viele nicht einmal ahnen, dass ihre herausragenden Fähigkeiten in Wirklichkeit magischer Natur sind. Während einige wenige Magier Phexens Lehren über die Hesindes stellen, haben Druiden, Geoden und Elfen meist kaum materielle Interessen.

Unter den Töchtern Satuarias sieht das anders aus. Während einige Schwesternschaften eher bodenständig sind, gibt es speziell unter den Hexen der Fahrenden Gemeinschaft zahlreiche Diebinnen und Betrügerinnen. Auch einige Verschwiegene Schwestern greifen nach der Habe anderer, während nicht wenige Schöne der Nacht dem Reiz des Verbotenen erliegen. Vor allem jene Katzenhexen, die in den Kreisen der Reichen und Mächtigen verkehren, lieben das gefährliche – wenngleich einträgliche – Spiel mit dem Feuer.

Den größten Anteil an magischen Dieben und Betrügern findet man, gemessen an der Gesamtzahl, wohl unter den Scharlatanen. Allen voran hier sind die Trickbetrüger zu nennen. Aber auch unter den Sehern, Jahrmarktszauberern und Quacksalbern gibt es viele Anhänger des Fuchses. Die kleinste Gruppe derjenigen, die mittels Zauberei ihren Geldbeutel füllen, stellen die Schelme dar. Allenfalls eine Hand voll Possenreißer, Vagabunden oder Visionäre mag es geben, die gelernt haben, dass man ohne Geld in der Welt der Menschen nicht viel erreicht. Vor allem aber haben sie gelernt, wie man sich leicht welches beschaffen kann.

Die Zahl der hilfreichen Zauber ist groß. Der FORAMEN, ohne den viele magisch begabte Diebe nicht einmal ein einfaches Schloss aufbekämen, ist nur eine der bekanntesten und offensichtlichsten Formeln. Während viele Hexen ihr Gegenüber mittels Magie und ihrer eigenen Reize betören und Zauber wie den SPINNENLAUF oder HEXENKRALLEN und KATZENAUGEN nutzen, um ihre Fähigkeiten zu verbessern, verwenden Scharlatane meist Illusionen verschiedenster

Art. So kann der Scharlatan, durch einen IGNORANTIA getarnt, etwas entwenden, und mittels AURIS dort, wo eben noch das Beutestück lag, ein identische Ebenbild erzeugen. Einige geschickte Trickbetrüger lassen ihre Beute gerne in einem Beutel verschwinden, auf den sie einen WIDERWILLE sprechen. Der Schelm wiederum kann sein Geld mit Hilfe eines KOBOLDGESCHENKES vermehren und mit einem LOCKRUF kleinere Beutestücke zu sich holen. Magier, Hexen und Scharlatane setzen zu diesem Zweck auch den MOTORICUS ein.

Wer vorsichtig ist, bereitet sich mit einem PENETRIZZEL, REFLECTIMAGO und auch VISIBILI vor. Ein auf sich selbst gesprochener SILENTIUM macht jede *Schleichen*-Probe unnötig und hilft in der Variante *Psst!* zudem gegen einzelne Wachen. Vorsichtige Hexen kundschaften die Lage zuvor aus, indem sie die Sinne ihrer Vertrauten nutzen – oder lassen diese direkt die Arbeit machen.

Um eine sichere Flucht zu gewährleisten, verwenden Hexen neben ihrem oft auffälligen Fluggerät, eine HARMLOSE GESTALT oder einen HEXENKNOTEN, während Schelme sich an den Auswirkungen ihres SCHELMENKLEISTERS erfreuen. Ebenso hilfreich ist eine magische DUNKELHEIT, die eine Verfolgung erschwert. Der SOMNIGRAVIS hingegen ist nur bedingt und zur Vorbereitung hilfreich. Ist man auf der Flucht, empfiehlt es sich, SPURLOS zu verschwinden. Diesen Elfenzauber haben jedoch nur sehr wenige Hexen gemeistert, und noch seltener findet man einen Schelm, der ihn imitieren kann.

André Heines

Wie Thorwaler sterben ...

»Auf einer meiner Fahrten zu den Thorwalern erlebte ich etwas Seltsames. Ich war zu Gast am Hofe von Tore Bjarnison, an dem bestimmt fast hundert Menschen leben. Am Nachmittag versammelten sich alle vor dem Langhaus um ihre Ältesten, sieben Männer und Frauen weit jenseits der Siebzig, mit lichtem, weißem Haar und zahnlosen Mündern. Unter vielen guten Ratschlägen wurden sie mit Krötenhaut und Skraja zum Kampf gerüstet. Nach einem herzlichen Abschied zogen sie mit leichtem Gepäck hinaus in die kommende Nacht.

Voller Erstaunen wandte ich mich an Tore: »Was hat das zu bedeuten? Diese alten Leute können doch unmöglich einen Kampf bestehen?«

Er sah mich lange an. Dann nickte er und sagte ernst: »Sie ziehen aus, um in ihrem letzten Kampf zu fallen, damit sie in Swafnirs Heerbann aufgenommen werden. Sie möchten nicht dahinsiechen und im Bett sterben. Höre heute

Abend genau zu.« Den Abend und die halbe Nacht hindurch erzählten sich Tores Leute Geschichten, in denen die Heldentaten der Alten aus den Zeiten, als sie noch jung gewesen waren, gerühmt wurden.

Am nächsten Morgen rissen mich Schlachtrufe aus dem Bett. Im Nachthemd und mit dem Degen in der Hand stürmte ich ins Freie. Der Hof wurde von den ausgezogenen Alten angegriffen! Ich erkannte sie alle anhand der Sagas vom Vorabend. Da war Garulf Schlangentöter, der einst mit bloßen Händen eine Seeschlange erwürgt hatte. Das schwarze Haar war zwar ausgefallen und die hünenhafte Gestalt war zusammengeschrumpft, doch er lieferte Tores Männern einen guten Kampf und ließ mehrere Gelegenheiten aus, seine Gegner zu verletzen. Er fiel, als ein mächtiger Axthieb seinen Schild und seinen Brustkorb durchdrang. Tores Warnschrei ließ mich zurückzucken: ein Schneid-

zahn bohrte sich neben mir in die Hauswand! Mit einer Orknase in der Hand stürmte Ragna Ragnasdottir auf mich zu. Vorgestern hatte mir die zahnlose Alte das zerrissene Wams geflickt und über meine Scherze gelacht, jetzt zeigten ihre wilden Augen keine Gnade. Mir fiel die Geschichte ihres Kriegszuges ein, von dem sie zwei stattliche Bauernsöhne mitgebracht hatte, die sie im Winter wärmen sollten. Doch nun musste ich zuerst um mein Leben kämpfen, was mit dem langen Nachthemd und dem Degen nicht ganz einfach war. Als sie von meiner Waffe durchbohrt zu Boden sank, tat es mir unendlich leid, doch Tore klopfte mir anerkennend auf die Schulter.

An diesem Tag wurden den Sagas von Tores Hof weitere Kapitel hinzugefügt, und eines davon habe ich geschrieben.«

—aus den Tagebüchern des Bethaner Kaufmanns Raluf terBraken, 991 BF

Ralf Renz

DSA-PRESSEMITTEILUNG

Waldems-Wüstems, 23. April 2007

Die Geschäftsführung der ULISSES SPIELE GmbH und Fantasy Productions teilen mit:

ULISSES SPIELE übernimmt die Produktion des Rollenspiels „Das Schwarze Auge“

Am Donnerstag, dem 18.04.2007, einigten sich der Erkrather Verlag Fantasy Productions, auch bekannt als FanPro, und die Ulisses Spiele GmbH darauf, dass Deutschlands erfolgreichstes Fantasy-Rollenspiel, „Das Schwarze Auge“ – kurz DSA – ab sofort von Ulisses Spiele verlegt und produziert wird.

Während die Romanreihen zu dem beliebten Rollenspielsystem weiterhin von FanPro verlegt werden, tritt Ulisses nun in alle sonstigen Rechte und Pflichten der Rollenspiel-Produktreihe DSA ein.

Für DSA bedeutet dies zunächst, dass beide DSA-Produkte, die bereits beim Drucker auf ihre Fertigstellung warten – **Mächte des Schicksals** und **Die Zuflucht** – ca. ab Mitte Mai verfügbar sein werden.

Auch die Abonnenten des **Aventurischen Boten** müssen sich keine Sorgen um ihre Abos machen, die Zeitschrift wird nach den aktuellen Verzögerungen ab Mai im gewohnten Zweimonatsrhythmus fortgesetzt.

Um längere Umstellungszeiten zu vermeiden, hat Ulisses Spiele das fachkundige Redaktionsteam von FanPro (Thomas Römer, Florian Don-Schauen, Christian Lonsing und Ralf Berszuck) unter Vertrag genommen und wird in den nächsten Tagen eine Außenstelle des Verlages im Düsseldorfer Raum einrichten.

Genauere Informationen zur künftigen Produktplanung, so Ulisses Spiele, wird Ende Mai bekannt gegeben. Fest steht aber bereits jetzt, dass der zügigen Veröffentlichung der Hardcover-Ausgabe des Regelwerkes höchste Priorität eingeräumt und eine größtmögliche Verlässlichkeit künftiger Produktankündigungen angestrebt wird.

Im Bereich Distribution setzt Ulisses Spiele ebenfalls auf altbewährte Strukturen: Die bekannte Aachener Firma Universal Cards bleibt auch weiterhin Vertriebspartner und wird in gewohnter Weise die Distribution von „Das Schwarze Auge“ fortsetzen.

„Wir sind uns der Verantwortung, die wir übernommen haben, bewusst. DSA ist nicht nur Deutschlands erfolgreichstes Fantasy-Rollenspiel und somit eine der wichtigsten Produktlinien im deutschen Hobbymarkt, es ist auch eines der facetten- und traditionsreichsten Rollenspiele überhaupt. Ich möchte an dieser Stelle betonen, dass wir daher größten Wert auf inhaltliche Kontinuität legen.“

—Markus Plötz, Geschäftsführer Ulisses Spiele GmbH

„Es war bereits eine große Ehre für uns, als wir im September zusammen mit Universal Cards den exklusiven Vertrieb für Das Schwarze Auge und Shadowrun übernahmen. DSA nun in unser Verlagsprogramm aufzunehmen ist ein großartiger Schritt für unser Unternehmen und wir sind froh, dass wir das erfahrene und fachkundige Redaktionsteam von FanPro übernehmen konnten.“

—Patric Götz, Geschäftsführer & Verlagsleiter Ulisses Spiele GmbH

„Ich bin überzeugt, dass sich die Veränderungen DSA betreffend positiv für das Spiel auswirken werden.“

—Thomas Römer, DSA Redakteur

WEITERFÜHRENDES ZUM THEMA

Zu der aktuellen DSA-Lage hat der Verlagsleiter von Ulisses Spiele, Patric Götz, im Ulisses-Forum Folgendes bekannt gegeben:

Interne Änderungen

—Seit Mai 2007 sind Thomas Römer (DSA), Florian Don-Schauen (DSA), Christian Lonsing (Armialion) und Ralf Berszuck (Art Director) feste Mitarbeiter von Ulisses Spiele – damit sollte ein reibungsloser Übergang des DSA-Rollenspiels von FanPro zu Ulisses gewährleistet sein.

—Auch im Bereich Autoren/Redaktion wird sich erstmal nichts ändern – alle Projekte, die an freie Mitarbeiter gegeben wurden, werden so weitergemacht wie geplant. Wir haben auch vor, weiter mit dem bestehenden Redakteur-, Künstler- und Autorenstamm zu arbeiten. Es kommen eher noch zusätzliche Autoren hinzu.

—Es gibt eine recht gute Chance, dass Caryad auch wieder für Aventurienprodukte den Bleistift schwingt, aber da kann ich mich noch nicht zu 100 Prozent festlegen.

—Die Emailadressen der Redakteure sind zurzeit noch aktuell. Sobald die neuen Adressen aktiv sind, werden wir das mitteilen.

Änderungen im Produktplan

—Wie bereits oben erwähnt, werden keine Projekte gecancelt – im Gegenteil, wir werden versuchen, zusätzliche interessante Produkte zu veröffentlichen, die bis jetzt noch nicht auf dem Plan standen.

—Der Aventurische Bote wird weiterhin unter der Führung der alten Redaktion erscheinen.

—Das Layout der Produkte wird vorerst nicht verändert werden. Alle weiteren Publikationen werden ins Regal neben die anderen Bücher passen.

—Es ist geplant, eine limitierte, in Kunstleder gebundene Version der Regelwerke wie beim Basisregelwerk zu erstellen.

—Myranor-Produkte sind von der Übernahme der Aventurien-Lizenz nicht betroffen – wir haben nicht vor, Myranor direkt wieder einzustampfen. Allerdings wird es (noch mal) Verzögerungen geben, da ich mich wegen den Lizenz-

verhandlungen die letzten Wochen nicht um Myranor kümmern konnte.

—Wir werden baldmöglichst einen neuen, aktualisierten Veröffentlichungsplan vorlegen, der die aufgetretenen Verzögerungen und Änderungen mit berücksichtigt.

Copyrights, Disclaimer, Fanpages

—Wir werden demnächst bekannt geben, wie der Satz lauten sollte, der auf die Copyrights bezüglich DSA hinweist, lauten muss. Bis dahin muss sich niemand Sorgen darüber machen, dass wir ihn verklagen, weil er eine DSA-Website hat.

Website und Forum

—Auf kurz oder lang werden wir den DSA-Teil des Fanpro-Forums übernehmen.

—Die Struktur unseres Forums hat sich in den letzten Wochen bereits geändert, die altbekannten Moderatoren wurden teilweise übernommen.

—Unsere Website wurde jüngst überarbeitet und befindet sich weiterhin im ständigen Wandel. Ab jetzt werden zügig Inhalte eingepflegt. Die vorhandenen Downloads und Inhalte der Fanpro-Seite werden wir auf unsere Seite übernehmen.

—Der Myranor-Aventurien-‘Rassismus’ auf der Page ist schlicht und einfach ein kleiner Koordinationsfehler, da die Webpage schon im Aufbau war, bevor wir die Aventurien-Lizenz bekommen haben.

Ratcon

—Der Ratcon wird weiterhin stattfinden. Er wird vom F-Shop und Ulisses Spiele organisiert werden. Da die Umbaumaßnahmen im FHH es zulassen,

wird sich auch an der Location nichts ändern.

—Außerdem werden wir natürlich auch auf allen anderen großen (und zum Teil kleineren) Conventions vertreten sein.

Alveraniare

—Die Alveraniare bleiben so bestehen wie bisher. Dazu kommt demnächst eine ähnliche Organisation für Myranor.

Regelhotline

—Die Regelhotline wird nicht weitergeführt werden. In der heutigen Zeit sollte man Regelfragen eigentlich ohne Probleme per Mail abhandeln können. Wir danken allen bisherigen Nutzern der Telefonhotline für ihre Treue, hoffen aber, dass sie sich auch auf anderem Kommunikationsweg weiterhin informieren werden.

Briefspiel

—Zum Briefspiel kann ich noch nichts sagen – ich bitte noch um etwas Geduld. Das Thema ist insgesamt zu komplex, das bedarf noch ein paar Diskussionen.

Eure Meinung / Vorschläge / Ideen

—Wir werden demnächst damit beginnen, im Forum und evtl. auch im Boten Umfragen zu diversen Themen zu starten. Wir wollen wissen, was ihr wollt. Auch weitere Wettbewerbe sind angedacht.

Computerspiele, Soundtracks und andere Lizenzen

—Die Entwicklung von Computer- und Handyspielen sowie Comics, Romane etc. sind nicht von der Übernahme durch Ulisses betroffen, sondern sollen wie geplant weitergehen. Darauf haben wir keinen Einfluss. Inhalte werden natürlich im Vorfeld abgesprochen.

Nachfolgend einige FAQ und die dazugehörigen Antworten

Frage: Wird es evtl mal ein offizielles Generierungstool für DSA4 (Aventurien und Myranor) geben? Bei Fanpro war so etwas ja mal angedacht, wurde aber dann leider wieder verworfen. Evtuell könnte man da ja mit einem der inoffiziellen Generierungstools zusammenarbeiten. Wird es eine Neuauflage der DSA-Tools geben? Da gehörte ja nicht nur die Generierung zu.

Antwort: Interessante Idee – allerdings haben wir uns dazu noch gar keine Gedanken gemacht. Ich würde sagen: kurzfristig nicht – langfristig vielleicht.

Frage: Wie sieht es mit einer DSA-Be-griffssuchmaschine aus, könnt ihr euch so etwas vorstellen? Dabei muss es ja gar keine Volltextsuche geben, aber es wäre doch oft sehr hilfreich, wenn man z. B. beim Vorbereiten eines Abenteuers alle relevanten Quellen mittels kurzer Suchanfrage bekommen würde. Ach hier wäre eine Zusammenarbeit mit der Wiki-Aventurica denkbar.

Antwort: Auch das hört sich interessant an, konkrete Pläne in dieser Richtung gibt es aber noch nicht.

Frage: Eine Frage schleicht sich bei mir gerade noch ein: Wer hat nun die Rechte an den DSA-Brettspielen bzw. wer ist dafür verantwortlich? Es wurde ja ein Thorwaler-Spiel angekündigt (mit Drachenschiffen ...) – kommt das, wenn ja, von wem?

Antwort: Für DSA-Brettspiele sind wir zuständig, und ja, in irgendeiner Schublade bei Fanpro liegt ein Prototyp des Drachenschiffe-Spiels. Das werden wir uns demnächst mal genauer anschauen und eventuell auch rausbringen. Weitere Sachen in dieser Richtung haben wir fest vor.