

Aventurischer Bote

AUSGABE 143 ✧ SEPTEMBER / OKTOBER 2010 ✧ 3,50 €

SPIELHILFE:

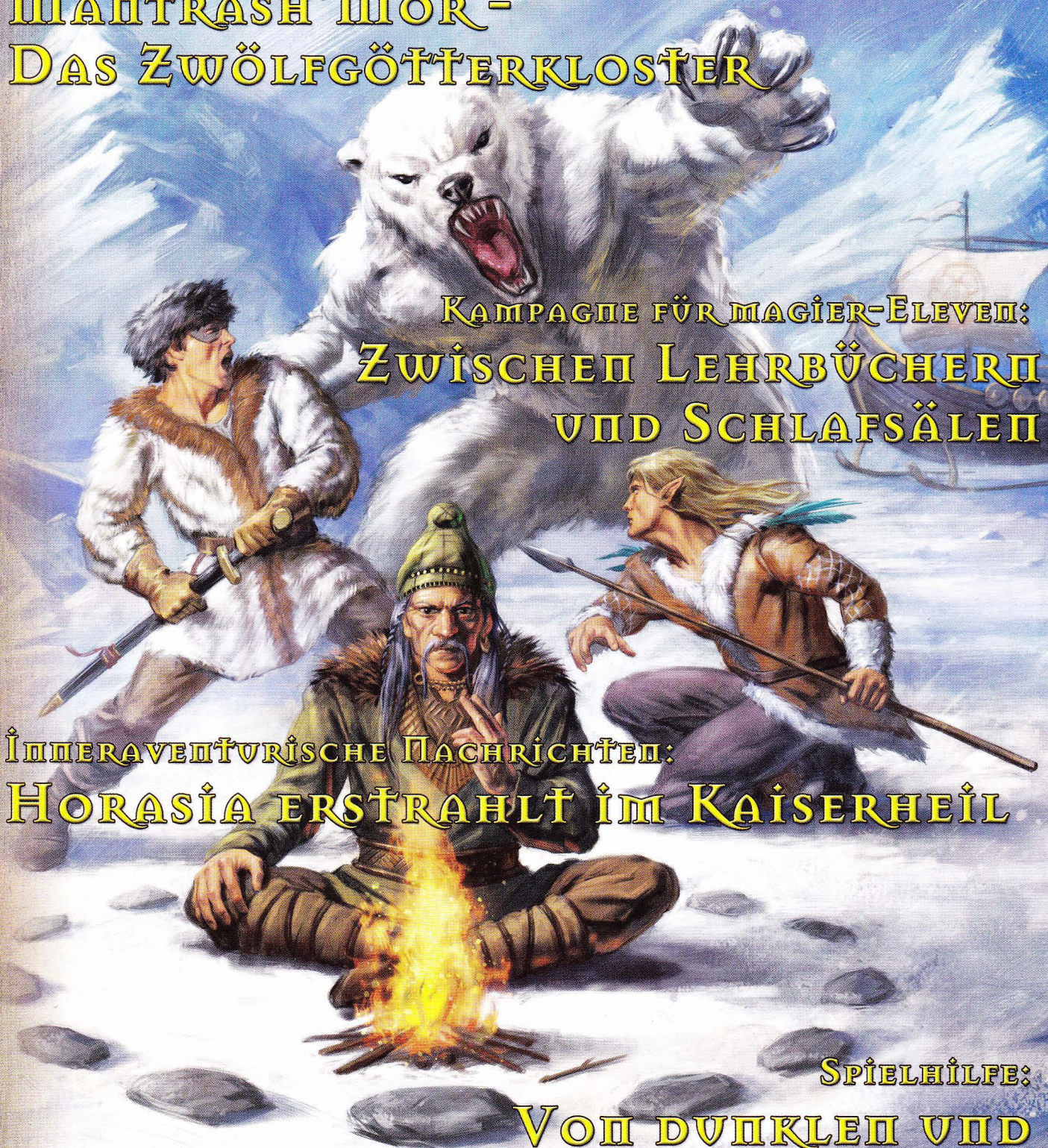
MANTRASH'MOR - DAS ZWÖLFGÖTTERKLOSTER

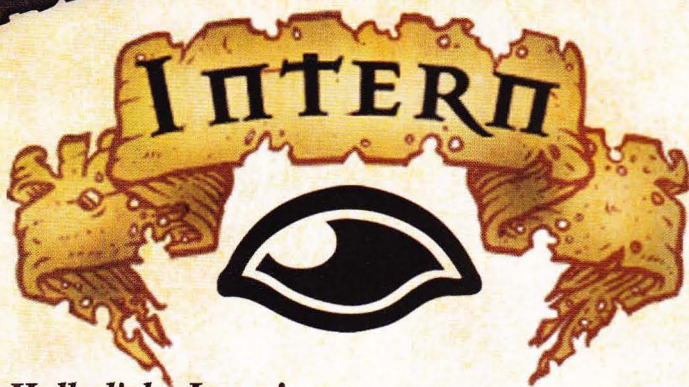
KAMPAGNE FÜR MAGIER-ELEVEN:
ZWISCHEN LEHRBÜCHERN
UND SCHLAFSÄLEN

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:
HORASIA ERSTRAHLT IM KAISERHEIL

SPIELHILFE:

VON DUNKLEN UND
HELLEN TAGEN EINER STADT





Hallo liebe Leser!

Ein geschäftiges Jahr neigt sich seinem Ende zu. Mit der Spielmesse in Essen und dem Trubel der Vorweihnachtszeit wird es, wie immer, seinen Abschluss finden. Ein guter Augenblick, sich in der Redaktionsstube kurz zurückzulehnen und auf die Zeit zu blicken, die hinter uns liegt. 2010 feierte der Bote sein 25jähriges Jubiläum. In der vorliegenden Ausgabe wird dazu passend der zweite Teil der Redaktionsbeschreibung zu finden sein: Nach den 'Veteranen' präsentieren sich nun die Sonderredaktionen, wie das Kernteam sowie die Redaktionen für den **Aventurischen Boten** und **Myranor** der Leserschaft, in der nächsten Ausgabe werden die Stammredakteure und -autoren vorgestellt werden.

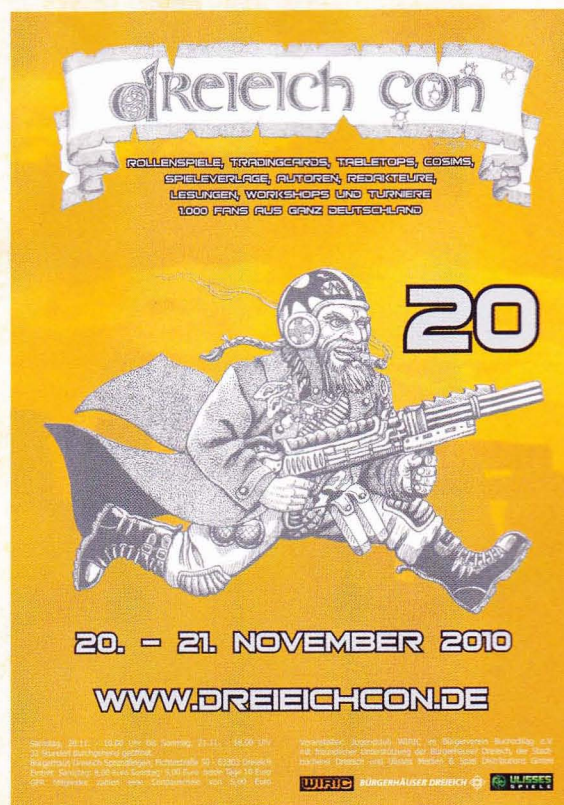
Auch im Rollenspiel **DSA** nimmt das Thema 'Brückenschlag zur Geschichte' derzeit einen hohen Stellenwert ein: Mit der Box **Die Dunklen Zeiten** werden historische Abenteuer in den Fokus des Interesses gerückt. Dazu passend beschreiben wir in diesem Boten die Stadt **Höt-Alem** als Abenteuerschauplatz – sowohl in den Dunklen Zeiten (etwa im Jahre 310 v.BF) als auch in der Gegenwart.

Doch nicht nur die Geschichte des Kontinents kann völlig neue Aspekte ins Rollenspiel einbringen, auch die individuelle Entwicklung eines jeden Helden birgt ungeahnte Überraschungen. In diesem Boten bieten wir eine Kampagne an, bei der nicht – wie gewohnt – erwachsenen Charaktere die Hauptfiguren sind, sondern deren 'Vorläufer', die Heranwachsenden. Passend zum gerade erschienenen Band **Hallen arkaner Macht** möchten wir die Leser einladen, sich auf eine Spielrunde der ganz besonderen Art einzulassen: die Erlebnisse einer Elevengruppe, die vor dem mystischen Hintergrund einer Magierakademie allmählich zu ausgebildeten Spielerhelden heranreift.

Doch nicht nur für die Kenner und Profis unter den Meistern möchten wir Spielmateriale präsentieren, sondern auch für den unerfahrenen Spielleiter. In dem Artikel "Im Gasthaus *Auerhahn*" wird ein typisches aventurisches Gasthaus als generischer Abenteuerschauplatz beschrieben. Dieses Setting kann mit wenig Anpassungsarbeit in nahezu jeden Plot eingefügt werden und stellt eine wertvolle Hilfe gerade für Einsteiger-Meister dar. Abgerundet wird das Ganze durch eine detaillierte Beschreibung von Kloster Mantrash'Mor und dem Zwölfgöttermonument, die unsere Reihe zu reizvollen und spielrelevanten aventurischen Orten weiter fortführt.

Mit dieser bunten Mischung – und dem beliebten Mix aus Nachrichten und Lesenswertem aus ganz Aventurien – möchten wir uns für die zurückliegenden 25 Jahre bedanken, die uns die Leser die Treue gehalten haben. Wir freuen uns die vielen Jahre und Jahrzehnte, die wir euch auf weitere Reisen durch Aventurien (und vielleicht sogar noch andere Kontinente Deres ...) einladen dürfen.

Britta Neigel



Spielhilfe: Im Gasthaus "Auerhahn"	3
Spielhilfe: Städte der Dunklen Zeiten	6
Con-Berichte: Ulisses unterwegs	12
Schauplatz: Das Kloster Mantrash'Mor	14
Szenario & Spielhilfe: Zwischen Lehrbüchern und Schlafsälen – Kampagnen für Eleven an Magierakademien	17
Lizenznehmer: Fantasy Productions (FanPro)	22
DSA intern: Besondere Redaktionen: Kernteam, Botenredaktion, Myranor-Redaktion	24
Spielhilfe: ... und ringsum nur Wasser	27
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	29
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Phex / Peraine 1033 BF	

Beilage



IM GASTHAUS "AUERHAHN"

AUS DER REIHE: BEGEGNUNGEN AM WEGESRAND

EINE GANZ ALLTÄGLICHE SPIELHILFE VON CHRISTIAN HELLINGER

ZUM GELEIT

Auch wenn Elfen nichts dagegen haben, im dichten Astwerk ihr Lager aufzuschlagen, und Mohaha in der Fremde vielleicht ein Bett nicht einmal kennen – die meisten Helden freuen sich doch über eine warme, weiche Lagerstatt in einem Gasthaus, wenn sie sich nach einem langen, harten Tag in Borons Arme begeben möchten. Darum haben wir im vorliegenden Artikel ein 'typisches Gasthaus' beschrieben, wie man es in fast jedes Abenteuer einbauen kann. Doch Gasthäuser sind mehr als nur bloße Gebäude: In ihnen treffen die unterschiedlichsten Menschen zusammen, mit all ihren Sorgen, Nöten und Wünschen. So mancher Jungheld wurde in einem Gasthaus angeworben und manches Abenteuer beginnt hier mit einer schicksalhaften Begegnung. Vielleicht sucht eine Heldengruppe ein Gasthaus regelmäßig auf oder nutzt es gar als 'Operationsbasis' für ihre Aufträge in der Region. Kurzum – so manches Gasthaus ist mehr als nur ein Platz zum Schlafen für eine Nacht.

Diese kleine Spielhilfe stellt ein variabel einzusetzendes Weggasthaus mitsamt seinen Bewohnern vor, das die Helden immer wieder aufsuchen können. Dabei richtet sich diese Spielhilfe vor allem an unerfahrenere Meister, aber auch 'alte Hasen' mögen hier vielleicht die ein oder andere Anregung finden.

DIE LAGE

Der *Auerhahn* liegt außerhalb der Stadt an einem kleinen Wäldchen. Ein Stichweg führt von der nahe gelegenen Straße (entweder eine Kronstraße oder ein gut genutzter Handelsweg) in einigen Windungen zu dem Wehrhof. Ein Holzschild, auf den ein – mittlerweile ausgebleichter – Auerhahn gemalt wurde und an dem mit Lederschnüren ein kleiner Tonkrug – ein universelles Zeichen für ein gastfreies Haus – befestigt wurde, weist den Weg. Wer darauf achtet kann hier schon von fern den Rauch des Kamins zwischen den Bäumen aufsteigen sehen, und im Schnitt benötigt ein Reisender vom Schild aus nicht mehr als den sechsten Teil einer Stunde, bis er den Hof vor sich sieht.

Die Ortsangabe wurde bewusst offen gelassen – der Spielleiter kann dieses Haus nahezu beliebig im zentralen Mittelreich (vor allem Garetien, Nordmarken, Kosch, Traviemark) ansiedeln, mit kleineren Anpassungen sind auch das östliche Liebliche Feld oder das nördliche Almada möglich.

DAS ÄUßERE

Der *Auerhahn* ist ein mittelreichischer Wehrhof: Eine dreieinhalb Schritt hohe, nahezu rechteckige Mauer aus Bruchstein umgibt das Areal. Vor der Mauer ist ein gut zwei Schritt breiter und anderthalb Schritt tiefer, verschilter Graben, in dem sich bei Regen das Wasser sammelt. Eine Holzbrücke, die breit und stabil genug ist, um ein Fuhrwerk zu tragen, führt über den Graben zum zweiflügeligen Tor aus massiver Eiche, das sich nach außen hin öffnet und ein

anderthalb Schritt hohes Mannloch im rechten Flügel besitzt. Wer genau hinsieht, kann im hölzernen Torblatt nicht nur die Spuren von Pfeilen, Bolzen und Äxten erkennen, sondern auch die Kratzspuren von Klauen.

Wer das Tor durchschreitet, sieht den Gasthof vor sich. Auf einem Sockel aus Bruchstein erhebt sich ein einstöckiger Fachwerkbau. Das Dach ist mit Holzschindeln gedeckt. Zudem wurden kleinere Findlinge auf dem Dach platziert, um zu verhindern, dass ein Sturm das ganze Dach abdeckt. Über der Tür hängt an einer Stange, die aus der Fassade hervorragt, die bronzenne Statue eines Auerhahns. Die Fenster besitzen mit Rohhaut bespannte Rahmen, die sich öffnen lassen, sowie schwere grüne Holzläden. Das Haupthaus hat einen Hinterausgang aus der Küche, durch den man in den Kräutergarten und zu den Gemüsebeeten gelangt.

Zur Rechten des Haupthauses, vom Tor aus betrachtet, steht der Bergfried – ein rechteckiger

Turm aus gemauertem Bruchstein mit 5 x 5 Schritt Grundfläche und gut 9 Schritt Höhe. Im Erdgeschoss findet sich kein Zugang, nur eine schmale Holzbrücke führt vom Dachboden des Haupthauses aus zu einer Pforte in der Turmseite. Die Fenster des Turms



sind schmal wie Schießscharten, und die flache Dachplattform trägt Zinnen. In die Steine an der Turmbasis sind rings um das ganze Gebäude herum die Zeichen des Praios, des Boron und der Hesinde eingeschlagen. Im untersten Stockwerk des Turms, und nur durch eine Leiter im Inneren zu erreichen, befinden sich Zisternen, die durch ein System von Kanälen und Simsen an der Außenseite sowie auf dem Dach des Turmes gespeist werden. Links vom Hauptgebäude sind die aus Holz gebauten Stallungen zu finden. Rechts und links des Mittelgangs können 16 Pferde angebunden werden. Neben einer Sattelkammer finden sich hier auch ein Heuboden sowie eine Kammer, die bis zu 6 Pferdeknechte und -mägde aufnehmen kann. Separat liegt eine Kammer für

bis zu zwei Stallknechte. An die Stallungen angeschlossen sind ein Unterstand, groß genug für eine Kutsche, sowie – auf der anderen Seite – eine kleine Schmiedestelle. Etwas weiter entfernt steht auch ein Abort mit drei Plätzen über einer Sickergrube.

Gegenüber den Stallungen stehen zwei weitere, kleinere Gebäude, die Scheune und das alte Gesindehaus. In der – stets abgeschlossenen – Vorratsscheune, einem ebenerdigen Holzgebäude mit Spitzdach, lagern neben Korn, Mehl und Bier auch Seile, Leder und Baumaterialien. An ihrem breiten Tor ist ein Vorhängeschloss zwergischer Machart angebracht, dessen Schlüssel in der Küche hängt.

Im alten Gesindehaus daneben finden sich neben einer Werkbank

(in der auch ein Wagenrad repariert werden kann) ein Backofen, ein kleines Spinnrad und eine Räucherherd sowie ein kleiner Verschluss, in dem Ziegen untergebracht sind. Falls alle Schlafplätze im Gasthaus und den Stallungen belegt sind, könnten hier bis zu acht Personen eine einfache Bleibe finden.

Zwischen Tor und Gasthaus steht der gemauerte Brunnen, an den sich zwei steinerne Tränken anschließen. Der Brunnen besitzt ein Holzdach und kann zudem mit zwei hölzernen Klappen abgedeckt werden. Nachts werden die Klappen mit einer Metallstange und einem Schloss gesichert, um zu verhindern, dass jemand totes Getier oder Schlimmeres in den Brunnen wirft.

DAS INNERE

Die massive Vordertür des Gasthauses führt in den mit Holzdielen ausgelegten Schankraum. Der Türrahmen ist mit einem Paradiesvogel und dem Zeichen des Aves geschmückt. An den Wänden und der Decke der Räume sind die dicken Balken des Fachwerks deutlich zu sehen. Der zentrale Kamin dominiert die Wand gegenüber der Tür, rechts davon schließt sich die Theke an, hinter der sich der Durchgang zur Küche befindet. Links neben der Eingangstür führt eine steile Stiege in das Obergeschoss.

Der Schankraum ist mit mehreren Holztischen, Bänken und Stühlen bestückt. In einer Nische rechts von der Tür hat der Wirt einen Hauschrein gestellt, mit dem – durch die Gänsestatue und das Götterbildchen offensichtlich – Travia geehrt wird. In einer Schale liegen meistens Opfergaben: Münzen, Samen, Rezepte und andere Travia gefällige Dinge.

Von der Küche aus gelangt man zur Speisekammer, daneben führt ein Durchgang in einen Flur. Er führt zum Schlafrum des Wirts-Ehepaars sowie zu einer zweiten Kammer, in der Großvater Trollbirner schläft.

Steigt man über die Stiege im Schankraum in das Obergeschoss, so steht man im Flur, der zu den

PREISE

UNTERKUNFT

Schlafplatz im Heu	1 H / Nacht
Schlafplatz im Stall (7x)	2 H / Nacht
Strohsack im Schlafsaal (10x)	3 H / Nacht
Strohsack im alten Gesindehaus (8x)	3 H / Nacht
Bett in einer Kammer (2x)	12 H / Nacht
Edlenzimmer (1x)	6 S / Nacht

Bei Bedarf räumen auch Rahjane und Korvin für 15 H ihre Kammer. Das Schlafzimmer des Wirtsehepaars kann auf Nachfrage für 4 S / Nacht gemietet werden. Auch Alrik nächtigt für 3 H im Stroh anstatt in der Stallburschenkammer

ESSEN UND TRINKEN

Bier, 1 Maß	7 K
Wein, 1 Schank	1 S
Guter Wein, Flasche	9 S
Apfelsaft, 1 Schank	3 H
Krüglein Schnaps, 10 Flux	15 K
Branntwein, 5 Flux	8 H
Brot & Käse	1 H
Brot & Wurst	2 H
Brot & Schmalz	1 H
Brot, Käse, Schinken, Schmalz	5 H
Hafer- / Gerstebrei	15 K
Eierkuchen	2 H
Eintopf / Suppe	3 H
Gerstenknödel mit Gemüse	5 H
Gekochte Blut- und Leberwurst in Kraut, Brot	7 H
Braten & Beilagen (nur Praiostags)	9 H

Wasser gibt es umsonst, doch wird erwartet, dass man zumindest Travia spendet. Auf Vorbestellung (spätestens am Morgen) kann man abends frisch geschlachtetes Hühnchen (8 H), manchmal auch eine Ente (4 S) oder einen Gänsebraten (6 S) erhalten.

Sonstiges

Pferdeversorgung, ½ Tag	4 S
Huf ausschneiden & beschlagen	15 H / Huf
Badezuber mit warmem Wasser	5 H
Brotzeit für die Reise, pro Person	5 H
Stiefelputzen	3 K
Kleidung waschen, 1 Satz	5+ H
Kleidung ausbessern, 1 Satz	7+ H
Kerze, 1 Spann	15 K

verschiedenen Kammern führt. Neben dem großen Edlenzimmer gibt es hier drei Kammern sowie einen Schlafsaal. In einer der Kammern schlafen die Kinder des Wirtsehepaars, wird die Kammer benötigt finden sie in den Betten der Eltern, in der Stube des Großvaters oder in der Scheune Platz.

Das Edlenzimmer beinhaltet ein großes, breites Bett mit Federkissen und -decken direkt am Kamin, einen Läufer sowie ein Schaf-Fell, eine Truhe, eine Kommode mit Kerzenhalter und 2 Kerzen, eine Waschschißel und einen Nachtopf. Auf Wunsch kann das Bett mit einem heißen Ziegel vorgewärmt werden. Die Betten in den Kammern sind groß genug für zwei, vielleicht auch für drei Personen, wenngleich auch mit weniger gutem Bettzeug ausgestattet. In den Schlafsaal passen 10 Strohsäcke, wenn man eng zusammenrückt auch 12. Ein Fenster sorgt für frische Luft in der Nacht; schläft man hier im Winter alleine, wird es freilich empfindlich kalt.

Im Flur gibt es eine Luke in der Decke, durch die man mit Hilfe einer Leiter auf den Dachboden gelangt. Von hier aus führt, wie bereits erwähnt, ein schmaler Steg zum Bergfried hinüber, der am Bergfried mit Ketten befestigt, am Haus jedoch nur auf einem Sims aufgelegt ist.

BEWOHNER

Jast Trollbirner, der Wirt; Ende 30; 1,72; 86 Stein; braune Halbglatze mit grauen Strähnen; grüne Augen; kann zupacken; kocht gerne; freundlich aber beschützend; hat viel gesehen und ist darum nicht zu leicht zu beeindrucken

Cora Trollbirner, Wirtsfrau; Händlerstochter; Mitte 30; 1,70; 65 Stein; taittelanges blondes Haar, meist im Zopf; blaue Augen, gutaussehend; geschäftstüchtig; abergläubig

Rahjane Trollbirner, Wirtstochter; 15; 1,71; 56 Stein; zierlich; schulterlanges blondes Haar; grüne Augen; Ebenbild ihrer Mutter; Kochleidenschaft ihres Vaters; neugierig aber zurückhaltend; schwärmt für Alrik

Korvin Trollbirner, Wirtssohn; 12; 1,43; 32 Stein; im Wachstum und Beginn der Pubertät; braune Haare; grau-grüne Augen; mag Pferde, Geschichten und Süßigkeiten; will Botenreiter werden

Wolfram Trollbirner, Jasts Vater; "Großvater Trollbirner"; Anfang 60; 1,75; 80 Stein; Glatze; graue Augenbrauen; grüne Augen; Schwertnarbe auf der linken Wange; früherer Abenteurer aus Weiden, der sich mit einer Gefährtin zur Ruhe gesetzt und das Gasthaus übernommen hatte; Frau Kendra (behauptete, eine Tochter Raidri Conchobairs und einer Ferdoker Lanzerin zu sein) starb vor rund 10 Jahren an Fieber

Alrik Sturmfels, Knecht; 18; 1,80; 92 Stein; kräftig, muskulös, trainiert; schulterlanges schwarzes Haar; braune Augen; seit einem halben Jahr auf dem Hof; tüchtig; öfters im Clinch mit Wolfram; überraschend gute Manieren

ABENTEUERIDEEN

Im Folgenden einige Abenteureraufhänger und -ideen rund um das Gasthaus *Auerhahn*.

AM WEGESRAND

Die Helden können auf Reisen in das Gasthaus kommen und dort

unterkommen. Vielleicht muss eines ihrer Pferde neu beschlagen werden, vielleicht sehnen sie sich aber auch nur nach einer warmen Mahlzeit und einem bequemen Bett. Diese harmlose Szene kann dazu dienen, die Helden mit der Örtlichkeit vertraut zu machen und die Personen vorzustellen – um eines Tages zu anderem Zwecke zurückzukehren.

DIE ZUFLUCHT

Das Gasthaus kann den Helden als rettende Zuflucht dienen, die es rechtzeitig zu erreichen gilt – möglicherweise bevor ein Sturm losbricht, vielleicht aber auch auf der Flucht vor Räubern, einer Goblinbande oder wilden Tieren. Im Falle von Angreifern kann der Wehrhof als gute Verteidigungsstellung dienen – allerdings wird auch erwartet, dass ein jeder mithilft. Dieses Setting eignet sich auch als Gruppenzusammenführung, wenn ein Teil der Gefährten verfolgt wird, während der andere bereits im Gasthaus weilt, und dann alle zusammen den Wehrhof verteidigen müssen.

JUNGFRAU IN PÖTEN

Viele Abenteurerkarrieren beginnen mit einer klassischen Jungfrauenrettung. Dies kann in diesem Falle die Frau eines reisenden Händlers, die schöne Tochter eines Adligen auf der Durchreise oder auch Rahjane sein, die von umherstreunendem Glücksrittergesindel entführt wurde. Möglicherweise um Lösegeld zu erpressen, vielleicht aber auch für finstere Zwecke. Benötigen Schwarzmagier nicht hin und wieder junge Frauen für finstere Rituale? Bringen Blondinen im Süden nicht einen guten Preis auf dem Sklavenmarkt?

GLEICH UND DOCH ANDERS

Dieser Aufhänger funktioniert am Besten, wenn die Helden den *Auerhahn* bereits in der Vergangenheit besucht haben. Also sie erneut vorbei schauen, stellen sie fest, dass sich einige Dinge verändert haben: Korvin ist nicht bei den Pferden, angeblich krank, der "nichtsnutzige Alrik" sei weggelaufen und Cora wirkt überreizt, während Jast die Küche nicht verlässt, nicht einmal um mit alten Bekannten zu plaudern, wie er es sonst gerne tut. Die Familie ist nämlich in die Fänge einer Räuberbande geraten, die Korvin als Geisel festhalten (und Alrik niedergeschlagen haben) und von den Wirtsleuten verlangen, reichen Gästen ein Schlafmittel unter das Essen zu mischen, damit sie des Nachts beraubt werden können. Wird es den Helden gelingen, den Räubern nicht nur auf die Schliche zu kommen, sondern sie auch zur Strecke zu bringen, ohne dass jemand ernsthaft zu Schaden kommt? Eine gewisse Ortskenntnis mag hier durchaus von Vorteil sein.

WAS VERBORGEN ...

In den Wirren, die der Schlacht in den Wolken nachfolgten, wurde etwas im Wehrhof verborgen. Möglicherweise im Stall, vielleicht auch unter einer Diele in einem der Zimmer. Unter Umständen auch im Brunnen. Was auch immer – der Vorbesitzer möchte es nun wieder haben. Doch auch Andere sind hinter diesem Gegenstand her. Je nach Lust und Laune kann dieses Abenteuer von humorvoll (eine Verwechslungs- und Diebstahlskomödie) bis zu finster (der Gegenstand ist ein magisches Artefakt und Untote sind

unterwegs um es zu holen) reichen. Und natürlich weiß man vorher nie, wer gerade im Gasthaus ist.

DER KOBOLD

Der Zauberpatzer eines Reisenden hat vor wenigen Tagen einen Kobold in das Gasthaus gelockt, der nun für allerlei Wirrwarr sorgt. Die üblichen Methoden der Besänftigung, wie Milch und Kekse vor die Tür zu stellen, fruchten nicht, und so langsam fürchtet Jast – nicht zu Unrecht – dass bald keine Gäste mehr in seinem 'verfluchten' Haus unterkommen wollen.

Also benötigt er dringend jemand, der dieses Problem für ihn löst. Doch einen Kobold loszuwerden, der Gefallen an einem Ort gefunden hat, ist gar nicht so einfach. Man müsste schon den Namen des Kobolds herausfinden, um ihn zu vertreiben. Natürlich könnte man auch die Praioskirche rufen, doch schrecken die Wirtsleute doch eher davor zurück, die "hohen Geweihten des Herrn Praios" damit zu belästigen – und wer weiß auch, was die hier sonst noch finden? Aber glücklicherweise lässt der Kobold ja mit sich reden, und wenn man diese eine Sache für ihn erledigt, die ihn schon lange drückt, dann...

VON DUNKLEN UND HELLEN TAGEN EINER STADT

VON GERO EBLING, DANIEL GEIBIG UND MICHAEL ROST,
MIT DANKAN DAS DERE-GLOBUS-TEAM, ULI, ELIAS, TORBEN, FRANZ UND PETRA

Kaum eine aventurische Stadt hat im Verlauf der Geschichte so viele verschiedenartige Hegemonialmächte und Herrscher gesehen wie Hôt-Alem im fernen Süden des Kontinents, das einst als Hôt-Elem in den Dunklen Zeiten gegründet wurde. Um den nicht zuletzt mit der Box **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** ermöglichten Einstieg in historische Abenteuer zu unterstützen, widmet sich der folgende Artikel der Beschreibung der Stadt in den Dunklen Zeiten (etwa im Jahre 310 v.BF) und in der Gegenwart. Im Anschluss an die beiden Stadtbeschreibungen schlagen zwei Szenarien eine Brücke zwischen den beiden Zeitabschnitten. Die Beschreibungen verstehen sich dabei als Ergänzungen zu der genannten Spielhilfe zur Vergangenheit bzw. zur Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**, die den aventurischen Süden in der Gegenwart schildert.

HÔT-ELEM – ELEMES CHIMÄRISCHER GRIFP NACH DEM SÜDEN

Einwohner: 950 (80 % Güldenländer, 10% Elemiten, einige Kemi und Napewanha)

Politik: Monarchie (Kolonie des Emirats und späteren Großsultanats Elem)

Garnison: 30 Palastwachen, diverse Söldner (darunter auch Waldmenschen)

Tempel: Braian, Raslavan, Sioraca

Hôt-Elem im Süden des elemitischen Reichs ist wegen seiner Lage ein sehr gefährvoller Ort, bietet aber zugleich viele Herausforderungen für Entdecker und Helden, die es als Pioniere oder als Flüchtlinge hierher zieht. Die rasch wachsende Handelsstadt ist zudem Basis vieler Sklavenjäger und Prospektoren, die sich in den Dschungel oder zu den praktisch nicht erforschten Waldinseln oder gar ins Südmeer aufmachen.

Herrscher über Stadt und Umland ist seit der Gründung Prinz Ukhraban. Er residiert im grünen **Jadepalast** (2), einem verwinkelten Prunkbau sondergleichen, der immer wieder um- und ausgebaut wird. Umgeben von Gärten und Villen der dekadenten elemitischen

Mächtigen beherbergt er neben Vasallen, Dienern, Tieren und Sklaven die Familie des Prinzen. Zu Füßen des Herrscherhügels haben an der blumengeschmückten Prachtstraße in **Brabakhand** die Siedler aus Brabacia Häuser, Hütten und Geschäfte errichtet, die sich vor allem um den **Quad Es'Dscherman** (8), den Greifenplatz, am

ÄLTERE GESCHICHTE

Vorzeit: An der Tirob-Mündung entstehen und vergehen nach und nach Siedlungen der Krakonier, Echsen und Tulamiden.

Ab 640 v.BF: Das Wudu-Reich breitet sich aus und beherrscht bald fast die ganze Syllanische Halbinsel bis Sylla.

Ab 415 v.BF: Erstarken des Emirats Elem nach dem Tod Sultan Sheranbils V.

341 v.BF: Gründung Hôt-Elems ('Groß-Elem') auf Befehl des Sultans von Elem, um die Kemi zu versklaven und das Wudu-Reich einzukreisen. Die Siedler werden in Brabacia angeworben. Während Prinz Ukhraban sich aus Jade einen Palast errichten lässt, legen einige Priester aus Brabacia den Grundstein des Brajan-Tempels.

336 v.BF: Die Wudu greifen an. Die belagerte Stadt kann durch ein Entsatzheer, einen Greifenreiter und Bündnisse mit Kemi und Napewanha gerettet werden. Die Verehrung des Lichtgottes nimmt nun einen besonderen Platz in der Kolonie ein.

335 v.BF: Elem entsendet als Respektsbekundung und lebende Tempelzier zwei nach dem Vorbild des Greifen geschaffene geflügelte Löwen-Chimären. Man nimmt es seitens der Priesterschaft offiziell als Zeichen eines von Brajan angenommenen Opfers, dass die Chimären bei Betreten des Tempels vergehen.

310 v.BF: Den Jadepalast erschüttert ein magisches Ritual, der Prinz und sein Hofmagier sterben dabei.

267 v.BF: Das Dach des Brajan-Tempels stürzt ein.

250 v.BF: Das Großsultanat Elem zerschlägt das Wudu-Reich.

106 v.BF: Brabak erhöht nach der Zerstörung Elems seinen Einfluss auf Hôt-Elem.

93 v.BF: Der Neubau des Brajan-Tempels wird vollendet.

Aimar (9), dem Hafen, und am **Bazar (10)** drängen.

Der Bazar grenzt zudem an das Viertel **Chimaira**, wo Einwanderer aus Elem und die Chimären wohnen. Diese werden nicht nur in der Arena aufeinandergehetzt, sondern auch auf dem **Sadhuar-Bazar (11)** feilgeboten, wo es neben typisch elemischen Errungenschaften 'chimärische Pflanzen' zu kaufen gibt: Mangomais und Kokosbananen sind dabei noch die gewöhnlichsten Neuschöpfungen.

In der **Arena (3)** am **Tempel des Raslavan (6)** wird zu jedem Jahrestag des Siegs über die Wudu der Kampf prächtiger und übertriebener nachgestellt. Wichtige Teile der Inszenierung sind Greifenchimären, Streiter der Kemi und Napewanha, bosparanische Legionäre und möglichst echte Wudu-Krieger. Manchmal werden sogar eigens Untote für das Spektakel beschworen. Ein Relief unter den Logenrängen zeigt die Hôt-Elemer und (deutlich kleiner) ihre Verbündeten im Kampf gegen die Wudu.

Das kleine Viertel **Kemian** umgibt den **Sklavenmarkt (5)**, wo man Ware aus aller Herren Länder erstehen kann. Im Zentrum des Markts erhebt sich ein gewaltiger Obelisk aus Jade, der die Herrschaft Elems über die Stadt verkündet. Ein sternkundiger Priester des Herrn der Zeit betet hier täglich für Vergangenheit und Zukunft der Stadt und des Reichs.

Hinter den Häusern der Stadt, aber noch innerhalb der sie umgebenden Palisade, liegen weite Gärten und bewässerte Felder, auf denen Getreide, Obst, Gemüse und Gewürze wie Reis, Ananas, Kohl und Vanilleorchideen angebaut werden.

Neben den Bazaren spielt sich das öffentliche Leben der Stadt allabendlich im gemeinschaftlichen Badehaus ab, das in einer einzigartigen Mischung tulamidischen und bosparanischen Stils erbaut wurde.

Am Hafen erhebt sich der Tempel der **Sioraca (7)**. Sein Portal, das einem geöffneten Haimaul ähnelt, lädt all die wagemutigen Seefahrer und Kapitäne der anfahrenden Schiffe (und selbst Krakonier) zu Andacht und Opfergaben zu Ehren der Hai-Göttin ein.

Spätestens seit dem Sieg über die Wudu ist das wichtigste öffentliche Gebäude der **Brajan-Tempel (1)**. Sein Grundstein wurde bei Stadtgründung gelegt, und nach dem Sieg über die Wudu wurde der Tempel zu Ehren des Sonnengottes prächtig ausgebaut. Eine breite Freitreppe führt den Hügel hinauf und endet an der rechteckigen Säulenhalle, deren Stirn genau gen Norden nach Bosparan weist. Am Ende des Raums erhebt sich, umgeben von Trophäen aus dem Kampf gegen die Wudu und anderen Feinden, das goldene Standbild



des stolzen Greifenreiters. Inmitten der Halle ist im Boden eine goldene Scheibe eingelassen, auf der unter Anleitung des Hohepriesters Opfer dargebracht werden, deren Blut durch Rinnen zu allen Seiten hin abfließt. Hier werden auch Leibstrafen vollstreckt, bei denen man die Verurteilten auf der durch Feuer erhitzten Goldplatte tanzen lässt. Durch Spalten und feine Ritzen im gewaltigen ziegelgedeckten Dach greifen goldene Lichtfinger ins Innere.

ABENTEUER IN HÔT-ELEM

☞ Schon kurz nach der Gründung Hôt-Elems kommt es zum Ansturm der Wudu mit ihren Scharen untoter und todesverehrender Kämpfer. Das Umland der Stadt wird schnell überrannt, doch Hôt-Elem selbst hält tapfer aus. Allein dem Mut und dem diplomatischen Geschick einiger Boten und der Zuversicht der Brajangläubigen Siedler ist es zu verdanken, dass Beistandsabkommen mit den Kemi und Napewanha des Umlands geschlossen werden, und

dass rechtzeitig das rettende Entsatzheer aus Brabacia, begleitet von einem leibhaftigen Greifenreiter aus dem fernen Bosparan, eintrifft. Die Macht der Wudu wird in der folgenden großen Schlacht derart gebrochen, dass ihre Krieger nie wieder südlich des Hanfla auftauchen.

In der folgenden Zeit des Wiederaufbaus, in der häufig noch zurückgelassene Untote und magische Gefahren besiegt werden müssen, gewinnt der Brajan-Kult neue Anhänger und ist bald der wichtigste Kult der Stadt.

☞ Die Bevölkerung Hôt-Elems stammt aus verschiedensten Kulturen Aventuriens. Im Schatten der Paläste der Elemiten leben Gildenländer Hütte an Hütte mit Kemi und Napewanha. Gerade zu Beginn der Besiedlung glauben alle an verschiedene Gottheiten, haben unterschiedliche Bräuche, Geschmäcker, Kalender, Ansichten und Gepflogenheiten. Während beispielsweise Sklaverei bei Gildenländern und Tulamiden zum normalen Leben gehört, ist sie für die Waldmenschen geradezu ein Verbrechen. Allzu leicht führen da Missverständnisse zu Eitelkeiten, Machtgier, offenen Streits und sogar Aufständen.

Da tut der Herrscher der Stadt gut daran, Vermittler und einfühlsame Vertreter aller Völker damit zu beauftragen, Barrieren zwischen den Gruppen einzureißen und alle zu einem friedvollen Zusammenleben zu bewegen – oder aber sie auszuspionieren, damit man sie besser unterdrücken kann.

☞ Vor der Gründung Hôt-Elems lebten an der Tirob-Mündung schon einmal intelligente Geschöpfe. Das Jadegestein des Palasts lag



größtenteils als Trümmer auf dem Herrscherhügel, die Anhöhe, auf der der Brajan-Tempel erbaut wurde, bestand ebenso längst vor der elemtischen Besiedlung und im 'natürlichen' Hafen in der Bucht offenbaren sich dem Taucher alte Statuen mit verwitterten Glyphen und Reste von Schiffswracks.

AUSGEWÄHLTE PERSONEN

👁 **Prinz Ukhraban** (*366 v.BF, schwarze Locken, schlank, agil, schmuckbehangen und geschminkt), der Herrscher Hôt-Elems, genießt das Leben in 'seiner' Stadt in vollen Zügen. Alle wichtigen Schaukämpfe in der Arena, Andachten in den Tempeln und Orgien in den Villen der Oberschicht besucht er. Seit der Schlacht gegen die Wudu inszeniert er sich zudem als Gesandter Brajans auf Dere und erinnert an seine absolute Machtposition, wohl wissend, wie groß der Einfluss der Brajan-Priesterschaft in der Stadt mittlerweile ist. Im heimischen Elem fiel Ukhraban einst einer Intrige seiner Geschwister zum Opfer, weswegen die Gründung Hôt-Elems für ihn nicht nur Recht, sondern geradezu Pflicht war, um sich als geeigneter Herrscher zu zeigen. So lässt er es sich nicht nehmen, Elem gelegentlich offen mit Hasstiraden zu überziehen.

Insgeheim brennt in ihm der Rachedanke und er plant, dereinst all seinen Konkurrenten zu beweisen, dass er der würdigere Nachfolger auf dem Elemer Thron wäre. Als ein Schritt dorthin erscheint ihm

die Satuul-Armee. Dabei merkt er nicht, wie ihn sein Leibkophta hintergeht.

👁 **Labraiata** (*364 v.BF, Greifenfedern im blonden Haar), die Hohepriesterin des Brajan, wusste die Siedler aus Brabacia geschickt unter ihrer Obhut zusammenzuführen und zu einen. Seitdem ist sie so etwas wie die Anführerin und 'Mutter' der güldenländischen Bevölkerungsgruppe.

👁 **Saduhfeh** (*349 v.BF), die etwas wirre Chimärenhändlerin, lässt ihre Kunden meinen, sie seien wahrhaftig in Elem, so vielfältig ist ihr Angebot.

Während sie allerdings immer noch nach der eierlegenden Wollmilchsau für ihr Sortiment sucht, wird sie die alternde und Unmengen Futter verschlingende Hornechsen-Elefant-Chimäre, die beim Bau der Stadt zum Einsatz kam, einfach nicht los.

👁 **Aslaban al Frash** (*346 v.BF, schwarze Haare und Augen, blass), der Sahib al-Mudra und Leibkophta des Prinzen, wurde 320 v.BF nach Hôt-Elem gesandt, um den unbequemen Ukhraban zu beobachten und unter Kontrolle zu halten. Seine Abordnung in den Süden empfindet er selbst als Demütigung. So setzt er alles daran, sich in Elems Augen zu profilieren. In maßloser Selbstüberschätzung träumt er von einer triumphalen Rückkehr und hernach der Ernennung zum Groß-Kophta oder auch nur zum Herrscher Hôt-Elems. Er gibt vor, dem Prinzen zu helfen, um ihm im entscheidenden Moment in den Rücken zu fallen.



HÔT-ALEM – STADT AN DER SONNE

Einwohner: 2.100

Wappen: Zwei gekreuzte silberne Säbel auf Rot

Politik: Aristokratie (Fürstprotektorat des Mittelreichs unter Refardeon II.)

Garnison: 1 Kompanie Fürstl. Garde *Protektor Salpikon*, 2 Kompanien *Löwen von Thalusa*, 100 Soldaten Ksl. Elite-See-Regiment *Muränengarde*

Tempel: **Praios**, Efferd, Boron (Puniner Ritus), Rondra

Wichtige Gasthäuser: Hotel *Jadepalast* (luxuriös, Q7/P8/S24), *Löwenschänke* (Söldnertaverne, Q3/P4/S4), *Bordell Neu-Elem* (Q4/P4, im Obergeschoss Q6/P7), *Rotbarts Reling* (Q6/P5/S9), *Windhager Stube* (Q5/P6/S3)

Feiertage: Großes Turnier (12. PRA), Greifentag (1. PRA, Sieg über die Wudu), Trauertag (30. PHE)

Seit den Tagen Hôt-Elems ist viel Zeit vergangen. Ganze Reiche vergingen und wurden ausgerufen, und so manche Macht herrschte für einige Jahre über das nunmehr so genannte Hôt-Alem, dem man

JÜNGSTE STADTGESCHICHTE

1013 BF: Vorstoß der Kemi-Truppen bis an die Tore. Salpikon III. wird im Palast ermordet. Refardeon II. schließt einen Protektionsvertrag mit dem Mittelreich, der die Kemi zum Rückzug zwingt.

1018–1026 BF: Die Kemi belagern die Stadt und verwüsten ganze Straßenzüge, willigen aber wegen der schlechten Versorgungslage in einen Frieden mit dem Mittelreich ein.

1027 BF: Ankunft der Flüchtlingsflotte aus Harben.

Praios 1029 BF: Selindian Hal wird zum Kaiser gekrönt und spaltet das Mittelreich. Hôt-Alem unterstellt sich ihm.

Tsa 1029 BF: Der Wahrer der Ordnung Praionor di Balligur flüchtet aus Dröl nach Hôt-Alem.

den Wandel der Zeiten deutlich ansieht.

Das Stadtbild wird geprägt von der palmengesäumten **Sonnenallee** und der **Almadaner Allee**, die sich auf dem **Greifenplatz** (7) treffen. Mit den **Güldenhängen** bilden sie die **Sonnenstadt**, in der sich vorwiegend Stadthäuser eslamidischen Stils erheben. In arkadenumrahmten Innenhöfen und auf baldachinüberspannten Terrassen imitiert die Oberschicht in ihrer Blasiertheit den Lebensstil des Neuen Reichs. Seit die Kolonie Kaiser Selindian die Gefolgschaft beteuert hat, verbreitet sich besonders die höfische Mode Punins.

Der **Palast des Protektors** (5) wurde zu Beginn der mittelreichischen Herrschaft auf den Ruinen eines niedergebrannten Palasts als Miniaturausgabe der Neuen Residenz Gareths erbaut. Ihm zu Füßen liegt der **Turnierplatz** (6), wo allmonatlich Garde und See-Regiment im Widerstreit exerzieren. Für die Turniere werden aus Ermangelung echter Ritter von den Großbürgern oft Schaukämpfer der **Gladiatorenschule** (12) angeworben, die dem Volk als edle Helden präsentiert werden. Beim Kampf in Vollrüstung zählt unter tropischer Sonne aber vor allem eine gute Konstitution.

Den **Tempelberg** krönt der monumentale **Praios-Tempel** (1), auf

dessen Kuppel allenthalben wachsamen Greifkatzen sitzen. Auf dem Platz davor, wo einst der rettende Greifenreiter landete, erinnert ein Standbild an den Sieg über die Wudu. Tritt man durch das mächtige Säulenportal im Norden ins schattige Innere, wird man von der enormen Kuppel überwältigt. Nur durch das runde Loch im Kuppelzenit, dem Praiosauge, fällt ein Sonnenstrahl durch die von Praiosandelholzrauch schwangere Luft auf das aktuelle Sternzeichen des Zwölfkreises an den Wänden. Mittig ist eine goldene Sonnenscheibe im Boden eingelassen, von der strahlenförmig Rinnen zu den Wänden führen und dort ins Freie münden. Durch die Kanäle, die dem Abfluss von Regenwasser dienen, dringen gelegentlich Ratten ein. Manch Gläubiger erstarrte bereits ehrfürchtig, als solch ein Geschöpf von einer vom Lichtloch herabstürzenden Greifkatze erlegt wurde.

Abseits der Alleen beginnt **Alt-Alem**, wo in verwinkelten Gassen ein Durcheinander früher moderner Baustile herrscht. Zum **Garnisonstor** (15) am Strand hin schließen sich armselige Lehm-bauten an, ebenso wie im Elendsviertel der Palmwedelhütten am Südufer des Tirob, deren Bild sich nach jedem Hochwasser ändert. Am Hang des **Grabhügels** bestatten die Mittellosen ihre Toten. Wohlhabende leisten sich eine Gruft in den **Katakomben** der Gülden-hänge, die vor gefährlichen Totenkulten geschützt sein sollen, denn auch wenn sich die Geweihten des **Boron-Tempels** (3) um Gräber und Grüfte kümmern, misstraut ihnen das Volk.

Am **Markt** (8) direkt am Hafen drängen sich zwischen **Hafenmeisterei** (9) und **Efferd-Tempel** (2) die Kontore. Nördlich entlang der Kaianlagen stehen neben einschlägigen Kneipen vor allem Lagerhäuser und die unter Al'Anfas Ägide nur halb fertiggestellte **Werft** (10). Beschützt wird der Hafen von der **Söldnerkaserne** (14) der *Löwen Thalusa* an der Flussmündung und der mit Rotzen bestückten kaiserlichen **Garnison** (13) der *Muränengarde* auf der Leuchtenhöhe.

Vor den Mauern erstrecken sich Plantagen mit Reis, Shatakwurz und im Mittelreich begehrten Exotika. Die am Dschungelrand gelegene **Strafkolonie** beherbergt Verbannte und Schwerverbrecher. Sie werden je nach Stand zum Holzfällen abkommandiert oder frönen einem langweiligen Leben im Innenhof der Anlage, umgeben von Lakaïen und Wächtern.

ABENTEUER IN HÔT-ALEM

👁 Der Gladiator, der zu Ehren des Fürstprotektors am Großen Turnier antreten sollte, wurde von seinem heißblütigen Streitross schwer verletzt. Als Refardeon II. von der edlen Tat eines 'Helden aus dem Norden' hört, sieht er die Chance, seinem Konkurrenten Roderick von Weyringhaus doch noch Paroli zu bieten. In dessen Sold steht der 'Schwarze Ritter', ein hünenhafter Utulu, der bislang noch keine Tjoste verloren hat. Die Helden können so in die Welt der höfischen Blasiertheit Hôt-Alems eintauchen und im tiefen Süden ein etwas absurdes Turnier garethischer Ausprägung erleben. Ein Held wird zum 'Kämpfer des Nordens' ernannt und soll nach dem Willen des Protektors nicht nur das Turnier gewinnen, sondern auch die Herzen des Volks erobern.

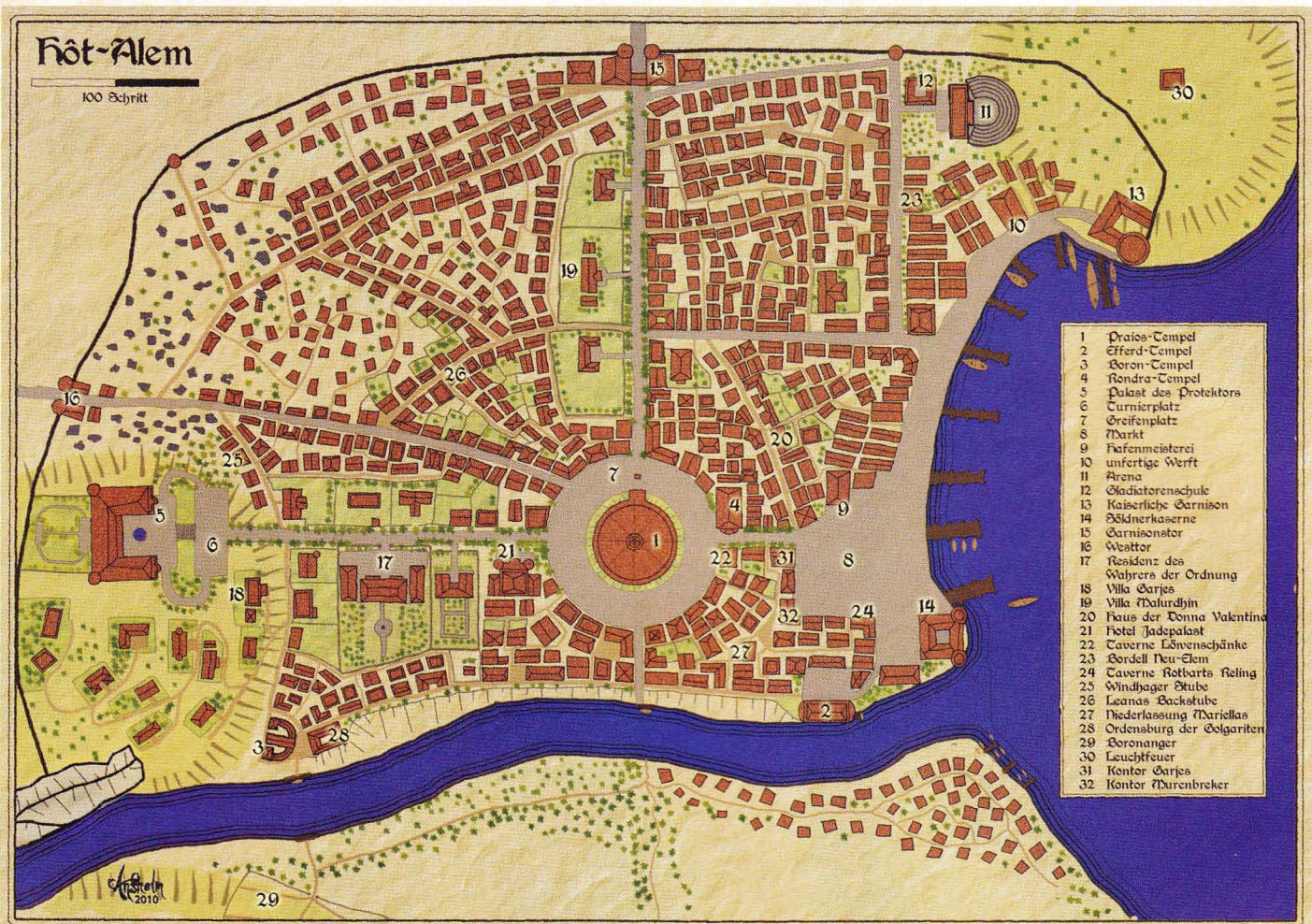
👁 Da die drei kaiserlichen Schiffe nur zum Schutz des Hafens bereitstehen, tummeln sich in der alemitischen Bucht viele Piraten, weshalb enorme Hafengebühren erhoben werden. Die Wasserkrämer schlagen daraus Profit: Geizigen Kapitänen offerieren sie an

entlegenen Stränden Wasser, Proviant und Reparaturen. Das ist nicht verboten, wohl aber der Schmuggel von dabei ertauchten Waren. Verlaufen die Geschäfte nicht nach dem Geschmack der Wasserkrämer, verkaufen sie das Wissen um Ladung, Bewaffnung und Route an die Piraten weiter. So finden die Waren doch noch ihren Weg auf den Markt. Von Weyringhaus propagiert seit Jahren ein härteres Durchgreifen gegen die Piraten und steht kurz davor, den Protektor zum Handeln zu bewegen. Das läuft den Interessen des almadanischen Beraters *Don Gonzalo Tasfirjes* (*983 BF, arrogant, elegant, Kinnbart, Caldabreser) zuwider, der als geheimes Oberhaupt der Gilde seit Jahren gut daran verdient. Die Helden geraten in diesem Machtspiel leicht zwischen die Fronten.

Als einzige Kolonie des Mittelreichs ist Hôt-Alem Parkett für Spionage und Intrigen des Kemireichs, der Goldenen Allianz, Al'Anfas und der Spitzel der 'Gegenkaiserin' Rohaja. Der Hader mit den Kemi schwelt trotz Frieden weiter, gerade weil dieser dem Nachbarreich erlaubt, seine Flagge auf dem zweithöchsten Turm zu hissen. Ihr Totenkult beschwört böse Erinnerungen herauf und so begegnet man kemschen Reisenden mit Misstrauen. Waldmenschen, besonders die spinnenanbetenden Keke-Wanaq, jagen den Hôt-Alemern manchen Schauer über den Rücken, viele sehen in ihnen (zu Unrecht) Nachfahren der Wudu. Auch tragen Menschenfänger, die das Verbot des Sklavenhandels missachten, zur vergifteten Beziehung bei.

AUSGEWÄHLTE PERSONEN

Praionor VII. di Balligur (*983 BF, goldblond gefärbtes Haar, blaue Augen, opulent gekleidet), Wahrer der Ordnung, kam nach einem missglückten politischen Manöver Anfang Tsa 1029 BF aus Drôl nach Hôt-Alem, der einzig verbleibenden Stadt der Ordnung Sonnenlande. Die Ankunft des kirchlichen und politischen Schwergewichts griff in die Herrschaftsstrukturen der Stadt ein, denn der Intrigant macht den drei Mächtigen ihre Rollen streitig. Hochwürden *Solareon di Morundi* fühlt sich (zurecht) vom obersten Praios-Geweihten des Südwestens übervorteilt und ausgenutzt, zumal er als Geheimer Inquisitionsrat oft in Kontroversen mit dem Legalisten gerät. Fürstprotektor *Refardeon II.* sieht sich einem Nachfahren mittelreichischer Markgrafen gegenüber, der einem alten Fürstengeschlecht entstammt, und der kaiserliche Legat *Roderick von Weyringhaus* wiederum dem Koronator und vermeintlichen Vertrauten Kaiser Selindians, der so tut, als habe er die Wahrheit gepachtet, was die Auslegung kaiserlicher Befehle angeht. Praionor möchte den Sitz seiner Familie in Hôt-Alem festigen, hält nach einer geeigneten Gattin Ausschau und plant die bittersüße Rache an seinem Vinsalter Amtsbruder Staryun Lorian, wobei er gern auf Leute zurückgreift, die ihren Auftraggeber leugnen würden. Er unterstützt die Drôler Puristen und geht allein deshalb nicht gegen Fürstin Costermana vor, weil er seine geliebte Nichte *Rose-Rahjana* lieber bei sich als im Drôler Palast wüsste.



👁 **Hagunald Kätner** (*991 BF, blond, blauäugig, hager), der Wirt der *Windhager Stube*, hatte einen schweren Start. Der Schiffskoch der *Windehag* bewirtete nach seiner Abmusterung überwiegend ehemalige Kameraden, die aber häufiger auf See als in der Gaststube sind. Inzwischen kommen der mittelländischen Küche wegen immer mehr aus dem Norden stammende Hôt-Alemer. Neuerdings schmücken seltsame Holzmasken die Gaststube, deren Herkunft Hagunald selbst bei hartnäckigem Fragen nicht lüftet.

👁 **Pagol Kormin** (*998 BF, schwarzhaarig, Stoppelbart, korpulent) ist der Kommandant der Strafkolonie. Einst selbst Insasse, bot man dem ehemaligen Gardist, nachdem er seine Strafe abgesessen hatte, aus Personalmangel eine Stelle als Wächter an. Als kurz darauf der Kommandant am Biss einer Giftschlange verstarb, übernahm der beliebte Aufsteiger kurzerhand die Führung. So schwitzt Pagol im Schatten des Innenhofs und kommandiert seine Untergebenen. Seit er erfuhr, dass seine Vorfahren aus Hôt-Elem stammen, ist er besessen davon, deren Gruft zu finden. Inzwischen lässt er sogar Sträflinge unter den Sonnenhängen graben.

EIN BRÜCKENSCHLAG ZWISCHEN DEN ZEITEN

JADEGEISTER DER VERGANGENHEIT¹

»Sodann schneyde die Symbole in den Gruenen Steyn, den du thunlichst von Al'Toum beschafft hast, damit das Gefäß den Geyst aufnehme ...«

—von einer alten Steintafel der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem, übertragen ins Frühgarethi

Die Wudu der Syllaner Halbinsel kennen ein Ritual, mit dem sie einen *Satuul*, eine 'verrottete Seele', in Skorpione aus Jade bannen können. Diese Figuren können wiederum von Körpern Besitz ergreifen, indem man mit ihnen jemanden sticht. Leichen erheben sich alsdann als *Yaq-Hai*, 'Raubkatze-zum-zweiten-Mal', während Lebende durch 'Visars Hauch' gestärkt zu Berserkern werden.

Nach der Schlacht um Hôt-Elem wecken gefundene Jadeskorpione das Interesse Prinz Ukhrabans. Er beauftragt seinen Leibkophta damit, daran die Magie der Wudu zu erforschen. Die ersten Erkenntnisse wecken Ukhrabans Rachegelüste. Also lässt er im Zuge der steten Arbeiten an seinem Palast Jadebrocken aus den Mauern brechen und in den Katakomben eine Jadekammer für Aslaban einrichten, zu der nur er und der Kophta Zugang haben. Nach jahrelanger Forschung steht Aslaban kurz vor dem Durchbruch. Insgeheim aber hat er nicht vor, Ukhraban die Früchte seiner Arbeit zu überlassen, sondern will ihn beseitigen und sich in Elem als begnadeter Zauberer präsentieren, indem er dem aufstrebenden Großreich eine willfährige Armee zur Verfügung stellt.

Zu Beginn des Szenarios verschwinden zunehmend Personen in Hôt-Elem. Die verschiedenen Völkerschaften verdächtigen sich gegenseitig und es kommt zu Streit. Die Priester des Brajan predigen Frieden und rufen zur Ordnung auf, ihre Mühen reichen aber bald nicht mehr aus. So senden sie die Helden aus, um dem Verschwinden der Personen auf den Grund zu gehen. Nach mehreren Befragungen werden sie zum Palast verwiesen, wohin nach Zeugenangaben einige Verschwundene gebracht wurden.

Im Palast kommen die Helden früher oder später auf Aslabans Spur. Er spielt vordergründig die Rolle des geknechteten Hofzaubers, der gezwungen wird, Menschen zu opfern, um die Wudu-Magie zu

erforschen und so die Rache seines Herrn zu ermöglichen. Die Helden haben die Wahl, ob sie dem Prinzen ihre Bedenken anvertrauen oder auf eigene Faust den Palast erkunden, bis sie den Zugang zur Jadekammer entdecken. Dort können sie Aslaban zur Rede stellen, der dadurch die Kontrolle über das blutige Ritual verliert, das er an Ukhraban vollzieht. Diesen hat er entweder davon überzeugt, dass er ihn magisch stärken kann, oder zu dem Ritual gezwungen. Falls die Helden ein Interesse daran haben, die Verschollenen, die geopfert werden sollen, zu retten und Aslaban aufzuhalten, kommt es zum finalen Kampf. Indem sie Aslaban ausschalten, können sie zwar nicht verhindern, dass die Seele des Prinzen in einen Jadeskorpion gebannt wird, denn das ist längst geschehen, wohl aber, dass Aslaban die Macht hat eine ganze Armee zu erheben und Herrscher von Hôt-Elem wird. Durch das außer Kontrolle geratene Ritual werden allerdings viele freie Satuul in die Kammer gezogen, die bald im astralen Chaos versinkt. Aslaban flüchtet durch den erbebenden Palast, bis die Helden ihn stellen können. Der Seelenskorpion des Prinzen geht aber in den Katakomben verloren.

GEISTERJADE DER GEGENWART²

Der Wirt Hagunald entdeckt im Keller der *Windhager Stube* einen Zugang zu den Katakomben. Dort findet er Wudu-Masken und Jadeskorpione. Während die Masken alsbald seine Taverne zieren, verkauft er die Skulpturen an einen Krämer. Dort erwirbt sie ein Freund der Helden, womöglich Leomar Garje aus dem Abenteuer *Die Verdammten des Südmeers*.

Als die Helden ihren Freund besuchen wollen, ist er verschwunden. Er stach sich zufällig am Seelenskorpion des Prinzen, so dass Ukhrabans Geist nun vom ihm Besitz ergriffen hat. Diener erzählen von Getier, dass unter die Möbel der Schlafkammer flüchtete. Die Helden werden kurz darauf von Skorpionen attackiert und können dabei den Jadeskorpion bergen.

Prinz Ukhraban sinnt immer noch auf Rache und trachtet danach, eine Armee zu erheben. Er fährt aus dem Körper und beseelt seine in den Katakomben ruhende Mumie. Mithilfe entführter Bürger, die er mit weiteren Skorpionen gefügig macht, beginnt er mit den Vorbereitungen für ein erneutes Ritual in den Trümmern der alten Jadekammer.

Beim Schamanen *Tapam-Wah* (*966 BF, Stirnglatze mit Spinnen-Lulua, lange Haare, angefeindet, ehemaliger Sklave) im Elendsviertel können die Helden aus alten Tayas der Keke-Wanaq erfahren, dass Jadeskorpione 'Sendboten eines großen Satuul' sind. Ein Bann ist nur mit einer Sichel aus der Klaue einer Riesenspinne möglich, um die Verbindung zu trennen, und einem Beutel aus Spinnenseide, um den Geist einzufangen. Diese Zutaten hat der Schamane nicht, sie müssen besorgt werden.

In den Katakomben beginnt die Suche nach der Jadekammer, wobei die Helden nicht nur von Untoten am Vorankommen gehindert werden, sondern auch auf Pagol Kormins Sträflinge und auf Golgariten auf Untotenjagd stoßen. Schließlich können die Helden ihren Freund aus den Klauen der Mumie retten und mit Hilfe der im Dschungel besorgten Spinnensichel Ukhrabans Geist und die anderen Satuul erlösen.

¹Dieses Szenario spielt in den Dunklen Zeiten.

²Dieses Szenario spielt in der Gegenwart.

... AUF DER HANNOVER SPIELT, AUF DER FEENCON UND AUF DER DREIEICHCON

Am Wochenende vom 19. – 20.06.2010 fand die **Hannover Spielt** in Hannover (www.hspielt.de) statt, ein Urgestein der deutschen Conventions. Für Ulisses Spiele bot Alveraniar *Tilo 'Branibor' Hörter* die Alveraniarsspielrunde **Lowanger Handel** an, die die Helden in die Wildnis der Blutzinnen im **Reich des Roten Mondes**

entführt. Dort mussten die Helden sich gegen Orks und die Unbilden der Bergwildnis behaupten, während die wirklich finstere Gestalten und ihrem eigenen Gedächtnis auf der Spur waren. Ferner waren Verkaufsstände von Ulisses Spiele und vom Uhrwerk-Verlag zu finden, wo unter anderem auch Uhrwerk-Verlagsleiter *Patric Götz* bereitwillig alle anfallenden Fragen beantwortete.

Eine weiteres Highlight der Con-Saison war die **FeenCon** vom 24.-25.07.2010 in Bonn-Bad-Godesberg (www.feencon.de). Die Convention bot mit über 250 Spielrunden, einem Mittelaltermarkt, Lesungen, Zeichnern, Händlern und vielem mehr, ein reichhaltiges Programm.

Ulisses Spiele ist nicht nur ein Sponsor der Veranstaltung, sondern beteiligte sich auch mit einem reichhaltigen Programm. Neben der die Alveraniarsspielrunde **Lowanger Handel** von *Tilo 'Branibor' Hörter* gab es dieses Jahr exklusiv wieder ein Dual-Party-Adventure von *Daniel 'Naclador' Richter* und *Michael 'Simia' Masberg*, in dem zwei Heldengruppen sich von unterschiedlichen Seiten dem gleichen Ziel nähern – auch wenn ihre Abenteuer anfangs vielleicht wenig miteinander zu tun haben scheinen. In **Die Rubine von Amhallassih** traten die Helden unter der Schirmherrschaft der Kaisergemahlin Tulameth in einem traditionsreichen Wettstreit um eine ertragreiche Rubinmine in der Reichsmark Amhallas an und entdeckten schnell, dass nicht jedem am bestehenden Frieden gelegen ist.

Ferner stellte Chefredakteur *Thomas Römer* im Rahmen der Projektvorschau 2010/2011 die Neuheiten des laufenden Jahres und die Planung für das kommende Jahr vor und beantwortete einmal mehr die Fragen der Zuhörer unter anderem zu den kommenden Spielhilfen **Im Bann des Nordlichts**, **Hallen arkaner Macht**, **Dunkle Zeiten - Imperien in Trümmern**, **Wege der Alchimie** sowie zu dem kommenden Finale der **Drachenchronik**.

Weitere Einblicke in die demnächst erscheinende Spielhilfe zum Hohen Norden mit dem Titel **Im Bann des Nordlichts** gab Redakteur *Daniel Richter* am Samstag abend. Er konnte bereits das von Alan Lathwell gezeichnete Cover vorlegen. Die Spielhilfe wird auf dem Stand von 1034 BF sein und bis dahin die die aus **Rauhes Land im Hohen Norden** und **Firuns Atem** und natürlich dem **Aventurischen Boten** bekannten Informationen fortschreiben. Ein Schwerpunkt bilden neben einem Überblick über Städte und Ländereien des Hohen Nordens die Kultur, die Geschichte und die Glaubenswelt der Nivesen und der Fjarninger sowie Gloranien, wobei auch die Umtriebe des orkischen Schamanen Uigar Kai sowie Pardonas bzw. ihrer Shakagra'e beschrieben werden. Ferner widmet sich die Spielhilfe den Kreaturen und den (regeltechnischen) Gefahren des Hohen Nordens. Schließlich werden der Regionalspielhilfe voraussichtlich

2 farbige Regionalkarten sowie Stadtkarten der näher beschriebenen Städte Riva, Paavi, Glyndhaven, Eestiva und Relia beiliegen. In einem weiteren Workshop stellte Redakteur *Uli Lindner* die kürzlich erschienene Spielhilfe **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** vor.

In der nächsten Ausgabe des **Aventurischen Boten** werden wir im Rahmen unserer lockeren Reihe *Ulisses unterwegs* über die Ulisses Präsenz auf der Spielemesse **Spiel 2010** in Essen berichten und unseren Lesern zudem einen Beitrag und Fotos über die diesjährige RatCon präsentieren.

VORAUSSCHAU

Die dann darauf folgende nächste große Veranstaltung wird vom 20. – 21. November die DreieichCon in Dreieich www.dreieichcon.de sein. Die Dreieich Con hat sich neben der NordCon, der FeenCon und der RatCon in den letzten Jahren zu einer der wichtigsten Conventions in Deutschland gemauert und beschließt jährlich die Saison der sogenannten Groß-Cons. Dabei ist die Ulisses Medien & Spiel Distribution GmbH ein Veranstaltungspartner und Unterstützer der Convention.



Auch hier haben etliche DSA-Macher aus dem Verlag und der Redaktion ihr Erscheinen angekündigt. Dementsprechend sind etliche Vorträge und Workshop rund um DSA zu erwarten, dazu eine ganze Reihe von Alveraniarsabenteuern und Support-Runden nicht nur für DSA, sondern auch für viele weitere Produkte aus dem Haus Ulisses. Zum Redationsschluss dieses Boten standen noch lange nicht alle Beiträge fest, aber immerhin kann man schon ein paar Namen und Programmpunkte nennen. Da wären:

♦ *Chris 'Xeledon' Gosse* wird ein Alveraniarsabenteuer mit dem vielversprechenden Titel **Die Rückkehr der Schwäne** anbieten, das im hohen Norden angesiedelt ist und die Helden in einen Kampf (nicht nur) gegen die Kälte entsendet

♦ Es gibt einen Werkstattbericht zu der kommenden Spielhilfe **Wege der Alchimie**, in dem die aktuellen Zwischenergebnisse präsentiert werden und ganz nebenbei Einblicke in den Entstehungsprozess einer DSA-Spielhilfe ermöglicht werden.

♦ Alveraniar *Christian 'Mythrael' Hötting* hat verlauten lassen, dass sich sein Szenario **Zyklopiensprung** mit den Zyklopeninseln und dortigen Mysterien und Mythen näher beschäftigt.

♦ Zudem wird man *Thomas Römer*, *Patric Götz*, *Uli 'Urishar' Kneiphof*, *Heike Kamaris*, *Uli Lindner*, *Ingo 'Famerlor' Mittas* und *Jörg Radatz* und sicher noch einige andere bekannte Personen dort treffen können.

♦ Selbstredend wird es auch wieder die Möglichkeit geben, brandneue, aber auch ältere Produkte rund um DSA vor Ort zu erwerben.

Man sieht sich auf der einen oder anderen Convention.

Tilo Hörter / UK

DAS KLOSTER MANTRASH'MOR UND DAS ZWÖLFGÖTTERMONUMENT

VON MARC JEPPESEN

»Seht die Farben, wenn sich Praiosscheibe, das Gold der Berge, das Grün der Wälder, das Blau des Sees und das Weiß der Wolken zu einem einzigen Kunstwerk vereinen – perfekter, als es je ein Mensch schaffen kann. Dennoch will ich versuchen, ein Abbild dieser Pracht zu schaffen!«

—die Malerin Daria Vindest, 1013 BF

Etwa eine Wegstunde südöstlich der Stadt Oberfels befindet sich an den Hängen der Goldfelsen eines der *Zwölf Menschenwunder* – das berühmte Zwölfgöttermonument. Unterhalb der Götterköpfe befindet sich das Hauptkloster vom Bund des Wahren Glaubens, in dem einst der Bau dieses Jahrhunderte überspannenden Projektes begann. Der Standort für Kloster und Götterabbilder ist perfekt gewählt, und wer einmal das Monument gesehen hat, der weiß, dass dieses Meisterwerk nur durch die göttliche Inspiration entstanden sein kann.

Im Tal und an den Hängen, wo sich fruchtbare Weinberge und dichte Wälder abwechseln, befindet sich ein See, an dessen Ufer sich die marmornen Treppenstufen erheben, die in die große Halle des Klosters führen.

DIE GESCHICHTE DES KLOSTERS MANTRASH'MOR UND DES ZWÖLFGÖTTERMONUMENTS

Die Ursprünge des Klosters verlieren sich in den Wirren der Vergangenheit. Allerdings finden sich in den Archiven des Kusliker Hesinde-Tempel Pergamentfragmente, die darauf schließen lassen, dass sich hier einst eine Reihe von Höhlen befand, in der Eremiten und Propheten ihre Erleuchtung suchten.

Erwiesen ist jedoch, dass die Heilige Illumnestra (I.) hier etwa zwischen dem siebten und fünften Jahrhundert vor Bosparans Fall die erste Vision von den Herren Alverans hatte und das eigentliche Kloster gründete. Erst später wurden die Höhlen ausgebaut.

Während der Priesterkaiserzeit wurde, inspiriert durch eine Vision von Illumnestra VI. und gefördert von dem gerade amtierenden Priesterkaiser *Noralec* (der aber wahrscheinlich nur den Bau des Praios-Bildnisses unterstützte), mit dem Bau des Zwölfgöttermonuments begonnen. Unter Rohal dem Weisen wurde der Bau fortgesetzt.

Eine gewaltige Katastrophe ge-

gen Ende der Magierkriege zerstörte die Bildnisse von Rondra und Efferd (Gerüchte und Volksglauben schreiben diese Tat Schwarzmagiern und Dämonenpaktierern zu und stellen eine Verbindung zum Tod von Illumnestra VIII. her. Der damalige Baumeister gestaltete die Pläne in kürzester Zeit um und ließ zeitgleich mit der Arbeit an den zerstörten Köpfen und dem der Travia beginnen. Deren Kopf stellte einen Ankerpunkt für die nun weiter hinten liegenden Köpfe der Rondra und des Efferd dar.

In den folgenden Jahrhunderten wurden diese drei Götterbildnisse fertiggestellt. In den Kaiserlosen Zeiten wurde dann mit dem Hesinde-Bildnis begonnen. Die Arbeiten hieran gerieten ins Stocken, als der mittelreichische Kaiser *Perval* vehement forderte, dass die Planung auch ein Bildnis des Kor vorsehen sollte (das die Züge des Kaisers tragen sollte). Erst zur Krönung Kaiser *Hals* wurde das Bildnis der Göttin der Weisheit fertig gestellt.

Bald darauf begann Baumeister *Turundir Sohn des Togomil* mit der Planung des (hauptsächlich aufgrund der geologischen Gegebenheiten) etwas weiter vorgelagerten Bildnisses des Boron. Allerdings sind diese Arbeiten bisher nicht über die Planungsphase hinaus gediehen, was hauptsächlich am Streit der beiden Kulte der Boron-Kirche liegt, die eine Gestaltung nach den Prinzipien ihres Kults fordern. Die letzten Jahre gaben den Illumnestranern neuen Aufwind, doch Gerüchten zufolge hat die derzeitige Illumnestra (XII.) Visionen einer ungewissen Zukunft.

DAS ÄUßERE DES KLOSTERS

Auch wenn die gewaltige Tempelhalle schon ein Wunderwerk der Baukunst darstellt, sind die bisher fertig gestellten Götterhäupter der Blickfang, der jeden Besucher des Klosters zum Staunen bringt.

Stolz und erhaben blicken das Falkenbildnis des Praios sowie, etwas zurückgesetzt in einer Felseinbuchtung gelegen, die Gesichter von Rondra, Efferd und Travia auf den Betrachter herab.

Seltsamerweise ist als nächstes Bildnis nicht das des Boron, sondern das der Hesinde zu sehen, an deren Hals sich eine Schlange den Felsen hinab windet. So soll das Bildnis des Totengottes etwas unterhalb der übrigen Götterhäupter entstehen, um den Eindruck zu erwecken, dass Hesindes Schlange Boron bei seiner Aufgabe berät.



DIE KAPELLEN DER ZWÖLF

Jede der zwölf Kapellen liegt unterhalb des Bodenniveaus der Haupthalle, ist auf unverwechselbare Weise einem der Zwölfgötter geweiht und spiegelt die Prinzipien der jeweiligen Gottheit wieder. Der Kundige erkennt noch deutlich archaische Ursprünge der Echsengottheiten *Tsa* und *Hesinde* oder des ursprünglich zwergischen *Angrosch*. So ist der Boden der mit blauen Kacheln getäfelten *Efferd-Kapelle* knietief mit klarem Wasser aus einem nahen Bergsee gefüllt und die mit Blattgold verzierte Kapelle des *Praios* mit einer großen Anzahl polierter Bronzespiegel stets taghell erleuchtet. Die – eher an eine Schmiede erinnernde – Kapelle des *Ingerimm* indes wird durch einen Feuerschacht in rötliches Licht getaucht.

Aber seit dem *Khôm-Krieg* ruhen die Arbeiten, da sich die beiden Kulte des *Boron* nicht auf die endgültige Form der Abbildung einigen können: Soll der Totengott als gekrönter Fürst der Götter dargestellt werden oder lediglich als Rabe (wie es die *Puniner* fordern)? Der zermürende Streit hat sogar den Baumeister des Bundes seine zwergische Geduld gekostet, so dass dieser sich mittlerweile der Planung des *Firun-Bildnisses* zugewandt hat. Der Gott des Eises und der Jagd soll direkt neben *Hesinde* aus dem Stein gemeißelt werden, gleichsam im Schatten auf Beute lauend. Darunter befinden sich die marmornen Treppen, die sowohl in die Tempelhalle wie auch die Seitenflügel des Klosters führen.

DAS INNERE DES KLOSTERS

Durch die kreisrunde *Tempelhalle* (1) gelangt man zu den Kapellen der Zwölfgötter, die um die Halle angeordnet sind. Vom Eingang aus befinden sich linkerhand die Kapellen des *Firun* (2), der *Tsa* (3), des *Phex* (4) und der *Peraine* (5), während rechterhand die Kapellen der *Hesinde* (6), des *Boron* (7), der *Travia* (8) und des *Efferd* (9) zu finden sind. Dem Eingang gegenüber befinden sich die Kapellen des *Ingerimm* (10), der *Rahja* (11), des *Praios* (12) und der *Rondra* (13). Der Boden der gesamten Halle ist mit einem gewaltigen Mosaik bedeckt, das den kompletten Zwölfkreis darstellt. An der Decke befindet sich ein Gemälde, das *Alveran* in seiner ganzen Pracht zeigt. Beleuchtet wird die riesige Halle von unzähligen Fackeln, zahllosen Lichtschächten und etlichen Spiegeln. Um die marmornen Säulen herum befinden sich die ursprünglichen Altäre der Zwölfe (aus der Zeit, bevor man die Kapellen erbaute), an denen die Pilger ihre Opfergaben hinterlegen, mit denen die Priester später die einzelnen Kapellen schmücken. Ein weiterer Gang, der *Alverangang* (14), führt tiefer in den Berg zur *Kammer der Prophezeiungen* (15). Diese besteht eigentlich aus einem zwölfseitigen Schacht, der lotrecht Hunderte Schritt in die Tiefe führt und einer in diesen Schacht ragenden Plattform. Auf ihr verbringt die *Illumnestra* wie eine Einsiedlerin ihre Tage und erwartet neue göttliche Visionen.

Über die Seiteneingänge gelangt man in den eher weltlich geprägten *Wohntrakt* (16), wo sich Schlafkammern von *Novizen* (17), *Helfern* (18) und *Priestern* (19), der *Speisesaal* (20), die *Küche* (21), *Schreibstuben* (22), *Bäder* (23) und die *Wohnräume der Illumnestra* (24) tiefer in den Berg hinein erstrecken.

Der andere Gang hingegen führt in den Verwaltungstrakt, wo gleichermaßen das Kloster wie auch der gesamte Bund des wahren Glaubens verwaltet werden. Neben den *Schreibstuben* (25), *Archiven* (26), *Wachräumen* (27) und *Lagerräumen* (28) befinden sich hier auch die *Bibliothek des Ordens* (29) und die durch viele Fallen gesicherte *Schatzkammer* (30), in der die *Kosmogonika*, die Erstabschrift des *Silem-Horas-Edikts* und zahlreiche andere Schätze aufbewahrt werden.

PERSOGEN

Illumnestra XII. (*Geburtsjahr unbekannt, schlohweiße lange Haare, spindeldürr, alte Augen, makelloses Lächeln*): Die *Rahja-Geweihte* gilt im *Yaquirbruch* als lebende Heilige. Alle lokalen Machthaber – Zwölfgöttergläubige wie *Rastullah-Anhänger* gleichermaßen – zollen ihr ob ihres Alters und ihrer Weisheit Respekt und suchen ihren Rat. Seit geraumer Zeit hat die Erzäbtissin Visionen, die sie auf mittlerweile Tausenden Seiten Pergament niedergeschrieben hat. Dadurch wird sie immer weiter von der Welt, aber auch von ihrem Orden getrennt. Immer wieder erhält sie Bruchstücke von Visionen, die ihr etwas immens Wichtiges offenbaren sollen. Und die *Illumnestra* weiß, dass es ihr bestimmt ist, diese Visionen zu einer Prophezeiung zu formen und dereinst zu verkünden. Sie glaubt, dass diese Verkündung vor einer Zukunft warnt, in der sich der Namenlose erhebt und die Zwölfe zerschmettert.

Mirion ab Djugan'Kaij (*996 BF, braune, zu einem Zopf geflochtene Haare, sorgfältig gestutzter Vollbart, etwas füllig, hinkt nach einem Reitunfall und ist auf seinen Stock angewiesen): Der südländische *Hesinde-Geweihte* aus *Mengbilla* hatte stets einen schweren Stand im horasisch geprägten Kloster und muss seinen Wunsch, die Schwarzen Lande zu bekämpfen, so lange zurückstellen, wie er für die weltliche Verwaltung des Klosters verantwortlich ist. Er ist ein hervorragender Archivar und Kenner der Ordensgeschichte und kann ermittelnden Helden sein Wissen zur Verfügung stellen – wenn er im Gegenzug ihre Heldentaten gegen die Finsternis niederschreiben darf.

Soleria Aurealis (988 BF, kurze blonde Haare, hochgewachsen, schlank, maskulin): Der *Puniner Geweihte* des Sonnengottes sind die Änderungen der letzten Jahre, die in Klostersnähe stattgefunden haben, zuwider. Sie ist eine offene Gegnerin der Vermischung von *Novadis* und den Nachfahren der *Bosparaner*. Dies würde nichts Gutes für die Menschen bedeuten, da eine solche Vermischung mit den Heiden die Zwölfe erzürnen würde. Und so predigt sie offen gegen die *Taifas* mit einem nennenswerten *novadischen Bevölkerungsanteil* – oder Herrschern –, was aber durch die Bemühungen der restlichen Priesterschaft, die einen anderen Weg beschreitet und von Versöhnung zwischen den Völkern predigt, unterlaufen wird. Doch *Soleria* glaubt fest daran, dass sich bald der Zwölfkreis erneuern wird und dass er sich mit einer neuen *Illumnestra* – die dem Kult des *Praios* angehört – auf alte Riten besinnt.

ABENTEUERVORSCHLÄGE

👁 **Der Streit der Boron-Kulte:** Der Streit zwischen den beiden *Boron-Kulten* wird sich in den Jahren ab 1034 BF stetig weiter zuspitzen und schließlich sogar im Mord an einem der Kontrahenten gipfeln. Um herauszufinden, wer den Mord begangen hat, wirbt

Soleria auf eigene Faust einige unabhängige Ermittler (die Helden) an, um dieses Verbrechen aufzuklären. Dahinter muss nicht unbedingt der jeweils andere Kult stecken. Ebenso gut könnte ein Kriegsherr des Yaquirbruchs, ein namenloser Attentäter oder jemand vollkommen anderes der Mörder sein (etwa ein betrügerischer Reliquienhändler, der auch vor Mord nicht zurückschreckt).

☞ **Das dreizehnte Haupt:** Die Visionen, die die derzeitige Illumnestra plagen, beziehen sich vor allem auf eines: Seit geraumer Zeit hat sie Visionen des fertiggestellten Zwölfgöttermonuments. Allerdings sieht sie in diesen Visionen nicht zwölf, sondern dreizehn Götterhäupter. Kürzlich wurden einem Chronisten auf dem Weg zum Illumnestraner-Kloster Sancta Lamea bei Belhanka (siehe **Reich des Horas** S. 163) einige dieser aufgezeichneten Visionen gestohlen und die Helden könnten beauftragt werden, diese Aufzeichnungen wiederzubeschaffen.

☞ **Pilgerreise, Söldner und Taifas:** Ebenfalls ist es möglich, dass die Helden in Vinsalt, Kuslik, Punin oder Gareth angeworben werden, um eine Pilgergruppe sicher durch den zeitweilig umkämpften Yaquirbruch zum Kloster zu eskortieren. Problematisch kann

es dabei werden, wenn die Pilger sich in einer der Taifas befinden, die gerade von einem Novadiherren kontrolliert wird. Hier können die Helden beweisen, inwieweit sie die Prinzipien des Klosters verstanden haben.

☞ **Die XIII. Illumnestra:** Viele Personen mögen sich für das Amt der Illumnestra stark genug fühlen und glauben, dass sie für diese Position berufen sind. So mag es in den nächsten Jahren zu Intrigen um die Nachfolge kommen, die allerdings allesamt im Sande verlaufen, solange die Äbtissin noch lebt. Eine Prophezeiung, die die Praiotin Soleria 1030 BF durch die blinde Efferd-Geweihte Chalyndria Thaliyin (siehe **Reich des Horas** S. 192) während einer Reise nach Balträa erhielt, verkündete der ehrgeizigen Frau, dass sie es wäre, die die Illumnestraner zu alter Glorie zurückführen würde – als nächste Erleuchtete. Auch ein Attentat auf die derzeitige Illumnestra ist möglich, das diese jedoch überlebt (ob durch das Eingreifen der Helden oder ein göttliches Wunder, sei Ihnen dabei freigestellt). Da dieses Thema in Zukunft einmal redaktionell aufgegriffen werden könnte, ist es wichtig, dass sowohl die Illumnestra als auch alle hier vorgestellten Personen am Leben bleiben.



Horasia erstrahlt im Kaiserheil Kaiserin Rohaja und der junge Horas besiegeln den Frieden

Sie drohte nicht, sie kniete nicht – und doch wurden ihre Wünsche erfüllt. Rohaja von Gareth, Kaiserin des Neuen Reiches, hatte auf dem Weißenstein Comto-Protector Ralman von Firdayon-Bethana gebeten, alles für einen baldigen Besuch in Horasia vorbereiten zu lassen. Diese Entscheidung verblüffte nicht nur manchen aus ihrem Gefolge, sondern auch ihre ärgsten Gegner im Lieblichen Feld: Zeterten die Vinsalter Gazetten gestern noch über die “Untreue der Mittelreicher”, die den Frieden von Weidleth “vielfach schmähdlich gebrochen und mit Füßen getreten” hätten, waren sie nun voll des Lobes über die junge Kriegerkaiserin.

Unmittelbar nach dem *Weißensteiner Schluss* (siehe AB 140) hatte sich Kaiserin Rohaja nach Harben begeben und setzte auf der Karracke *Prinzessin* ins Horasreich über – begleitet von der halben Westflotte, Großheimrat Rondrigan Paligan, Herzog Cusimo Garlischgrötz (nebst Gemahlin Heldora aus den Nordmarken) und Burggraf Alarich von Gareth (nebst Gemahlin Lorindya, einer Base des Horas). In Bethana wartete der junge Kaiser des Horasreiches in einer goldbeschlagenen und mit Brokattuch verhängten Karosse, die von zwölf prachtvollen Schimmeln gezogen wurde, auf seinen Gast und ließ die in majestätischen Ornat gekleidete Herrscherin des Mittelreichs darin Platz nehmen – die erste direkte Begegnung eines mittelreichischen Monarchen mit seinem liebfeldischen Widerpart seit langer Zeit*.

*) Ignoriert man die ‘Kaiserin’ Rondhara von Albenhus und die umstrittene Königin Kusmara Galahan, war dies sogar das erste Zusammentreffen der beiden Kronen, seit 752 BF der Kusliker Frieden zwischen König Khadan von Vinsalt und Kaiser Eslam IV. gesiegelt worden war.

Pferde, Kutschen und eine Reiterkavalkade standen am Hafen bereit, um den Tross der Kaiserin nach Horasia zu begleiten, das noch am Abend desselben Tages erreicht wurde. Die Bevölkerung, großen Auftritten und Schauspielen stets zugeeignet, bereitete der Garether Monarchin einen mehr als freundlichen Empfang. In der Kaiserresidenz *Sangreal* zu Horasia aber, inmitten von Kirchenfürsten und Ordensführern, fand in prächtiger Zeremonie der offizielle Empfang statt, um den *Schluss von Weißenstein* angemessen zu zelebrieren. Eine Woche lang gab sich Horasia alle Mühe, die Kaiserin und ihr

von Aar und Drache und die Tochter von Greif und Fuchs miteinander wechselten, weiß man nicht. Doch als Kaiserin Rohaja den gastlichen Hof und das fremde Land wieder verlassen hatte, erzählten die einen von der flammenden Unbeugsamkeit, die sie auf dem Antlitz der Monarchin erkannt haben wollten, die anderen von einem huldvollen Lächeln und glitzerndem Funkeln in ihrem Blick.

Das Yaquir-Moratorium

Der Horas und sein Protector nutzten den lieblichen Rahjamond und die vor-



Gefolge zu unterhalten; Künstler, Feuerwerker, ja selbst die Helden, welche jüngst das Güldenland bereist hatten, wurden dazu aufgeboten.

Abgeschirmt vor den Augen der meisten Untertanen jedoch vollzogen sich die eigentlichen Treffen. Welche Worte der Sohn

herrschende Freudenstimmung, um dem Kronkonvent einen Entwurf vorzulegen, der den unscheinbaren Titel *Yaquir-Moratorium* trug. Darin wurde der Garether Krone ein Aufschub ungenannter Dauer gewährt, um den Almadaner König Selindian Hal für seinen Friedensbruch zur

Rechenschaft zu ziehen. Auf die Rückzahlung der zwölfmal einhunderttausend Dukaten aus dem Weidlether Abkommen sollte verzichtet werden, da Kaiserin Rohaja durch den *Weissensteiner Schluss* jeden Zweifel an der Vertragstreue des Mittelreichs ausgeräumt habe. Allein die Zahlungen seit dem Einmarsch der Almadaner in den Yaquirbruch 1029 BF (also insgesamt 300.000 Goldstücke) seien zu verzinsen für jeden Mond, den die Angelegenheit ungeklärt bliebe, und dieser Zins den Liebfeldern vom abtrünnigen Almada allein zu erstatten. (Ich rechne vor: Sollten die Almadanis das Ultimatum Kaiserin Rohajas voll ausreizen, wäre dies Zins für insgesamt 54 Monate, was – nach handelsüblichem Zinssatz – etwa 200.000 Dukaten Vertragsstrafe bedeuten würde. Drum spüte sich Almada, damit es nicht nachher teurer zu stehen kommt!)

Doch sollte diese Summe nicht in Gold erbracht werden, sondern als Reparationen in Form von langfristigen Zollerleichterungen und Handelsprivilegien für liebfeldische Kaufleute, denn vom dann

aufblühenden Handel entlang des Yaquir dürften vor allem die geschädigten Gebiete im Yaquirbruch profitieren. Bemerkenswerterweise forderte das Moratorium nicht den Kopfeines einzigen Almadaners, noch richteten Horas und Kronkonvent an die Gareth Kaiserin irgendwelche Vorschriften, wie sie die Angelegenheit in ihrem eigenen Reich zu regeln habe – ein umsichtiger diplomatischer Spielzug. Natürlich gab es im Kronkonvent vehemente Kritiker, die auf den angeblich "bekannten Wankelmut" der Mittelreicher verwiesen und die Befürchtung äußerten, Gareth und Punin könnten, sobald wieder vereint, jedes Versprechen vergessen und sich abermals als wortbrüchig erweisen. Doch berichteten die Delegaten, die zu Weissenstein mit den Räten und dem Reichskongress des Greifenthrones zusammengetroffen waren, wie außerordentlich höflich sie aufgenommen wurden und mit welch aufrichtigem Ernst und betretener Ehrenhaftigkeit man den Vertragsbruch durch Romin Galahan und Selindian Hal erörterte und eingestand. Auch schilderten

die Gesandten die Lage des Neuen Reiches und die Bedrohung Haffaxens (siehe AB 138) in so eindringlichen Farben, und ferner noch, dass bereits auf dem Reichskongress die ersten Adligen Almadan von ihrem Regenten gewichen und Rohaja die Treue geschworen hatten. Dies machte Eindruck: Offenbar gab es Aussicht auf eine friedvolle Zukunft, so gestanden die Kritiker ein, und trotz aller Eigensinnigkeiten einzelner Adliger sei das Reich des Greifen im Kern ein würdiger und ehrenhafter Verhandlungspartner.

Es ist diesen Berichten, Kaiserin Rohajas Besuch und der Kriegsmüdigkeit der von den Thronfolgewirren ausgelaugten Liebfelder geschuldet, dass das *Yaquir-Moratorium* ohne eine einzige Änderung ratifiziert wurde – ganz so, möchte man meinen, wie es Horas und Protector intendiert hatten, als sie die Kaiserin in Horasia empfangen hatten.

*Ein Gastrapport von Arela Weißblatt,
Edle von Ragath, Vinsalt
(FWB, mit Dank an Mark Wachholz)*

Yaquirblick, Punin, Boron 1035 BF

Die Rubine von Amhallassih

Traditionsreiches Rennen im Emirat –

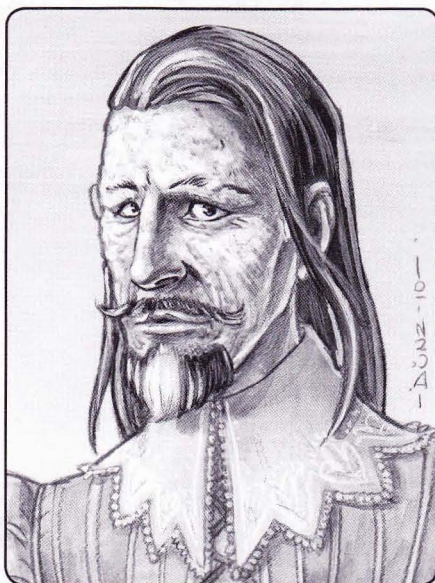
Reichsvogt Gwain von Harmamund ruft zum Wettstreit



tencion, Doms und Domnas!
Atencion, Caballeros und Caballeras!

Der siegreich aus dem Raschtulswall zurückgekehrte Dom Gwain von Harmamund, des Kaisers Marschall und Reiches Vogt zu Omlad, sucht für einen Wettstreit edelster Natur verwegene Abenteurer, die ihren Mut, ihre Stärke und ihren Witz unter Beweis stellen wollen! Es geht um nichts weniger, als die Ehre der Reichsstadt Omlad im achten Rennen um die Rubine von Amhallassih zu verteidigen. In dem traditionsreichen Wettstreit in der einstigen Reichsmark messen sich Docenyos und Aramyas unter der Schirmherrschaft Ihrer Kaiserlichen Hoheit Tulameth saba Malkillah, um die besten Streiter südlich des Yaquirs zu küren.

Zum ersten Mal wurde das Rennen vor 104 Jahren von Said al-Tergauibn Cha-



*Gwain Isonzo von Harmamund
Reichsvogt von Omlad*

ref, dem ersten Emir von Amhallah, ausgelobt, um den Streit seiner zänkischen Beys um die Rubinmine Bab'Amar zu schlichten. Nun, nach dem historischen Bündnis zwischen Kaiserreich und Kalifat, besiegelt durch die Hochzeit Seiner Kaiserlichen Majestät Hal II. mit des Kalifen Tochter Tulameth, werden zum ersten Mal auch die stolzen Söhne und Töchter Almadan an dem Rennen teilnehmen.

Ausrichter ist stets der Sieger des letzten Wettstreites. Doch dieser, der Bey von Omlad, verlor diese Würde mitsamt seiner Stadt an Dom Gwain, den eisernen Eroberer. Als Zeichen der neuen Freundschaft der Völker am Yaquir wird somit erstmals ein Docenyo das ehrwürdige Rennen der Wüstensöhne eröffnen. Und sollten die Streiter Omlads siegreich sein, werden die Schlüssel zum Roten Tor von Bab'Amar auf zwölf

und ein Jahr in den Händen des Reichsvogtes verbleiben.

Begebt euch also, Caballeros und Caballeras, in den reichen Yaquirhafen zu Füßen des Schmetterlingsfelsens und werdet vorstellig bei des Reiches Marschall Dom Gwain. Von der unbeugsamen Zitadelle San Telo geht der wilde Ritt in das reiche

Amhallah, durch die Heuschreckenkuppen des Amhallassihs und über den Pass der Winde, bis ihr den heißen und trockenen Odem der Khôm in eurem Gesicht spürt.

Streitet für Omlad und gewinnt mit der Gewissheit jener, die die gerechten Götter an ihrer Seite wissen! Lasst uns den

Aramyas zeigen, wer die besten Streiter am Yaquir sind, auf dass sie in ihren Zelten ehrfurchtsvoll vom Mut der Caballeros aus dem Land des Mondes sprechen!

Vivat Almada!

Stirian Dschadirez

(Michael Masberg,

mit Dank an Daniel Simon Richter)

Xeledonischer Spiegel, Kuslik, Phex 1033 BF

Mondsilber oder Ratzengold?

*Ein Gastkommentar zur Lage in Almada
von Varmino Astuto Obiols*

Wenn ich dieser Tage durch die Gassen meines geliebten Punins flaniere, ist es mir, als wären Manche nach all den Monden immer noch nicht aus dem Traum der tausend Seelen erwacht. Ich komme nicht umhin zu bemerken, dass der haltlose Taumel, mit dem sich zur Zeit selbst hochgelehrte Köpfe für den jungen Kaiser und die hohe Politik begeistern, mich beunruhigt. Es scheint sie nicht nur blind, sondern auch empfänglich zu machen für die neuen, radikalen Ideen, die wie eine Seuche um sich greifen.

Wo früher im Etilienpark freie Geister ihre durch die Lebensfreude und die Gelehrsamkeit der Herrinnen Tsa, Rahja und Hesinde inspirierten Werke vortrugen, sehe ich nun Wanderprediger und Demagogen, die in hitzigen Reden die Göttlichkeit des Herrschers preisen, als wäre dies noch nie ein ungutes Omen gewesen. Doch schlimmer noch sind jene, die nicht wie früher kopfschüttelnd und leise lächelnd weiterziehen, sondern stehen bleiben und die giftigen Worte in sich aufnehmen.

Es ist mehr als eine Marotte, sich einen Almadin an das Revers zu stecken und seine Verbundenheit mit dem Herrscher zum Ausdruck zu bringen. Es ist Verblendung. Es ist Kalkül. Und es ist – und darüber spricht kaum jemand – auch ein Ausdruck von Furcht.

Es ist die Verblendung derjenigen, die nicht sehen, wie sie den freien Geist Punins auf dem Altar

ihrer Begeisterung opfern, weil sie sich als Zeugen eines Aufbruchs in eine neue, glorreiche Zeit empfinden.

Es ist das Kalkül derjenigen, die erkennen, dass das Zeichen des Almadin ihnen Zugang zu Ansehen und Einfluss gewährt, der ihnen vorher verwehrt geblieben ist. Man muss nur ein wenig aufmerksamer hinsehen, dann bemerkt man die umtriebigen Gestalten in ihrem maßgeschneiderten Uniformen, die mit aufgeblähtem Stolz ihre neuen Offiziersränge und Hofämter feiern und dem Almadin wie einem segensbringenden Stern zuprosten. Und man bemerkt die alten, verbitterten Gesichter, die dem roten Rebenblut ihr Leid klagen, dass für sie kein Platz mehr ist. Mit einem Mal ist ein verrufener Mörder wie der Landadlige Vesijo de Fuente y Beiras, den bis vor Kurzem noch jedes Blatt mit Spott und Schande überzogen hat, eine angesehene Person, die bei ehrbaren Bürgern der Stadt wie ein alter Freund ein- und ausgeht. Und an seiner Brust schimmert blutrot der Almadin.

Es ist die Furcht derjenigen, die ahnen, dass hinter den Fassaden der Macht etwas Monströses genährt wird, das eines Tages von der Kette gelassen hungrig durch die Straßen ziehen wird und nur jene verschonen, an denen es das Zeichen des Almadin erkennt.

Schon heute scheint Gerechtigkeit vor allem eine Frage der Gesinnung. Dabei lehrte schon der große Philosoph Eridur von Pailos: "Die Gerechtigkeit ist eine Über-einkunft, die einen Nutzen im Auge hat, nämlich einander nicht zu schädigen und

voneinander nicht Schaden zu erleiden."

Doch das Recht als Werkzeug der Gerechtigkeit wird in diesen Tagen gebeugt, um jene Schaden erleiden zu lassen, die mit offenem und gerechtem Wort den Ruf der Kriegstreiber und Fanatiker schädigen.

Unser Ziel sollte der Frieden sein. Dies wäre ein Triumph der Vernunft und eines im gerechten Glauben vereinten Reiches. Doch ich sehe dieses Ziel in weiter Ferne, wenn selbst ein Ratsmeister Bodar Sfandini sich stolz Almadinhüter ruft und sich in eine Horde reiht, die er vor einem Götterlauf zurecht noch eine gefährliche und blutrünstige Bande schimpfte.

Mir selbst ist es kaum mehr gegeben, offen in meiner Heimat zu sprechen, noch weniger, offen zu schreiben. Deswegen danke ich meinem Freund Beleno Uhrich von Herzen, der diese Gedanken in seiner Gazette auf der anderen Seite des Yaquirbruchs druckt, und hoffe, der Xeledonische Spiegel findet seinen Weg nach Punin, um dem vernünftigen Bürger die Unzulänglichkeiten der neuen Zeit zu zeigen.

Die unheilvolle Gewitterfront eines aufziehenden Krieges am Horizont im Blick, stimme ich die alte Melodie der Heimat an und singe: Almada, du warst das Land des Sonnenscheins, Almada, nur du ...

Varmino Astuto Obiols war Schreiber für den *Yaquirblick*, bis man ihm aufgrund seiner kritischen Beobachtungen die Unterstützung entzog und sich weigerte, seine warnenden Worte zu drucken.

Michael Masberg

Söhne eines Vaters

ELENVINA. Der Streit in der Familie der Herzöge der Nordmarken erhält durch den Tag der Ifirn und "Frankwards Jagd" ein weiteres Kapitel, doch auch Hoffnung auf Versöhnung, wobei sich zugleich der Beginn eines weiteren Streites abzeichnet.

Der Beginn des Frühlings wurde in der Stadt der nordmärkischen Herzöge mit Freude begrüßt. Zwar würden nun auf Wochen die Wege schlammig und nur unter Anstrengungen passierbar sein, aber jeder freute sich, nicht mehr den Buckel unter den Kiepen mit Feuerholz krumm machen zu müssen. Nur eingefrorene Firunbrüder können sich nicht am ersten tsagefälligen Grün erfreuen, das aus den kahlen Ästen knospt! In der Stadt grüßte man sich fröhlich in Tsas Namen, wenn man in der frühlinghaften Brise aufeinander traf: am Hafen, auf dem Markt, in der Gasse. Doch nicht allein der Frühling bestimmte die Gespräche der Nordmärker, es waren einmal mehr der Vater und die Söhne, über die man redete. Zwei Ereignisse hatten zum Ende des Winters für Aufregung gesorgt.

Tag der Ifirn

Am 30. Firun, dem Tag der Ifirn, hatte eine wandernde Ifirn-Geweihte einen großen feierlichen Ritus zu Füßen der Herzogenfestung Eilenwid-über-den-Wassern abgehalten, ein von vielen bestauntes Ereignis, denn wann schon erlebt man eine Geweihte bei einem eher freundlichen Bittgebet an Ifirn, die milde Tochter Firuns? Ausrufer hatten bereits zwei Tage zuvor zu dem großen Ereignis eingeladen, und prominentester Teilnehmer des Göttinendienstes war der nordmärkische Erbprinz Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss.

Spätestens als die Geweihte die Schlussbitte laut deklamierte, war der Gemeinde klar, was hier gespielt wurde: "Vater, erbarme dich, erweiche dein Herz aus Eis, lass deinen kalten Zorn und eisigen Grimm, sei freundlich zu deinen Kindern und segne sie mit deiner Kraft und deinem Willen und lass sie ziehen dank meiner Gnade. Lass keimen das Leben wie das Ifirnglück-

chen über deiner Decke aus Schnee und gewähre den Seelen den Flug der Schwäne in diesem wie in jedem Jahr!" Zwölf Gläubige trugen daraufhin strahlendweiße Schwäne zum Ufer des Großen Flusses – auch des Herzogs Sohn Hartuwal. Wer bei dem grimmigen Vater Firun nicht an Jast Gorsam dachte, dessen Verstand musste im Winter arg gelitten haben. Der schlaue Erbprinz der Nordmarken – seit zwanzig Jahren auch des Reiches Erzkanzler – hatte sich auf unangreifbare Weise als besonnener, götterfürchtiger und um Ausgleich bemühter Sohn inszeniert, ohne seinen Vater zu düpiieren oder Schwäche zu zeigen. Angeblich soll Herzog Jast gerührt gewesen sein von dieser Geste seines Sohnes, wohingegen der jüngere Bruder, Frankward vom Großen Fluss, sich wenig erfreut gezeigt habe.

Hunde, die ganze Meute

Die Antwort folgte am 3. Tsa, denn an diesem Tage rief Frankward zur firungefälligen Jagd: Ritter und Gefolgsleute wurden im Zeichen des gestrengen Herrn Firun und unter dem Banner des Herzogs versammelt, um mit großer Meute auf die Jagd nach den hungrigen Wölfen im Lande Klippag westlich von Elenvina zu gehen. Keiner wollte da fehlen, denn auch der Herzog selbst schloss sich dem Jagdruf seines Zweitgeborenen an.

Vor den Toren Elenvinas trafen sich die Ritter und Edlen mit ihren Knappen und Helfern und ihren Hundemeuten. Prächtige Wehrheimer Bluthunde, abgerichtete Tuzaker und ausgebildete Bracken, doch das größte Aufsehen erregte die blutgierige Meute Frankwards: zwölf Winhaller Wolfsjäger, die begierig waren, ihrem Namen alle Ehre zu machen. Frankward war von seinen Hunden umringt, die ihm gehorsam folgten, als sein Bruder Hartuwal ebenfalls zur Jagd erschien – nicht einen Hund mit sich führend, doch dafür eine Hand voll Koradiner (vgl. AB 143). Jene treuen Adligen trugen die Farben Herzog Koradins und galten als Hartuwals Hausmacht in den Nordmarken.

"Bruder!", rief da Frankward laut, dass jeder es hören konnte. "Wir gehen auf die Jagd

nach Wölfen! Jagd ohne Hund ist Schund – du brauchst eine treue Meute."

"Die habe ich", antwortete Hartuwal gelassen und lüpfte das Barett mit der langen Schwanenfeder, um seinen Vater Herzog Jast zu grüßen, der schweigend auf dem Elenviner Vollblut thronte und seine Söhne beobachtete.

Frankward präsentierte nun stolz seine Meute: "Deine Koradiner sind auf der Jagd nutzlos, Bruder. Sieh mein Rudel, das sind Wolfsjäger! Der Starke dort ist Hardwin, jener dort ist Jorgast – ein schneller Renner –, dieser hier Gorfang, ein böser Beißer. Doch dies ist der Rudelführer: Halward." Der Hund knurrte, als Frankward seinen Namen rief, und der Zweitgeborene Prinz lachte übermütig – und seine Gefolgsleute ebenfalls. Einer von ihnen brachte einen Welpen, den Frankward mit einigen Schritten seinem Bruder Hartuwal übergab. "Hier, Bruder, einen jungen Wolfsjäger aus eigener Zucht. Du sollst nicht ohne Hund sein."

Hartuwal nahm den Welpen, streichelte ihn und sprach sehr laut: "Dank, kleiner Bruder, Dank! Du hast eine prächtige nordmärkische Meute: Hunde, die wie Herzöge heißen. Obwohl ...", Hartuwal legte eine Kunstpause ein, "... ich finde es ziemlich geschmacklos, dass diese Herzöge dir aufs Wort gehorchen, Bruder." Frankward grinste – diese Worte gefielen ihm offensichtlich, doch die kommenden nicht: "Darum werde ich diesen kleinen Welpen lieber Frankward taufen, denn es ist ja mein Hund."

Dass die Jagd am Ende sehr erfolgreich war und die Lande Klippag hernach von den Wölfen befreit, interessierte in Elenvina niemanden. Denn wenn sich auch Vater und Sohn, Jast und Hartuwal, immer noch nicht grün sind, so weckten doch die Ereignisse vom Tag der Ifirn und von Frankwards Jagd die Hoffnung, dass eine Knospe der Versöhnung wachsen würde. Doch der Streit der Brüder scheint erst begonnen zu haben. Und so bleibt das Herzogenhaus vom Großen Fluss gespalten.

Jagodar von Galothini
(Björn Berghausen)

Fluch vergangener Zeiten

ELENVINA. Ein starker Herrscher der Nordmarken ist es nicht, was der Dunklen Zeiten Kaiser wünschte. Diese Erfahrung machten ungewollt die Gäste, die zur Einweihung des Kanzleiviertels in die Herzogenstadt am Großen Fluss gereist waren.

Eisig hatten die Feierlichkeiten begonnen (siehe AB 142). Als dann Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss feststellte, dass sein Sohn, Reichskanzler Hartuwal, den Gästen im Zuge einer Führung durch die neuen Kanzleigebäude am Tage nach der Einweihung des 'Koscher Hofes' überraschend Zugang zu den erst kürzlich erfolgten Ausgrabungen des Spiegelsaals König Halwarts des Weisen, des letzten Königs Nordmarkens, gewährte, war das Maß voll.

Eisiges Schweigen schlug um in flammenden Zorn, der sich als herzogliches Donnerwetter über Reichskanzler und Gästen entlud. Noch unentschlüsselte Artefakte barg der einst prächtig geschmückte Saal, die der Herzog einzig als Eigentum des

rechtmäßigen Nachfolgers der alten Könige ansah – und nicht als Objekte der Belustigung 'sensationslüsterner Gaffer'.

"Noch bin ich der Herrscher der Nordmarken" fuhr der Herzog seinen Sohn und dessen Gäste an, die wiederum versuchten, nicht in den Blick des Tobenden zu geraten. Just diese Worte waren es aber, die einen zu Zeiten Yarum-Horas' beschworenen Wächter freisetzen. Dieser sollte verhindern, dass jemals wieder ein Herrscher der Nordmarken sich der Macht des Spiegelsaals bediene. Denn es heißt, der Spiegelsaal könne allzeit dem König weisen Rat erteilen – ein fataler Zusammenhang, denn als Yarum-Horas dereinst Halwart absetzte und die Königshalle schleifen ließ, lebte er fortan in der Furcht, der verschwundene König könne eines Tages zurückkehren, mächtiger denn je zuvor.

Durch den Fluch des Wächters war der Herzog seiner weithin gerühmten Entschlusskraft beraubt und die Nordmarken bar jeder Lenkung. In fast feindselig zu nennender Rivalität bemühten sich

Reichskanzler Hartuwal, unterstützt von den Mitgliedern des Adelsbundes der Koradiner, auf der einen sowie Seine Exzellenz Jorgast von Schleiffenröchte, der Illuminat Elenvinas, und mit ihm Prinz Frankwart sowie viele andere der anwesenden Adligen auf der anderen Seite um Mittel und Wege, den Spiegelwächter zu bannen und dessen Fluch aufzuheben, was erst nach einigen bangen Wochen gelingen wollte.

So zeigte dieses Zwischenspiel vor allem eines: Noch immer schwelt der Zwist zwischen Herzog und Kronprinz – und klarer denn je zuvor zeichnen sich, quer durch Nordmarkens Adel und das Herzogenhhaus, die unterschiedlichen Parteien ab. Als Gewinner der Episode darf Prinz Frankwart gelten, der die meisten Getreuen seines Vaters sowie das Oberhaupt der Lichtei Elenvina als Unterstützer weiß – wobei noch niemand aussprach, zu welchem Ziel dies hinführen soll.

*Alara Tegelstein-Horning
(Tina Hagner)*

Eine Belehnung und ihre Folgen

TILDERMARK. Für große Unruhe und Empörung sorgte die Entscheidung des Meisters der Mark Greifenfurt, Tildan von Nebelstein, die einstmals darpatische Baronie Lodenbach an eine Glücksritzerin namens Thargrin von Arpitz neu zu vergeben (siehe AB 141, Seite 5). Nahezu einhellig verurteilte der reichstreue Adel der Marschallslande diese anmaßende Entscheidung und versicherte der rechtmäßigen Herrin des Lehens seinen Beistand in dieser Angelegenheit. Die Baronin hat in dieser Sache nicht nur eine geharnischte Protestnote nach Greifenfurt gesandt, sondern

dem Vernehmen nach auch Boten entsandt, um Klage beim Reichsgericht in Elenvina zu führen. Ferner hat Hochgeboren von Lodenbach unmissverständlich zum Ausdruck gebracht, dass, sollte sie der 'Löwin von Lodenbach' jemals habhaft werden, sie ihr umgehend "einen schönen Baum zeigen werde, von dem sie eine wunderbare Aussicht auf ihr 'Reich' genießen könne". Der Marschall Ludalf von Wertlingen hält sich bisher erstaunlich bedeckt, hat aber ebenfalls eine Protestnote an den kaiserlichen Hof und nach Greifenfurt entsandt. Doch sein Stellvertreter erklärte vehement, dass man die Belehnung nach wie vor als unrechtmäßig ansehe und Frau von Arpitz

selbstverständlich Gerechtigkeit widerfahren lassen werde, sollte sie von einer kaiserlichen Patrouille gefasst werden. Damit bestätigte er im Wesentlichen die Stellungnahme des Adjutanten Herrn Ludalfs, Bunsenhold von Ochs, aus dem vorletzten Boten.

Fest steht jedenfalls, dass diese Affäre bereits jetzt zu einer ernsten Krise zwischen dem Adel der Mark, der Provinz Greifenfurt sowie der Reichsverwaltung geführt hat. Sollte dies das Ziel von Herrn Tildan gewesen sein, so habe er es trefflich erreicht, erklärte ein ungenannt bleibender Baron aus dem Norden des Marschallslandes.

Marcus Friedrich.

Aufbruch in den Hohen Norden

Die großen Handelshäuser beleben ihre Kontore in Paavi erneut.

TRALLOP/GARETH/GRANGOR/NOSTRIA. Schnell verbreitete sich die Kunde in den Gassen, dass 'Trallop Gorge' Kolenbrander selbst, der ehrwürdige Patriarch des Handelshauses, tapfere und kampfstärke Recken suchte, um eine Handelsexpedition in den Hohen Norden zu entsenden.

So hielt der schwergewichtige Handelsherr nach seiner sprichwörtlichen vormittäglichen Kutschanfahrt eine ganze Woche lang Hof in seiner Schenke *Bei Gorge*, um bei ausgedehnten Mittagsmahlen Abenteurer aus der Gegend zu befragen und einen Treck nach Paavi zu planen. Denn sobald Trallop Gorge gehört hatte, das 'Schwarze Eis' habe sich zurückgezogen, fasste er den Plan, sein Geschäft zu wiederholen, das er nach der Befreiung Bjaldorns getätigt hatte. Er wollte gleich vier seiner Stepenschivonen aussenden, beladen mit Getreide, Rauchfleisch und Schnaps – Güter, die es dort dringend braucht –, und die mit Tran, Schwefel und anderen Kostbarkeiten des Nordlandes wieder nach Trallop zurückkehren sollten. Es wird gemunkelt dass Gorge über seinem ausladenden Bauch strich und zufrieden in den Bart murmelte: "So, dann soll der alte Stover mal sehen, wie er das von aus Gareth schneller machen will – das schafft der nie."

In der Capitale des Raulschen Reiches sah man wie jeden Tag Boten im Kontor Stoorrebrandt ein- und ausgehen. Doch mit einem Mal war jedem Passanten klar, dass etwas Großes geschehen sein muss – eine Kutsche des Hauses traf im Kontor ein und ihr entstieg niemand Geringeres als der alte Stover selbst, in

prächtige Pelze gewandet, der Griff seines Gehstocks ein silberner Falke. Derart herausgeputzt hat man ihn seit Jahren nicht mehr im Kontor gesehen, das mittlerweile von seinem Sohn Emmeran geführt wird. Von der Unterhaltung zwischen Vater und Filius ist selbstverständlich nichts bekannt, doch verließen zwei Eilboten das

Groß war auch die Geschäftigkeit im Hauptkontor der Nordmeer-Compagnie am Grotewaart in Grangor. Der General-Director Alricilian Sandfort hatte kaum die Nachrichten aus dem Hohen Norden vernommen, als er die modernste Schivone zum Auslaufen klarmachen ließ, um endlich wieder den Hafen Paavis anzusteuern. Die Compagnie rühmt sich des besten Nordlandhandels und daher musste es die Horaskaiserlich privilegierte Handels-Compagnie sein, die als erste die Stadt im Hohen Norden erreichen würde, um dort wieder ein Kontor mit Leben zu erfüllen. Und zudem würde man dort endlich auch wieder Walbarten und Walbein erhalten, um die Corsettagen-Manufacturen der liebevollen Städte zu versorgen. Im Morgennebel witterte Meister Sandfort ein gutes Geschäft – er war sich sicher, dass seine Leute die ersten in Paavi sein würden.

Derweil kämpfte sich bereits eine tief im Wasser liegende

Kogge durch die Frühlingsstürme vor Havena. Sie segelte unter der Flagge Kusliks, in Diensten des Hauses *Tassilo Weyringer Erben*. Nur wenige Stunden noch bis zum nostrischen Hafen, Proviant für die Reise in den Hohen Norden aufnehmen. Kapitänin Florina Weyringer, eine Base der früheren, inzwischen verstorbenen Handelsmagnatin Simona, stand mit dem Fernrohr am Bug und schmunzelte zufrieden. Im nimmersatten Bauch der *Beleman von Kuslik* befanden sich über 100 Quader Weizen. Mehr als genug, um zu bekommen, was sie begehren würde. Sie würde der Herzogin ein Angebot machen, das niemand ablehnen könne.

CG / DSR

HELDEN GESUCHT

zur Reise in den äußersten Norden!

Das Handelshaus Gorge KOLENBRANDER sucht tapfere, unerschrockene und kampferfahrene Recken für eine mehrwöchige Reise nach PAAVI. Höret, die Eishexe ist fort, das Land an der Letta ihrem grausigen Griff entwunden. Der Frühling kehrt zurück und Gorge Kolenbrander will ihn begrüßen!

Gesucht werden erfahrene Kutscher, Kundschafter, Waffenknechte und Leibwächter für die Emissäre des Handelshauses. Erfahrungen in der-Wildnis des Nordens und handwerkliche Geschicklichkeit wünschenswert. Bewerbungen vom 7. bis 13. INGERIMM 1033 BF in der Schenke BEI GORGE in Trallop.

Kontor, noch bevor Stoorrebrandt senior in seinen Stadtpalast zurückkehrte. Bei der Verabschiedung seines Vaters rief Emmeran der Kutsche hinterher: "Mit Phexens Segen, Vater! Ich freue mich schon auf deinen Einsatz!" Die Spatzen piffen es alsbald von den Dächern: Nach Festum und Riva wurden die Boten ausgeschickt, sie führten Anweisungen für die dortigen Kontorleiter mit sich, zwecks Aufnahme von Handelsbeziehungen mit dem Herzogtum Paavi. Ein regelrechtes Wettrennen der Botenreiter und Maultiertrecks sollte es werden, um die Bediensteten anzuspornen, nicht nur schneller als andere Häuser, sondern auch als die andere Dependenz zu sein.

Drachen über Khunchom

KHUNCHOM. Höchst befremdliche Kunde erreichte die Redaktionsstube des Salamander vor Kurzem aus Khunchom. Eine junge Scholarin der ehrwürdigen Drachenei-Akademie übersandte uns einen beinahe unglaublichen Bericht, demzufolge ganze Horden von Drachen und Wesen aus längst vergessenen Zeiten über der niemals schlafenden Stadt am Mhanadi aufgetaucht seien und große Verwirrung, wenn nicht gar Unheil angerichtet hätten. Bis uns jedoch fundierten Analysen der Chamib al'Tariqa (also der Theoretischen Fakultät) zu diesem Vorfall erreicht haben oder sich Spektabilität Khadil Okharim dazu äußert, lassen wir diesen Bericht unkommentiert als Magier-Bosparano stehen, obwohl eilige Nachforschungen unsererseits bereits ergaben, dass weitaus mehr Bewohner der Perle am Mhanadi in der betreffenden Nacht Drachen über der Stadt sahen – und dass durch diverse Feuer ein handfester Schaden an einigen Gebäuden der Stadt entstand.

»Plötzlich waren von überall her – von Dächern und auch aus den Gassen – die Rufe 'Drähe! Drähe!' zu vernehmen. Und tatsächlich glitt da ein im Mondlicht bläulich schillernder Perldrache heran, beinahe wie ein schlängelnder Fisch bewegte er sich durch die Luft, völlig geräuschlos und schlichtweg

elegant. Mein Lehrmeister sprach eilig einen OCCULUS ASTRALIS, schrie dann jedoch gellend auf, ging in die Knie und schlug die Hände vor die Augen. Der hochgelehrte Meister war zu nicht mehr fähig, als zu wimmern, er sei geblendet und ertrage die Schmerzen in den Augen nicht – so hatte ich ihn noch nie gesehen.

Hektisch wanderte mein Blick von meinem Mentor an das Geschehen im Himmel über Khunchom. Doch plötzlich landete ein Funkeldrache auf dem Sims neben mir, seine Augen blitzten schelmisch, ich vernahm eine Art keckerndes Gurren und der kleine Drache wiegte den Kopf auffordernd hin und her. Langsam streckte ich in beruhigender Geste die Hand nach ihm aus und wollte einen Schritt zurücktreten, als sein Kopf im Bruchteil eines Lidschlages vorschnellte und mich in die Hand zwickte, so dass mir Blut darüber lief. Kopfslos hieb ich mit meinem Stab nach dem Funkeldrachen, aber er war im denselben Augenblick spurlos verschwunden, als hätte er nie auf dem Sims gesessen – meine Hand jedoch blutete weiter und pochte schmerzhaft. Endlich wandte ich mich wieder meinem Meister zu, der immer noch schmerz erfüllt stöhnend auf den Knien lag. Gerade wollte ich ihm aufhelfen, als sich jenseits der Balkonmauern zwei mächtige Drachen im Kampf erhoben ... grün und schlank der eine, mit langem Hals und prächtig schimmernden Flügeln, braun, gedrungen und breit der andere, mit mächtigen

Zähnen und ledrig-matten Schwingen. Ihre Kampfschreie gingen mir durch Mark und Bein und lähmten mich. Und während ich ihrem Ringen mit aufgerissenen Augen folgte, senkte mir die Feuerlohe beider die Haare an. Der Geruch geht mir auch heute noch nicht aus der Nase. Der Grüne fiel aus dem Himmel herab in einem Menschenentraube, die unter seinem großen Körper zerquetscht wurde, und er nahm auch keine Rücksicht auf die Umstehenden, als er sich – lange Rillen in den steinernen Platten des Gehwegs hinterlassend – mit seinen Krallen abstieß, um sich in seinem Gegner zu verbeißen. Und dann, nach einer langen Weile, die die beiden in der Nachtluft hangen und auf einander eindringen, da hallte ein ertümlischer Siegeschrei durch die Luft. Der Braune fiel, den Kopf vom kurzen Hals abgetrennt hinab, während der Grüne, das Haupt seines Widersachers als Unterpfand seines Triumphs noch in den Zähnen auf dem Balkon landete, auf dem ich stand. Und direkt auf mich hinab ... mir wurde schwarz vor Augen. Und dennoch erwachte ich, die doch den sicheren Tod vor Augen hatte, im Dormitorium und spürte das Sonnenlicht eines lauen Tages auf meiner Haut. Und keine Spur von der Wunde, die die Zähne des Funkeldrachen in meiner Hand hinterlassen haben sollten ... nur eine bleierne Müdigkeit hielt mich noch für Tage fest umschlossen.«

—Amritha sab'Mandara, Candidata der Drachenei-Akademie zu Khunchom.

DSR

Orakel verkündet Sieger der Zyklopen-Regatta

KUSLIK. Nach Auskunft des Geweihten Jocino Leomarinato hat ein Orakel den Sieger der im Peraine stattfindenden Regatta der Sieben Winde vorhergesagt. Alle Teilnehmer der Regatta hatten am vorletzten Wassertag dem Kusliker Efferdtempel reiche Gaben gespendet, um vor dem Auslaufen in Richtung des Starthafens Rethis um die Gunst des launischen Meeresherrn zu werben. Sie brachten Schatullen aus Perlmutter, Muscheln, goldene Schälchen und feinstes Porzellan als Gefäße für verschiedene

Kostbarkeiten der Tiefe – ein göttlicher Gaumenschmaus. Der Octopus Polpo Marinato, ein kleiner Tintenfisch, der sich in einem Netz verfangen hatte und seit zwei Jahren im Altarbecken des Tempels lebt, näherte sich neugierig den ins Wasser gesetzten Spenden und ergriff nach einigen Momenten des Betastens eine kleine Muschel aus Glas. Mit einigem Geschick öffnete er die Muschelschale und verschlang die darin präsentierten Auster-Sectang-Happen. Bei Schiffskapitän Filippo Zoppo und seiner Mannschaft brach großer Jubel aus, denn in Gestalt des weisen Kra-

kens kürte EFFerd, Herr der Meere und Schutzpatron der Regatta, den Favoriten. Betrübnis dagegen bei den anderen Besatzungen, doch werden sie gewiss umso stärker mit vollen Segeln fahren, um dem Meeresherrn ihre Würdigkeit zu beweisen. Nur die chababische Gesandtschaft, deren Schiff Donamare schon bei den Übungsfahrten der letzten Wochen sehr tief im Wasser lag, scheint der Mut verlassen zu haben.

cg

ZWISCHEN LEHRBÜCHERN UND SCHLAFSÄLEN

– KAMPAGNEN FÜR SCHOLAREN AN MAGIERAKADEMIEN –

EINE SPIELHILFE UND SZENARIEN VON FRANZ JANSON

»Da stand ich nun mit Alrike, Bender und dem kleinen Choreban in den Kellergewölben der Akademie. Wir wussten nicht, wie wir es anstellen sollten, aber wir mussten in möglichst kurzer Zeit die Kugel von Magister Hornentau wiederfinden, diese zurück in sein Arbeitszimmer bringen und wieder im Schlafsaal sein. Und das alles, bevor einer unser Fehlen bemerkte, vor allem aber bevor Hornentau, der alte Uhu, seine Kristallkugel vermissen würde. Nie wieder würden wir uns auf einen Wettstreit mit den Tunichtguten aus dem Westtrakt einlassen.«
—aus den Lebenserinnerungen des Adeptus Damotius Yuliomer

Magierakademien sind wundersame Örtlichkeiten, die sowohl die Phantasie der Spieler als auch die der Bewohner Aventuriens anregen. Der gerade erschienene Band **Hallen arkaner Macht** widmet sich ausführlich dem Leben und den Geheimnissen der Akademien und stellt viele dieser Institutionen im Detail vor. Dies geschieht jedoch weitgehend auf die Perspektive einer reisenden Heldengruppe zugeschnitten, die während ihrer Abenteuerfahrten auch die jeweilige Akademie besucht oder hier einen wichtigen Auftrag annimmt.

Die Scholaren hingegen verbringen den Großteil ihrer Jugend hier, und dies ist für die angehenden Magierinnen und Magier oft nicht weniger abenteuerlich. Was liegt da näher, als auch diese Zeit mit der heimischen Spielrunde nachzuerleben?

Die vorliegende Spielhilfe möchte Anregungen dazu geben, wie man am Spieltisch eine solche 'Scholarenkampagne', bei der alle Spieler Kinder und Jugendliche an einer Magierakademie verkörpern, ausgestalten und mit Leben füllen kann.

BESONDERHEITEN DER SCHOLARENKAMPAGNE

Das Spielen eines solch besonderen Kampagnenkonzeptes wie der hier vorgestellten *Scholarenkampagne* unterscheidet sich in einigen Punkten ganz erheblich vom normalen Rollenspiel oder anderen Kampagnen. Neben zeitlichen und räumlichen Aspekten oder Fragen wie der Heldenauswahl, die in den folgenden Abschnitten thematisiert werden, betrifft dies auch den Spielstil. Durch die vielen Magister oder anderen Weisungsbefugten, die den halbwüchsigen Magiern Befehle und Anweisungen geben können und naheliegender Weise alle vom Meister dargestellt werden, sind die Freiheiten der Spielercharaktere stark beschnitten. Eigenmächtigkeiten werden oftmals mit empfindlichen Strafen sanktioniert. Dies sollte im Vorfeld besprochen werden und dem Gruppenkonsens entsprechen, da es sonst schnell zu Konflikten auf Spielerebene kommen kann.

Andererseits ist natürlich auch klar, dass im Rahmen der Scholarenkampagne von Ausnahmefällen abgesehen keine fertigen

Abenteuer oder Szenarien gespielt werden können. Auf den Meister kommt also eine ganze Menge Arbeit zu, auch weil selbsterfundene Abenteuer und Szenarien häufig komplett anderen Anforderungen gerecht werden müssen, als er es vermutlich von den üblichen Spielrunden kennt.

In jedem Fall sollte allen Beteiligten – Meister und Spielern – klar sein, dass sie sich auf eine eher ungewöhnliche DSA-Runde einlassen, die von allen ein wenig Umstellung verlangt, jedoch viel Spaß machen kann.

DIE HELDENGROUPE

Die Helden einer Scholarenkampagne bilden eine sehr spezielle Form der Themengruppe, wie sie etwa auch ein fahrender Ritter mit seinem Tross, die Besatzung eines Piratenschiffs oder eine Forschungsexpedition darstellt. Während die letztgenannten es jedoch durchaus erlauben viele unterschiedliche Heldentypen einzubinden und den Spielern bei der Charakterwahl somit relativ große Freiheit lassen, sind diese Möglichkeiten im Rahmen der Scholarenkampagne recht begrenzt.

Gehen wir einmal von der Grundidee aus, dass alle Helden junge Scholaren sind, so kommt für alle Spieler ausschließlich der Heldentyp *Magier* in Frage – wobei zudem alle dieselbe Akademie besuchen. Falls einer der Helden im Laufe der Kampagne die Ausbildung abbricht (oder dies von Beginn an plant – siehe dazu, auch für die regeltechnische Umsetzung, den nebenstehenden Kasten) käme eventuell noch der *Scharlatan* in Frage. Bei Akademien mit einem starken Alchimie-Schwerpunkt steht außerdem noch der *Alchimist* als Heldentyp zur Auswahl.

Da die Helden sich von ihrer Profession her somit alle sehr ähnlich sind, ist es wichtig, bei den noch freien Parametern wie Vor- und Nachteilen, freien Talentsteigerungen, aber auch nicht regeltechnischen Festlegungen wie Statur, Aussehen, etc. Unterschiede zwischen den Charakteren zu forcieren, damit nicht letztendlich alle Spieler identische Heldenbögen vor sich haben. Dies wird nämlich im Abenteuer zum Problem, wenn bei der einen Herausforderung alle Helden brillieren könnten und sich um den Vorrang streiten, während in einer anderen Situation keiner etwas zur Lösung beitragen kann. Hier ist natürlich auch der Meister gefragt: Wenn der eine Jungmagier sich etwa durch einen hohen *Klettern*-Wert von den anderen anhebt, ein anderer jedoch eine große Begabung für *Schauspielerei* hat, sollten diese Talente angespielt werden und nicht vornehmlich Wissenstalente, wo vermutlich alle Helden mehr oder weniger glänzen können.

Eine andere Möglichkeit, in der Gruppe Lösungsmöglichkeiten für viele verschiedene Probleme bereitzuhalten, die jedoch ein

wenig von der Grundprämisse der Scholarenkampagne abweicht, ist eine Öffnung für andere 'junge Akademieangehörige' über den engen Kreis der Scholaren hinaus. Hier könnte man den Spielern die Möglichkeit eröffnen, neben angehenden Magiern auch halb-wüchsige Küchenjungen, Akademiegardistinnen in Ausbildung oder Dienstboten zu spielen. Dadurch ergibt sich zwangsläufig eine größere Palette der vertretenen Talentprofile und die Charaktere entsprechen eher einer 'normalen' Heldengruppe. Hieraus ergibt sich natürlich auch die Möglichkeit die Helden nach der Kampagne weiterzuspielen, was mit einer reinen Scholarengruppe doch eher schwierig ist, da mit einer nur aus Magiern bestehenden Runde wohl die wenigsten regulären Abenteuer gut zu lösen sind. Neben den Vorteilen einer solchen Charakterauswahl ergeben sich jedoch auch einige Probleme, denn der Tagesablauf der einzelnen Helden fällt dann von Fall zu Fall ganz unterschiedlich aus, und man beraubt sich einiger schöner Möglichkeiten für Szenarien oder Spielszenen, da manche der Helden nie bei den Unterrichtsstunden anwesend sind oder auch nur mit einem der Magister näher zu tun haben.

JUNGHelden REGELTECHNISCH

Das DSA-Regelwerk ist für die Generierung von Helden entworfen, die ihre Ausbildung gerade beendet haben und in ihr Abenteuerleben starten. Junghelden, die eben erst dabei sind, dem Kindesalter zu entwachsen, sind originär im Generierungssystem nicht vorgesehen. In der Scholarenkampagne hat man es jedoch ausschließlich mit dieser Sonderform von Helden zu tun, daher muss auch eine regeltechnische Lösung für dieses Problem gefunden werden. Es gibt sicher unzählige Möglichkeiten für die Generierung von Junghelden, die jedoch alle mit größerem 'Bastelaufwand' verbunden sind. Aus Platzgründen kann an dieser Stelle kein umfassendes System vorgestellt werden, das in allen Belangen zufriedenstellende Ergebnisse liefert, doch es sollen zumindest zwei grundlegende Varianten aufgezeigt werden, wie man an das Problem herangehen kann.

Generierung 'Vorwärts'

In dieser Variante wird der Held mit weniger GP (z.B. 85–90 GP) generiert und ohne eine Profession zu wählen. Der Meister sollte dann im Laufe der Kampagne großzügig AP gewähren, die die Helden direkt nutzen können (Lehrmeister und Studienzeit sind schließlich gegeben), um nach und nach das Werte-Profild eines Magiers der jeweiligen Akademie zu erwerben. Hinsichtlich der magischen Fähigkeiten sollte in enger Absprache mit dem Meister entschieden werden, ab welchem Zeitpunkt sie welche Fähigkeiten beherrschen und wann entsprechende Vorteile wie *Vollzauberer*, *Akademische Ausbildung* oder auch Sonderfertigkeiten freigegeben werden. Eine geeignete Methode ist etwa die Orientierung an den Ausbildungsstufen Eleve/Novize/Studiosus/Adept, die jeweils weitere Möglichkeiten bieten.

Die Vorteile dieser Methode liegen in den großen Differenzierungsmöglichkeiten, wodurch sich die Helden in ganz unterschiedliche Richtungen entwickeln und z.B. bei einer abgebrochenen Ausbildung auch als Scharlatan enden können.

Andererseits kann es sein, dass sie am Ende ihrer Ausbildung nicht unbedingt dem typischen Abgängerprofil ihrer Akademie entsprechen, das heißt regeltechnisch nicht mit einem regulär generierten Helden kompatibel sind.

Generierung 'Rückwärts'

Die zweite Variante geht von einer regulären Generierung eines Magiers aus. Ist die Generierung abgeschlossen, werden in Absprache zwischen Spieler und Meister Abzüge festgelegt, die in die Werte eingerechnet werden müssen und in Stufen zusammengefasst sind, je nachdem wie weit der Scholar von seinem Abschluss entfernt ist. Hier liegt eine Orientierung an den Ausbildungsjahren nahe. Bei einer regulären Studiendauer von neun Jahren werden also neun Stufen festgelegt, in denen sich die Werte des Scholars von denen des fertigen Adepten unterscheiden.

Hat er etwa in seinem ersten Jahr noch Abzüge von –3 auf alle körperlichen Eigenschaften, sind es im dritten Jahr noch –1, und ab dem siebten Jahr entsprechen die körperlichen Eigenschaften bereits dem Endstand.

Während diese Methode den Vorteil bietet, dass man zu 100% kompatible Helden erschafft, die auch genau den Erwartungen und Wünschen der Spieler entsprechen, steht ihr auf der anderen Seite die mangelnde Flexibilität gegenüber. Es ist dabei kaum möglich, besondere Ereignisse der Ausbildungszeit in den Werten zu reflektieren. Auch die allmähliche Steigerung der Fähigkeiten verliert im Vergleich zum ersten Modell viel an Spannung, da man ja bereits genau weiß, in welche Richtung es gehen wird. Zudem ist einmalig ein recht großer Arbeitsaufwand von Nöten, um die Steigerungsstufen festzulegen.

Das Spiel mit Junghelden

Auf welche Weise auch immer die Jungmagier generiert wurden, ihre Werte werden in jedem Fall schlechter sein als die eines fertigen Adepten. Dies ist unbedingt vom Meister im Spiel zu berücksichtigen, wenn der Abenteuerverlauf nicht ständig durch misslungene Proben ausgebremst werden soll. Gerade die schlechteren Eigenschaftswerte sind bei Talentproben zu berücksichtigen und durch geeignete Erleichterungen zu kompensieren. Das Ziel sollte sein, dass die Erfolgswahrscheinlichkeit letztlich nur unwesentlich kleiner ist als bei einem regulären Helden.

Das Gesagte bezieht sich jedoch auf Aufgaben, die dem Maßstab der jungen Helden entsprechen. Werden die Halbwüchsigen übermütig und versuchen sie sich an Questen, die ihren Horizont übersteigen, sollte der Meister sie ihre niedrigen Werte in voller Härte spüren lassen.

ENTWICKLUNG UND ZEITRAHMEN

Natürlich lassen sich auch einzelne Episoden aus dem Leben der Jungmagierinnen und -magier am Spieltisch nacherleben, doch eine Scholarenkampagne ist geradezu dafür prädestiniert die Protagonisten von ihrer *Probatio*, der Aufnahmeprüfung an der Akademie, bis zu ihrer *Examinatio*, der Abschlussprüfung, zu begleiten

– und durch alle Ausbildungsabschnitte, die dazwischen liegen. Da die überbrückte Zeitspanne mit durchschnittlich neun Jahren selbst solche Großkampagnen wie die *Sieben Gezeichneten* in ihrer Dauer übertrifft, sollte man sich allerdings frühzeitig Gedanken machen, wie man die Geschehnisse zeitlich rafft, um Langeweile und ständige Wiederholungen zu vermeiden.

Es bietet sich etwa an, die erste Woche jedes 'Schuljahrs' recht detailliert auszuspielen und dann zu den abenteuerlichen Ereignissen dieses Jahres zu springen (recht gut gelingt dies in den Harry Potter-Romanen, die auch jeweils ein ganzes Jahr abdecken. Zur generellen Orientierung an J. K. Rowling siehe auch den entsprechenden Kasten).

Ebenfalls sollte der Meister frühzeitig planen, wie er den Spannungsbogen über die gesamte Kampagne gestaltet. Eine grundsätzliche Entscheidung ist es, ob er die Helden eher episodenhafte Abenteuer erleben lässt, die sich höchstens in Anspruch, Gefährlichkeit und Brisanz steigern oder ob er über die gesamte Kampagne einen Gegenspieler aufbaut, der letztendlich am Ende gestellt werden kann. In jedem Fall sollten Zwischenerfolge, aber auch Rückschläge eingebaut werden, um der Kampagne eine stringente Dramaturgie zu geben.

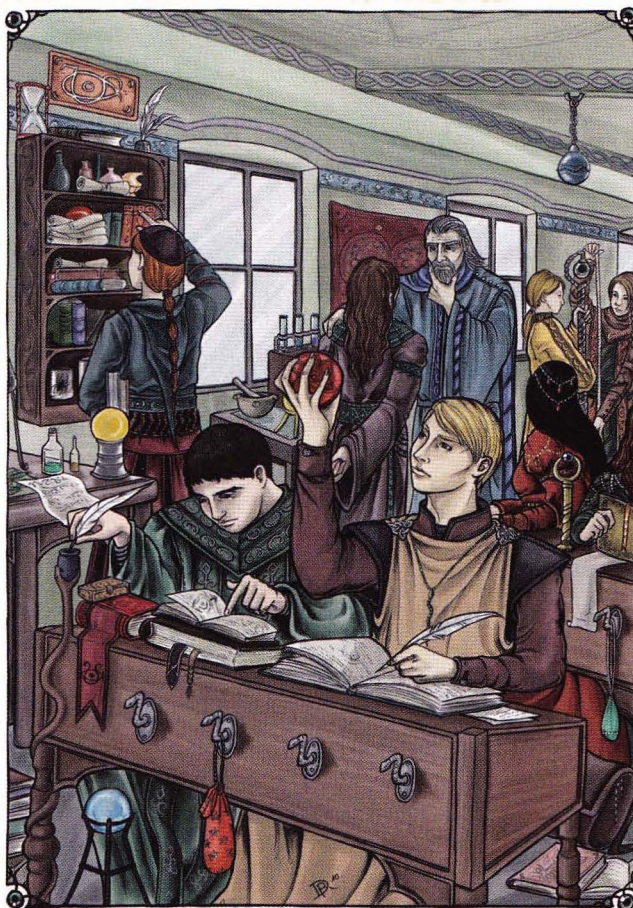
Abgesehen von der Entwicklung der Kampagne spielt aber natürlich auch die Weiterentwicklung der jungen Helden eine wichtige Rolle, vor allem da die Spieler sie in der wichtigen Zeit ihrer Reifung vom Kind zum Erwachsenen begleiten. Hier können Meister und Spieler alle Register einschlägiger *Coming-Of-Age-Geschichten* ziehen. In jedem Fall wird der Charakter des Helden am Ende der Kampagne ein anderer sein als zu Beginn der Ausbildung.

ÖRTLICHE GEGEBENHEITEN

Im Gegensatz zu anderen Kampagnen, die meist größere Wegstrecken überbrücken und Abenteuer an verschiedenen Handlungsorten erleben lassen, beschränkt sich die Scholarenkampagne über weite Teile auf die Mauern der Akademie bzw. die Stadt, in der diese steht. Es ist also eine deutlich ausgeweitete Variante eines *Closed-Room-Szenarios* bzw. eines Stadtabenteuers mit allen Besonderheiten, Möglichkeiten und Beschränkungen, die für diese Genres gelten.

Aus diesem Grund ist es besonders wichtig, sich eingehend mit dem Akademiegebäude zu beschäftigen, um hier genug spannenden Spielraum bieten zu können und auch dessen Besonderheiten

als hochmagischem Ort gerecht zu werden. Wenn die heimatliche Akademie bereits ein unvergleichlich mysteriöser Schauplatz ist, in dem unzählige Geheimnisse ihrer Entdeckung harren, wird das Verweilen an diesem Ort nicht zwangsläufig als Einschränkung empfunden. **Hallen Arkaner Macht** und ebenso der noch nicht erschienene Nachfolgebild **Horte magischen Wissens** stellen alle Akademien detailliert vor und bieten neben Bodenplänen sowie eingehenden Informationen zu den Räumlichkeiten und Personen auch umfangreiche Anregungen für Szenarien und Abenteuer am jeweiligen Lehrinstitut.



Auch bei der Konzeption eigener Abenteuer im Rahmen der Kampagne sollte man sich stets der örtlichen Bindung der Heldengruppe bewusst sein: Die Jungmagier können nicht mal eben den Bösewicht nach Mendena verfolgen, wenn sie am nächsten Tag zur achten Stunde wieder in ihrem Magietheorie-Unterricht sitzen müssen. Natürlich ist es möglich, dass die Helden in dem einen oder anderen Fall einen Fürsprecher unter ihren Magistern haben, der ihnen ein unentschuldigtes Fernbleiben ermöglicht, doch dies sollte es eine Ausnahme bleiben. Darum sollten die meisten Questen im näheren Umfeld der Akademie zu bewältigen sein.

Um die starke räumliche Beschränkung aufzulockern, bieten sich Elemente wie Forschungs-Exkursionen der Akademie oder die jährlichen Ferien an. Hier können auch größere Überland-Episoden eingebaut werden oder die Heldentaten an Orten vollbracht werden, die weit vom Standort der

heimischen Akademie entfernt liegen.

INHALTSELEMENTE DER SCHOLARENKAMPAGNE

Nach den eher grundsätzlichen Überlegungen zu den Rahmenbedingungen der Kampagne sollen die nachfolgenden Abschnitte Vorschläge und Anregungen zur inhaltlichen Ausgestaltung geben.

MEIN ERSTER FLIM FLAM-PATZER – FRÜH ÜBT SICH...

Am Anfang der Kampagne steht die Gewöhnung an das neue Umfeld und das Leben an der Akademie für die Eleven im Vordergrund. Dies sollte sich auch in den Herausforderungen widerspiegeln, vor die der Meister die Helden stellt. Neben eher alltäglichen Problemen, von denen im Folgenden einige vorgestellt werden, können auch schon einige ungewöhnliche Abenteuer auf die Akademieneulinge warten und vielleicht bereits vage auf den

Hauptgegner oder die große Bedrohung der Kampagne hindeuten. Dies sollte jedoch eher noch die Ausnahme sein, während im weiteren Verlauf der Kampagne diese Aspekte mehr und mehr im Vordergrund stehen und der reguläre Unterricht nur noch selten ausgespielt wird.

☞ Viele der Kinder treffen hier zum ersten Mal auf Gleichaltrige, die nicht aus ihrem Heimatort, ja manchmal nicht einmal aus demselben Land stammen. Das bringt für manchen von ihnen einen Kulturschock mit sich und kann schnell zu Reibereien und Konflikten führen.

☞ In den ersten Jahren werden die Eleven noch keine Zaubersprüche lernen und das erste kontrollierte Fließenlassen der magischen Kraft ist für viele eine sehr mühsame Geduldsübung. So mancher versucht da schon von sich aus in den Büchern der Akademie zu stöbern und auf eigene Faust einen Zauber zu sprechen.

☞ Ansonsten bergen auch die trockenen Theoriefächer wie Lesen, Schreiben, Bosparano oder Magiekunde die üblichen 'Schulprobleme' wie allzu strenge Lehrer, ein ungewohntes Maß an selbst zu bewältigender Arbeit und ungerechte Bewertungen. Vor allem aber dienen sie dazu die Mitscholaren kennen zu lernen – also auch die anderen Helden.

☞ Diese Zeit sollte dazu genutzt werden, die Atmosphäre einer Magierakademie zu vermitteln. Wenn zum ersten Mal eine Arithmetik-Lektion unterbrochen wird, weil ein schrecklich missglückter KULMINATIO seit Stunden unkontrolliert durch das Gebäude rast, wird deutlich, dass man sich nicht in einer normalen Schule befindet.

"MAGISTER ERKENNSTEIN VERSCHWINDET SCHON WIEDER IM KELLER..." – DIE BEDROHUNG VON INNEN

Für das Hauptthema der Kampagne, sei es ein zu überwindender Gegner oder eine andere große Bedrohung, bieten sich zunächst einmal natürlich akademieinterne Probleme an. Aber auch wenn für die Helden eigentlich ein anderes Ziel im Vordergrund steht, können 'hausgemachte' Schwierigkeiten eine schöne Abwechslung darstellen oder dazu dienen eine falsche Fährte zu legen. An jeder Akademie gibt es zahlreiche Möglichkeiten, um die Jungmagier neben ihrer Ausbildung auch anderweitig zu beschäftigen:

☞ An vielen Akademien sind Machtkämpfe zwischen den Magistern an der Tagesordnung. Oftmals stehen die Kontrahenten für rivalisierende Strömungen an der Schule und werden in ihrem Kampf um die Vorherrschaft von ihren loyalen Scholaren unterstützt.

☞ Vielleicht sind die Helden aber auch zufällig der geheimen Verschwörung eines Magisters auf die Spur gekommen, der heimlich die Unterwanderung durch Landesfeinde, Mitglieder anderer Gilden oder gar Borbaradianer vorbereitet. Gerade wenn ihnen das niemand glaubt, müssen sie auf eigene Faust Beweise beschaffen und das Komplott aufdecken.

☞ In den meisten Asservatenkammern schlummern gefährliche Artefakte, die aus gutem Grund weggeschlossen wurden, aber auf neugierige Scholaren oft eine unheimliche Anziehungskraft ausüben. Andere Gegenstände erscheinen vielleicht harmlos und stehen einfach im Aufenthaltsraum, können jedoch bei unabsichtlicher Aktivierung überaus schlimme Folgen haben.

☞ Einige Akademien bergen gar geheime Korridore oder verborgene Räume von denen noch nicht einmal alle Magister wissen und in denen beunruhigende Dinge vorgehen können. Für all diese Möglichkeiten finden Sie in **Hallen arkaner Macht** zahlreiche Beispiele und Anregungen.

"WIR SIND DIE EINZIGEN, DIE DIE STADT RETTEN KÖNNEN!" – DIE BEDROHUNG VON AUßEN

Eine andere klassische Möglichkeit ist eine Gefahr, die der Akademie oder der ganzen Stadt schaden will. Hier gilt es stets eine Erklärung zu finden, warum gerade die Scholaren etwas davon erfahren haben oder nur sie etwas dagegen tun können und nicht ein fähiges Kollegium von gestandenen Magiern. Häufig werden die Halbwüchsigen nicht ernst genommen, wenn sie von einer gefährlichen aber unglaublichen Bedrohung berichten. Die Herausforderung besteht oft darin, Beweise für die Vermutungen zu finden. Manchmal ist es dafür jedoch schon zu spät und daher müssen die Scholaren selbst die Gefahr bekämpfen. Einige Möglichkeiten seien hier aufgezählt:

☞ Die Helden bemerken beim Studium in der Bibliothek, dass aus einem der Bücher Seiten entfernt wurden. Als sie den Bibliothekar darauf aufmerksam machen, gibt der ihnen selbst die Schuld. Als sie der Sache nachgehen, finden sie bald heraus, dass es kürzlich einen Besucher gab, der die Seiten entfernt hat – und dass auf ihnen ein grausiges Ritual beschrieben ist, mit dem der Finsterling die ganze Stadt knechten / einen gefährlichen Dämon beschwören / die Akademie zerstören kann.

☞ Auf einer Exkursion wird die Gruppe der Helden Opfer eines Überfalls und kommen gerade noch mit dem Leben davon. Zufällig haben sie von dem Plan der Angreifer erfahren und wissen, dass dieser der ganzen Akademie gefährlich werden kann. Während man sie im Hospital behalten will, um sie zu schonen, haben sie als einzige die Informationen, um alle vor dem großen Unheil zu bewahren.

☞ Ein Mitscholar der Helden beginnt sich äußerst merkwürdig zu verhalten. Da er weiterhin gute Leistungen in den Lektionen erbringt, kann sich keiner der Magister beschweren. Die Helden finden jedoch heraus, dass er von außerhalb manipuliert / erpresst wird oder gar besessen ist und für den unbekannten Hintermann mysteriöse und scheinbar sinnlose Verrichtungen erledigt, die aber offenbar alle einem größeren Plan dienen.

"ABER ER HAT ANGEFANGEN!" – ES MENSCHLICH

Neben den größeren Abenteuern, die die Helden in ihrer Akademiezeit erleben, kann es natürlich auch immer wieder zu normalen, eher zwischenmenschlichen Problemen kommen, die sich ergeben, wenn viele Heranwachsende ihre Jugendzeit auf sehr engem Raum verbringen. Als Anregung einige Beispiele:

☞ Auch bei den kleinen Schülerzahlen aventurischer Akademien ist Cliquenbildung unvermeidlich. Hierbei kommt es dann zu den üblichen Rivalitäten mit anderen Gruppen, zu Mutproben als Aufnahmeprüfung oder handfesten Prügeleien.

☞ Nicht immer ist der Magister, der den Helden das Leben mit andauernden Schikanen zur Hölle macht, der Bösewicht der Kam-

pagne. Brenzlich wird die Situation, wenn sie gerade ihn auf ihre Seite ziehen müssen um eine drohende Gefahr abzuwenden.

☞ Alle Scholaren erleben ihre Pubertät an der Akademie. Dies bringt die einschlägigen Erfahrungen wie enttäuschte Liebe, Eifersüchteleien oder heimliche Tändeleien mit sich. Wenn es den Spielern gefällt kann man hier durchaus Soap-Elemente mit einfließen lassen.

☞ Ein Besuch der Eltern kann die Helden vor ganz andere Probleme stellen: Auch wenn sie bereits einige gefährvolle Abenteuer überstanden haben, ist es eine besondere Herausforderung, die eigene Mutter davon abzuhalten, vor allen Mitscholaren lautstark das Paket mit frisch geplätteter Unterwäsche zu überreichen.

☞ Selbst wenn Jungmagier akademieintern schon einigen Ruhm errungen haben, gilt dies nicht unbedingt in der umgebenden Stadt. Gerade gleichaltrige Halbwüchsige lassen ihren Unmut gerne an den 'hochnäsigen Schnöseln' aus der Akademie aus.

Andererseits: Wenn man mit ihnen erstmal einige Humpen Ferdoker in der Taverne gehoben hat, sind diese neuen Freunde vielleicht eine wichtige Möglichkeit an Informationen von außerhalb zu gelangen.

"HARULF TOPFLER UND ROHALS STEIN DES WEISEN"

Angesichts der großen Popularität der Romane von J. K. Rowling und ihrer Filmadaptionen ist es nicht verwunderlich, dass einem bei dem Thema "Jungmagier und ihre Ausbildung" sofort die Abenteuer von Harry Potter in Hogwarts einfallen.

Für das Spiel einer Scholarenkampagne im Rollenspiel DSA ist es jedoch wichtig, sich in vielen Aspekten von den sich aufdrängenden Assoziationen zu distanzieren, denn die aventurischen Magierakademien haben nur wenig Ähnlichkeit mit einem englischen Privat-Internat. Gerade hinsichtlich Größe, Unterricht und Schulcharakter ist daher der Vergleich mit Hogwarts stark irreführend und sollte durch geeignete Beschreibung der aventurischen Verhältnisse bewusst vermieden werden. Außerdem können ständige Verweise auf die Romane oder Filme sich stark negativ auf das Eintauchen in die aventurische Spielwelt auswirken.

Die Harry Potter-Serie kann aufgrund ihres Aufbaus jedoch auch eine nützliche Vorlage sein, denn im Prinzip schildert sie auch nichts anderes als eine siebenjährige 'Kampagne' für die 'Spielerhelden' Harry, Ron und Hermine. Bezüglich des dramaturgischen Aufbaus, der zeitlichen Straffung und der Schilderung der einzelnen Ausbildungsjahre, aber auch zur Anregung für kleinere Episoden, die sich im zwischenmenschlichen Bereich – sei es zwischen Scholaren und Magistern oder unter den Scholaren selbst – abspielen, können die Bücher eine hilfreiche Orientierung bieten.

Von der platten Kopie eines Lord Voldemort samt Horcrux sollte man jedoch absehen – schließlich haben wir in DSA schon Borbarad und sein Kristallherz.

AUSGESTALTUNG EINER SCHOLARENKAMPAGNE AM BEISPIEL FESTUM

Zum Schluss sei noch kurz skizziert, wie eine solche Kampagne etwa am Beispiel der *Halle des Quecksilbers zu Festum* aussehen

könnte. Als Grundlage dient dabei die ausführliche Beschreibung in *Hallen arkaner Macht* auf den Seiten 97–107.

☞ Kommen die Helden nach ihrer *Probatio* an die Akademie, werden sie sich je nach ihrer Herkunft schnell in den rivalisierenden Gruppen der *Pfeffersäcke* (wohlhabende Scholaren mit Einzelzimmer) oder der *Goblins* (ärmere Scholaren im Schlafsaal) wiederfinden und bald in die alltäglichen Scharmützel zwischen den Banden integriert.

☞ Als die Helden nach einem Streich, bei dem sie erwischt wurden, zur Strafe den Laborkeller aufräumen müssen, finden sie zwischen unzähligen Pergamenten die Thesis zur Erschaffung eines mächtigen Zauberschwerts und erregen dabei die Aufmerksamkeit der Vize-Spektabilität *Pjatrik Surjeloffo*, der sie fortan protegiert aber vor allem in seinem Kleinkrieg mit den Alchimisten vom Roten Salamander instrumentalisiert. Allmählich eskalieren die gegenseitigen Anschläge zwischen den Laboratorien immer mehr, und in einer kritischen Situation lässt Pjatrik die Helden fallen und distanziert sich von ihnen, um seine Hände in Unschuld zu waschen und ihnen alle Schuld zuzuschreiben.

☞ Während der traditionellen *Eiswache* im Schlangenhäuschen vor der Akademie beobachten die frierenden Helden einen gescheiterten Einbruchversuch. Bei der Verfolgung des Einbrechers können sie *Fjodor Peddersen*, selbst Abgänger der Akademie und mittlerweile Nagrach-Paktierer, nach einer Verfolgungsjagd stellen, doch durch seine überlegenen magischen Fähigkeiten entwischt er.

☞ Im Laufe der folgenden Wochen stellt sich eben jener Fjodor an der Akademie vor und bekommt einen Posten als Gastdozent. Die Proteste der Helden verhallen ungehört, denn pikanterweise ist Fjodor ein ehemaliger Lieblingsschüler von Pjatrik Surjeloffo, der auf die Helden gar nicht mehr gut zu sprechen ist. Fjodor hat sich in der Akademie eingeschlichen, um an die alte Ausgabe des *Freien Schütz* zu gelangen, die in der Akademie gut verborgen ist.

☞ In den folgenden Jahren schikaniert Fjodor die Helden wo er nur kann. Dabei nutzt er seine Stellung, um immer wieder Alchimika und andere Reichtümer nach draußen zu schmuggeln und seine Verbündeten zu unterstützen. Die Helden können durch geheime Nachforschungen und mit Hilfe von gleichaltrigen Freunden aus dem *Hesindedorf* immer wieder Kenntnis von den düsteren Mächtschaften Fjodors erhalten und sogar ein paar davon verhindern, ihn allerdings nicht öffentlich überführen. Dem Bösewicht gelingt es allerdings auch immer noch nicht, das Versteck des *Freien Schütz* zu finden.

☞ Mittlerweile selbst *Studiosi*, können die Helden schließlich auf Fürsprache der gutmütigen Bibliothecaria *Valmire von Silas* die Spektabilität *Jaunava Dagoneff* von den Missetaten Fjodors überzeugen. Als die Akademieleiterin den Übeltäter stellen will, hat dieser jedoch einige Mitscholaren der Helden als Geisel genommen, um die Aushändigung des *Freien Schütz* zu erpressen. So ist es schließlich an den Helden ihn mit Hilfe der Geheimnisse, die sie in den letzten Jahren über ihn zusammengetragen haben, zu überlisten, ihre Freunde zu befreien und die Akademie vor den Ränken des Paktierers zu schützen.

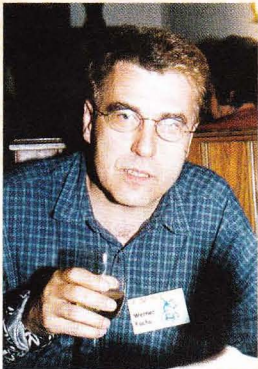
FANTASY PRODUCTIONS

FANTASTISCHE WELTEN

Die Wurzeln von Fantasy Productions (FanPro) gehen auf den 1977 in Düsseldorf gegründeten Fantastic Shop, kurz F-SHOP, zurück, dem ersten Fachgeschäft für Abenteuerspiele in Deutschland.

Kontinuierliches Wachstum führte 1983 zur Fantasy Productions GbR und 1988 zur jetzigen Fantasy Productions GmbH.

Anfang der achtziger Jahre waren Rollenspiele trotz ihres revolutionären Charakters das Hobby einer kleinen Minderheit im Spielbereich, aber der amerikanische Verlag TSR Inc. verhalf mit *Dungeons & Dragons* dem Genre zum Durchbruch. In Deutschland



sorgten die Gründer von FanPro, Werner Fuchs, Hans Joachim Alpers und Ulrich Kiesow (†) für die Übersetzung dieses internationalen Top-Hits und initiierten und konzipierten in der Folge **Das Schwarze Auge** für die Münchner Verlage Droemer Knaur und Schmidt Spiel + Freizeit.

Das Schwarze Auge, zunächst als Ersatz für *Dungeons & Dragons* gedacht, wurden 1984 von diesen beiden großen Verlagen mit erheblichem Werbeaufwand durchgesetzt. Seither ist dieses Fantasy-Rollenspiel hierzulande marktführend. Jedoch wurde DSA stets von FanPro und dessen Umfeld weiterentwickelt und zur Druckreife gebracht. Unter eigener Regie wurden die DSA-Bausteine durch Romane und Computerspiele ergänzt.

Neben dem stetigen Aufbau des Schwarzen Auges wurden Bucherfolge wie Marion Zimmer Bradleys *Die Schwarze Schwesternschaft* und George R. R. Martins *Armageddon Rock* zum Rückhalt von FanPro. Weitere Romane, Rollenspiel-Universaltitel sowie die Rollenspielsysteme "Traveller" und "Schwerter und Dämonen" rundeten das Verlagsprogramm ab. Aber erst die enge Zusammenarbeit mit dem amerikanischen Verlag FASA Corporation

brachte einen weiteren Durchbruch. Die Kernprodukte der FASA Corporation, "BattleTech" und "Shadowrun", die in den USA sehr erfolgreich waren, avancierten auch hiezulande aus dem Stand zu



in anderen Bereichen wie Romanen, Computerspielen, Spielwaren, Comics, Zeichentrick-Fernsehserien etc. erfolgreich vermarktet worden.



Kultserien mit großer Gefolgschaft.

"BattleTech" und "Shadowrun" waren und sind teilweise auch noch die führenden Spielsysteme ihres Genres (SF bzw. Cyberpunk). Beide sind darüber hinaus

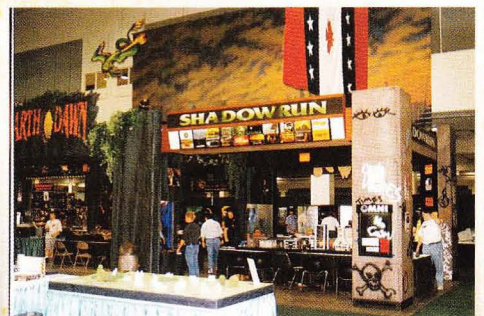
in anderen Bereichen wie Romanen, Computerspielen, Spielwaren, Comics, Zeichentrick-Fernsehserien etc. erfolgreich vermarktet worden.

Ab 1989 startete der Heyne Verlag unter Mitarbeit von FanPro die Veröffentlichung der Taschenbuchreihen zu den Spielwelten "BattleTech", "Shadowrun" und

Das Schwarze Auge. Insgesamt wurden dort knapp 200 Taschenbücher mit einer Gesamtauflage von nahezu 5 Mio Exemplaren publiziert.

Nach dem Konkurs von Schmidt Spiel + Freizeit übernahm FanPro 1997 das Spielsystems **Das Schwarze Auge** vollständig. Damit schloss sich der Kreis, der mit der Gründung der Firma in den achtziger Jahren seinen Anfang nahm.

FanPro war nun komplett für diese Fantasy-Welt verantwortlich. Dies führte zu einer Menge zusätzlicher Arbeit, die auch zu Umstrukturierungen im Haus führte. So wurde der Schwerpunkt des Großhandels vom Import von Spielen auf den Vertrieb der eigenen Produkte verlegt. Der F-SHOP als Versandhandel für die Einzelkunden wurde wieder ausgegliedert. Anfangs noch mit Unterstützung durch den traditionellen Katalogversand, nutzte der F-SHOP sogleich das damals noch recht junge Internet als Vertriebsweg.



Als die langjährige Partnerfirma FASA den Geschäftsbetrieb aufgab, wurde es für FanPro unmöglich, neue "BattleTech" und "Shadowrun" Produkte aus den USA zu beziehen. Eine große Lücke im Sortiment zeichnete sich ab. Um diese zu schließen,



wurde mit FanPro LLC eine Tochterfirma in den USA gegründet, die ehemaligen FASA-Serien wurden danach in Eigenproduktion fortgesetzt.

Auch wenn die Firma FASA ihren Geschäftsbetrieb aufgab, so waren doch die Beziehungen in die USA nicht abgerissen und so konnte FanPro sich 2000 den Exklusivvertrieb für die von der Firma Wizkids LLC erfundenen Clix-Produkte sichern, wobei die Erfahrungen die FanPro im Bereich des Großhandels, der Übersetzungen aus dem Angloamerikanischen Markt und auch der Publikationen, die FanPro in den vorherigen Jahren gesammelt hat, den Clix-Produkten hier in Deutschland zum Erfolg verhelfen.

In Erkrath sind auch die Taschenbücher nicht vergessen worden. Wurden zuvor nur vereinzelt Bücher zu "Shadowrun", "BattleTech" und DSA verlegt, bot sich im Jahr 2003 die große Chance in die Fußstapfen von Heyne zu treten und die Buchreihen zu den FanPro-Welten nun auch im eigenen Haus zu produzieren. Entsprechend zu den Erfolgen, die FanPro mit dem Rollenspiel **Das Schwarze Auge** verzeichnen konnte, ging es nun mit den Taschenbuchserien weiter – bis 2010 erschienen weit über 100 Titel.



Ergänzt wird das Angebot durch nicht Rollenspielgebundene Romane, etwa

die Hardcoverausgaben des größten Stars unter den amerikanischen Fantasy-Autoren, George R.R. Martin.

2006 begann Fanpro unter Lizenz von VPM mit der Publikation einer neuen Taschenbuchserie: *Atlan – Abenteuer in Raum und Zeit*.

Seit den späten sechziger Jahren werden Atlan-Romane als Schwesterreihe von Perry Rhodan veröffentlicht: Heftromane, Taschenbücher (Zeitabenteuer innerhalb der Perry Rhodan Planetenromane) und Hardcover ("Blaubände") – insgesamt bislang an die tausend Titel. 2009 wurde mit Atlan-X eine zweite Serie gestartet, die im monatlichen Wechsel mit Atlan erscheint und Abenteuer aus der terranischen Vergangenheit des 'Kristallprinzen von Arkon' schildert. Der Kreta-Zyklus ist die erste Trilogie dieser neuen Serie historisch-phantastischer Romane. Im August 2010 ist der 25. Teil dieser neuen/alten Atlan Serie erschienen.

Auch die "Atlan-Blaubände" werden seit 2010 von FanPro veröffentlicht.



2007 fiel dann der Entschluß, FanPro als reinen Buchverlag weiterzuführen. Der Vertrieb und danach auch die komplette Produktion der DSA-Rollenspielprodukte wurde an Ulisses Spiele vergeben, die seit 2010 auch die Distribution der FanPro-Buchtitel übernommen hat, ein logischer Schritt, der beiden Verlagen wie auch deren Kunden Vorteile bringen wird.

Werner Fuchs / Ingo Mittas



DIE DSA-REDAKTION IM WANDEL DER ZEIT

DAS KERNTTEAM

Fünf festangestellte DSA-Redakteure bilden seit 2009 bzw. 2010 das Kernteam, das die Arbeit an aventurischen Projekten konzentrieren und beschleunigen soll. Zur Seite steht ihnen weiterhin zahlreiche freiberufliche Redakteure und Autoren.

PATRIC GÖTZ

Zum Rollenspielhobby bin ich mit 11 Jahren (im Jahr 1983) gekommen. Ein Freund hatte ein Abenteuerspielbuch, bei dem man selber bestimmen konnte, wie die Geschichte weitergeht. Ich habe mir dann auch eins gekauft. In dem war hinten die Werbung für die rote D&D Box drin. Ich konnte mir nicht vorstellen, was für eine Art von Spiel das sein sollte... Der Rest ist Geschichte, wie man so schön sagt.

Kultur: Köln-Porz, 1972

Profession: Großhändler (gelernter GH-Kaufmann, derzeit DSA-Art-Director und Redakteur und 'Macher' des Uhrwerk Verlags)

Größe: 1,74 m

Besondere Vor- und Nachteile: Breitgefächerte Bildung, Glück im Spiel, Verbindungen; Fluch der Mada, Randgruppe (D&D-Spieler)

Aventurischer Erstkontakt: 1984, die Basisbox von DSA 1

Derisches Pendant: Leonische und zwergische Krieger

Mailkontakt: patric@ulisses-spiele.de & patric@uhrwerk-verlag.de

Virtuelle Heimat: www.uhrwerk-verlag.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: DSA-Artwork, Uthuria, Av. Botten, Myranor

Aktuelle Projekte: Redaktion und Mitautor bei der Uthuria-Kampagne und der Zoo-Botanica Myrana (Arbeitstitel), Mitarbeit an allem, was Bilder braucht.

Auf dem Leseput: gerade – *So finster die Nacht*. Lieblingsautoren sind Douglas Adams, George R.R. Martin und Wladimir Kaminer



CHRISTIAN GOSSE

Christian war bereits Stammkunde in der Stadtbibliothek, als er durch Schulfreunde mit DSA bekannt gemacht wurde – sein erstes Rollenspielerlebnis endete jedoch mit einem Heldentod. Trotz des Rückschlages ist er dem Hobby treu geblieben.

Kultur und Geburtsjahr: Ostfriesen, 1977

Profession: Gelehrter (Literaturwissenschaft)



Größe: 1,85 m

Besondere Vor- und Nachteile: Begabung (Schätzen), Gutes Gedächtnis, Innerer Kompass; Albernheit 5, In-letzter-Sekunde-Plots-umschmeißen 8

Aventurischer Erstkontakt: 1988 (Das Wirtshaus zum Schwarzen Keiler) / 1990 (Wald ohne Wiederkehr)

Alveranar: Xeledon der Spötter

Derisches Pendant: Entdecker, Taugenichts, Streuner

Mailkontakt: chris.gosse@ulisses-spiele.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Tulamiden und Novadis, Regeln, Exotenthemen

Aktuelle Projekte: Redaktion bei *Wege der Alchimie*, Mitarbeit an *Im Bann des Nordlichts*, *Horte magischen Wissens* und diverser anderer Projekte.

Auf dem Leseput: Heinrich Mann, Edgar Allan Poe, Heinrich Böll und immer ein neues Rollenspiel

ULI LINDNER

Uli hat bereits als kleines Kind die schönsten Sagen des klassischen Altertums verschlungen und kam auf Umwegen von dort bis ins Auenland und schließlich zum Schicksalsberg. Seitdem hat er alles zum Thema Fantasy verschlungen, bis schließlich vor allem DSA seine Aufmerksamkeit gefesselt hat.

Kultur und Geburtsjahr: Niederrhein (M'gladbach), 1984

Profession: Völkerkundler/Derograph (Breitgefächerte Bildung)

Größe: 1,80 m

Besondere Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter; i.V.), Glück, Soziale Anpassungsfähigkeit; Angst vor Spinnen, Eingeschränkter Sinn (Sicht)

Aventurischer Erstkontakt: 1999 (Im Spinnenwald)

Derisches Pendant: Hesinde-Geweihter mit ausgeprägter Reiselust

Mailkontakt: uli.lindner@ulisses-spiele.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Wildermark und Dunkle Zeiten

Aktuelle Projekte: Redaktion und Mitautor bei *Hallen arkaner Macht*, *Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern*, *Horte magischen Wissens*, *Lichtsucher* und *Mit wehenden Bannern*.

Mitarbeit an *Das Reich des Horas*, *Im Bann des Nordlichts* und dem Orga-Band.

Auf dem Leseput: *Die Nacht von Lissabon* (Erich Maria Remarque), *Imperium* (Robert Harris), *The Kite Runner* (Khaled Hosseini), *Red Storm Rising* (Tom Clancy)



DANIEL SIMON RICHTER

Daniel wurde gründlich von phantastischen Welten angezogen,

nachdem sein Vater ihm in den Sommerferien an langen Abenden an einem värmländischen See den *Herrn der Ringe* vorlas – seitdem sind Trolle hinter irgendwelchen Bäumen völlig selbstverständlich.

Kultur und Geburtsjahr: Ruhrpott, 1971

Profession: Alchemist (Allegorische Analyse und Theorie)

Größe: 1,84 m

Besondere Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit, Weitgereist, Neugier 8

virtuelle Heimat: www.draconiter.de, www.herzogtum-weiden.de

Mailkontakt: daniel.richter@ulisses-spiele.de

Aventurischer Erstkontakt: 1984 (**Silvanas Befreiung**)

Alveranier: Naclador

Derisches Pendant: je nach Laune Hesinde-Geweihter oder Weidener Ritter

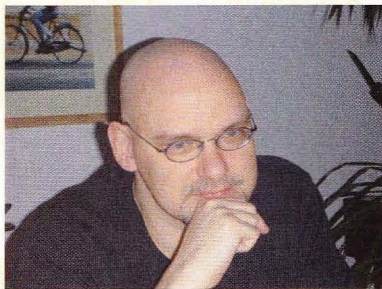
Redaktioneller Ansprechpartner für: ... das Briefspiel

Aktuelle Projekte: Redaktion und Mitautor bei der **Drachenchronik**, **Der Mondenkaiser** und **Im Bann des Nordlichts**, Mitarbeit an **Das Reich des Horas** und **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern** sowie diversen weiteren Projekten.

Auf dem Leseput: Wolfgang Büscher, Jaqueline Carey, Bruce Chatwin, Lawrence Durrell, Patrick Leigh Fermor, Neil Gaiman, William Gibson, George R. R. Martin, Cees Noteboom, Daniel Penac, W.G. Seebald, Donna Tartt



THOMAS RÖMER



Die Tschechen sind schuld: Brabenec und Veselys *Gestrandet bei der Sonne Epsilon* und Peseks *Die Erde ist nah* haben noch vor Perry Rhodan (irgendwann mit 10 oder 12) die Sehnsucht nach fernen Welten geweckt. Dann die Franzosen und Belgier mit Comic-Se-

rien wie *Valerian & Veronique* bzw. *Yoko Zuno*. *Der Herr der Ringe* kam erst deutlich später, und viel spannender als die Geschichte habe ich darin schon damals die Anhänge gefunden ...

Kultur und Geburtsjahr: Hessen, 1965

Profession: Gelehrter (Sternkundiger), Nanduriat, Pamphletist

Größe: 1,87 m

Besondere Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Nandusgefälliges Wissen, Verbindungen, Veteran; Neugier 8, Einäugig

Aventurischer Erstkontakt: spielend mit der Basisbox von 1984, schreibend mit **Der Wolf von Winhall** von 1988

Ehren-Alveranier: Borbarad

Derisches Pendant: Magier, Söldner, städtische Charaktere

Mailkontakt: thomas@ulisses-spiele.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Regelfragen, kosmische Zusam-

menhänge, verschüttetes Wissen (Uralt-Archive), Uthuria

Aktuelle Projekte: erledigt: eine Magierakademie bei **Hallen arkaner Macht**, Regelteile bei **Die Dunklen Zeiten**, kleinere Beschreibungen bei **Im Bann des Nordlichts**, diverse Zwischen- und Endlektorate; auf dem Arbeitsstapel: ein kleinerer Myranor-Text für **Im Bann des Sternengeheißers**, ein Drittel von **Wege der Alchimie**, Redaktion, Planung und Texte für die Uthuria-Kampagne, noch mehr Zwischen- und Endlektorate.

Auf dem Leseput: *The Dresden Files Roleplaying Game*, Jared Diamond: *Kollaps*, Peter F. Hamilton: *Void-Trilogie*, Magazine: *Skeptical Inquirer*, *Planetary Report*

DAS BOTEN-TEAM

Zwei DSA-Redakteure sind für die Arbeit am Aventurischen Boten als der laufenden Berichterstattung aus Aventurien und dem irdischen DSA-Umfeld verantwortlich; mit zahlreichen festen und gelegentlichen Botenautoren als Korrespondenten und Berichterstattern.

ULRICH KREIßHOF

Schon seit Kindertagen an den literarischen Themen Sagen und Abenteuer (bspw. die Romane von Jules Verne oder C.S.Foresters Reihe um *Capt. Hornblower*) interessiert, kam es in den späten 70ern zum Erstkontakt mit dem Genre Fantasy. Die brüderliche Ausgabe des *Herrn der Ringe* wurde regelrecht aufgesogen, der darauf folgende Kinofilm von Ralph Bakshi direkt mehrfach angesehen und mit dem Fantasy-Abenteuer-Spielbuch *Der Hexenmeister vom flammenden Berg* erfolgte 1983 schließlich die rollenspielerische Initialzündung. Nach einem sehr kurzen Ausflug in die Welt von Midgard wurde **Das Schwarze Auge** dann sehr schnell zum Objekt der Begierde und ist es bis heute geblieben.

Kultur und Geburtsjahr: Ruhrpott, 1962

Profession: Hausmann und Familienvater (Veteran), mit breit gefächelter Bildung: DSA-Redakteur, Layouter und Setzer, Leiter der Promotionteams von Ulisses Spiele und des Uhrwerk Verlags

Größe: 1,76 m

Besondere Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Ortskenntnis, Verbindungen (DSA-Redaktion, Verlag, Con-Veranstalter); Angst vor Ratten (8) und Mäusen (4), Fettleibig

Aventurischer Erstkontakt: 1984 (Alriks Abenteuer in Graubarts Haus in Havena, **Silvanas Befreiung**)

Alveranier: Urischar

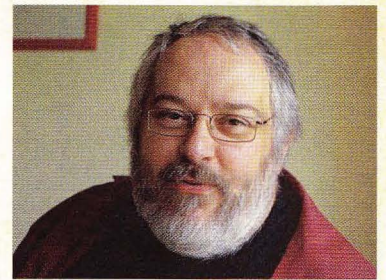
Derisches Pendant: tobrischer oder weidener Ritter

Mailkontakt: uli@ulisses-spiele.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Aventurischer Bote, Tobrien

Projekte: Zuletzt: RSH 9 **Schild des Reiches**, Abenteuer Anthologie **Steinzeichen**; Aktuell: Redaktion, Satz und Layout des Aventurischen Boten

Auf dem Leseput: *Die Leber wächst mit ihren Aufgaben* (Eckart von



Hirschhausen), *Das Ferdoker Pergament* (Florian Don-Schauen), *Ich und Ich* (Peter Ustinov), *Gunfighter – Eine Enzyklopaedie aller Revolvermänner des Wilden Westens* (Bill O'Neal), *Deadlands: Geistertänzer* (Paul Beakley und John Hopler)

BRITTA PEIGEL, GEB. HERZ



Als Sternzeichen Fische zur Realitätsflucht geboren, hatte Britta im Alter von 23 Jahren den ersten Kontakt mit DSA. Seither hat sie viele Welten entstehen und vergehen gesehen und träumt heimlich – unter der Deckidentität einer norddeutschen Hausfrau – ihrem "echten Leben" als Militärärztin Frau Dr. Strater hinterher (einem Shadowrun-Charakter).

Kultur: Saarländerin, seit der Vermählung im Exil im Ammerland lebend (einem flachen, regnerischen Landstrich, der für

seine Baumschulen und den Alkoholkonsum der Landjugend berühmt ist und dessen lukullische Spezialitäten 'Blutballen' oder 'Pinkel' heißen)

Geburtsjahr: 1967

Profession: Pamphletistin (Verlagsangestellte)

Größe: 1,72 m

Besondere Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Soziale Anpassungsfähigkeit, Tierfreund; Aberglaube (Esoterik), Angst vor Spinnen/Finanzämtern, Verpflichtungen, Wahnvorstellungen (Perfektionismus)

Mailkontakt: britta.neigel@gmx.de

Aventurischer Erstkontakt: 1991, Aventurischer Bote 35

Derisches Pendant: Amazone (mit Babysitter), Travia-Geweihte (ohne Babysitter)

Redaktioneller Ansprechpartner für: den Aventurischen Boten

Bisherige Projekte: Chefredaktion und Mitautorin bei **Rauhes Land im Hohen Norden**, **Stolze Schlösser**, **Dunkle Gassen**, **Myranor**.

Aktuelles Projekt: **Aventurischer Bote**

Auf dem Leseput: *Ich weißer Mann, du Indianer gut!* (Ramon Kramer), *Du bist zu schnell* (Zoran Drvenkar), *Be strict – denken wie ein Pferd* (Michael Geitner), *Perlmanns Schweigen* (Pascal Mercier), *Lolita* (Vladimir Nabokov), *Das Buch von Eden* (Kai Meyer)

berer in den verschiedensten Systemen aus und blieb bei DSA, weil dort ein junger Magier noch die besten Überlebenschancen hatte.

Kultur und Geburtsjahr: Köln, 1964

Profession: Kontoristin, Pamphletistin

Größe: 1,64 m

Besondere Vor- und Nachteile: Magiegespür, Tierfreund (Katzen), Weitgereist; Jähzorn 11, Neugier 8, Pechmagnet

Aventurischer Erstkontakt: 1984, Basisbox

Myranian: Tharamnos

Derisches Pendant: Magier, Goblin-Schamanin

Redaktioneller Ansprechpartner für: Myranisches, v.a. Zauberei und Religion

Aktuelle Projekte: Redaktion und Mitautor bei **Myranisches Zaubernetzwerk** (vulgo Magotech-Band), Mitarbeit an **Expedition ins Regengebirge**, Orgaband (ODL), **Horte magischen Wissens**

Auf dem Leseput: Raymond Feist, Tony Hillerman, Naomi Novak, M.Weis/T.Hickman



JÖRG RADDATZ



Aufgewachsen mit Odysseus, Beowulf und Dietrich von Bern, traf Jörg in einem heute vergessenen Schneider-Kinderbuch auf die Idee, dass man für eine Heldengeschichte ein völlig eigenes Land mit Karte und allem Drumherum erfinden konnte. Das Konzept ließ ihn nicht mehr los und ein halbes Dutzend eigene Fantasy-Welt-Versuche später stieß er auf DSA und entwarf zwischen Grund- und Ausbau-Box

ein ganz eigenes Aventurien, um seine offenen Fragen zu beantworten.

Kultur und Geburtsjahr: Münsterland, 1971

Profession: Geschichtskundiger, Schriftsteller

Größe: 1,91 m

Besondere Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis (für unnützes Wissen), Veteran; Fettleibig, Neugier 8, Stubenhocker

Aventurischer Erstkontakt: 1984, Basisbox

Myranian: Aphirdanos

Derisches Pendant: Nanduriat, Magokrat

Mailkontakt: j.raddatz@ulisses-spiele.de

Redaktioneller Ansprechpartner für: Myranisches, v.a. Politik und Historie

Aktuelle Projekte: Redaktion und Mitautor bei **Wege nach Myranor**, Vorarbeiten zu **Myranische Mächte**; Mitarbeit an Zoo-Botanica Myrana

Auf dem Leseput: John Maddox Roberts (*SPQR*), C.A.Smith, Rex Stout, Charles Stross, Harry Turtledove

Wird fortgesetzt!

HK

DAS MYRANOR-TEAM

Zwei DSA-Redakteure sind seit 2006 speziell für das Gildenland zuständig, damit der jetzt beim Uhrwerk-Verlag beheimatete Schwesterkontinent mit seinen vielen Besonderheiten sein eigenes Flair bekommt und doch erkennbarer Teil der ganzen derischen Schöpfung bleibt. Dabei werden auch sie von freiberuflichen Autoren und Kommentatoren unterstützt.

HEIKE KAMARIS

Heikes erste Fantasy-Kontakte bestanden eher in Mystery-Geschichten wie *Geisterjäger John Sinclair* und *Sword-and-Sorcery à la Conan* als in Tolkiens Epen, nicht minder prägend war jedoch die Fernsehserie *Catweazle*. Als Rollenspielerinnen probierte sie Zau-



... UND RINGSUM NUR WASSER

Der folgende Text stammt aus den Aufzeichnungen des Kapitäns *Osko Rahenjammer* über eine unbekannte Insel im Perlenmeer. Das Eiland und Rahenjammers Bericht können als Hintergrund dienen, um eine Seereise der Heldengruppe auszuschmücken. Seine Flaschenpost kann auch in den Fingern der Helden landen und sie dazu ermutigen, zur Insel aufzubrechen und deren Schätze zu heben.

Der Artikel ist eine Vorschau auf eine Spielhilfe, die in den nächsten Ausgaben des **Aventurischen Boten** erscheinen wird. Darin werden eine Reihe von aventurischen Inseln vorgestellt, die rätselhafte, erschreckende oder einfach nur kuriose Eigenschaften aufweisen und sich zur Verwendung im Spiel eignen.

»Bei Anbruch der zweiten Rondrastunde vermeldet der Toppgast Land in WSW. Verdächtige ihn zunächst der Sauferei im Krähenest. Zwar hat uns der gestrige Kauca ein paar Meilen vom Kurs abgebracht, dennoch kenne ich diesen Teil der Charyptischen See wie meine Seekiste, und meines Wissens gibt es im Umkreis von zwei Tagen unter vollen Segeln keinem trockenen Flecken Land. Begebe mich also zornig an Deck, wo mir glatt die Pfeife aus dem Mund fällt.

Eine Handvoll Meilen backbord voraus liegt eine Insel – ein zerklüfteter schwarzer Kegel, hoch wie Al'Anfas Ansprüche und abweisend wie ein Geldverleiher aus dem Kleinen Volk. Viel macht sie nicht eben her. Schwanke zwischen Unglauben, Argwohn und Dankbarkeit. Wie kann es in diesen Gewässern eine Insel geben, die in keiner Karte verzeichnet ist? Droht der Essenza Gefahr?

Dennoch: Vibart-Stoerrebrandt-Land ist ein Geschenk, das ich nicht ausschlagen kann. Wohl ist es eine Schande, eine solche Entdeckung nach einem geizigen Pfeffersack zu benennen; Aves möge mir verzeihen. Aber ich weiß um Vibarts Eitelkeit. Eine Insel, die seinen Namen trägt, muss ihm zweifellos das Zerreißen meiner Schuldscheine wert sein. Phex und Boron wissen, wenn ich ihn auf herkömmliche Weise auszahlen wollte, würde noch meine Seele bei der seinen in der Kreide stehen.«

(...)

»Habe eine halbe Meile vor Vibart-Stoerrebrandt-Land ankern lassen. Vulkanische Inseln sind für ihre Untiefen berüchtigt, und wenn uns hier draußen ein unterseeischer Klippenkamm den Rumpf aufreißt, dann gnade uns Efferd. Das Beiboot ist ausgesetzt, die Männer legen sich zaghaft in die Riemen. Über das Spiel der Wellen hinweg kann ich sie murren und muckeln hören.

Noch an Bord behaupteten ein paar Furchtsame doch tatsächlich, in den Klüften und Schrunden der Felswand Zeichen und Symbole zu erkennen. Bjureff, mein Erster Offizier, behauptete gar, er habe auf den Waldinseln ganz ähnliche Zeichen gesehen, bei denen es sich um Warnungen gehandelt habe.

Das könnte diesem Süßwassernavigator so passen, mich ins Bockshorn zu jagen! Er will mich bloß daran hindern, die Insel in Besitz zu nehmen, damit er selbst ihre Position an Stoerrebrandt verkaufen kann.

Ich lasse also das Ersatzglas wegschließen, damit die abergläubischen Narren nicht noch mehr Unruhe verbreiten. Weil sich das Pack, das sich Mannschaft schimpft, aber trotzdem nicht beruhigen will, richte ich mein eigenes Glas auf die Insel, um ihre Beobachtung mit eigenen Augen zu widerlegen. Und wie erwartet ist an der angeblichen Warnschrift nicht das Geringste dran.

Zugegeben: Man kann durchaus auf den Gedanken kommen, dass die dunklen Linien auf der noch dunkleren Kegelwand nicht natürlichen Ursprungs sind. Aber warum bilden die Linien dann keine Kusliker Zeichen oder tulamidische Glyphen? Wenn das dort drüben wirklich warnende Buchstaben wären, würden sie einer Schrift entstammen, die ich noch nie zuvor gesehen habe – und welch nutzlose Inschrift wäre das!

Also verziehe ich keine Miene und sage, dort ist nichts zu sehen. Der dreizehnmalklugen Bjureff glaubt natürlich kein Wort. Aber als ich ihn vor versammelter Mannschaft auffordere zu erklären, wer diese Linien in das Gestein gegraben haben soll, bleibt er stumm wie ein gekochter Hummer. Was soll er auch sagen? Wären es wirklich Lettern, hätte jede einzelne eine Höhe wie der Leuchtturm von Sylla.

Damit er seinen Irrtum einsehen möge, teile ich Bjureff für den Landungstrupp ein. In meinem Rücken höre ich ihn irgendein Garn über Singende Inseln flüstern, die angeblich von Meer zu Meer springen. Humbug! Aber ich lasse ihn gewähren. Wenn wir landen und sich seine Befürchtungen als nichtig entpuppen, wird die Mannschaft schon sehen, auf wessen Wort Verlass ist.«

(...)

»Wir sind da! Ich habe das eilends gebastelte Falkenbanner eigenhändig in eine Felsspalte auf Vibart-Stoerrebrandt-Land gerammt. Die eiserne Spiere, die den Fahnenmast bildet, steckt beim ersten Versuch. Wenn das kein gutes Zeichen ist!

Nur eins bereitet mir Unbehagen: Seit wir die Füße auf Vibart-Stoerrebrandt-Land gesetzt haben, huschen Elidasfeuer über unsere Waffen und Gürtelschnallen. Nichtsdestotrotz pulsiert fieberhafter Forscherdrang in meinen Adern. Ich bin der erste Mensch, der dieses Eiland je betrat. Nur schade, dass es nicht viel zu entdecken gibt. Diese schroffe Klippe im Meer ist trostloser als das Klagelied einer Zahori.«

(...)

»Die Insel ist voller Geheimnisse. Die Seeleute schleppen immer mehr Nägel, Münzen und andere Fundstücke an. Allen Gegenständen ist gemeinsam, dass sie von Menschenhand gemacht sind, und dass sie aus Metall bestehen. Welche Schätze hier verborgen sein mögen! Viele Dinge finden sich weit oberhalb der Flutlinie. Sie können also nicht angeschwemmt worden sein. Aber wie kommen sie hierher? Wenn andere vor mir hier waren, warum ist das Eiland dann nicht in den Karten verzeichnet?«

(...)

»Man ruft mich. Diesmal ist es ein prächtiger Quadrant, gut und gerne seine dreißig Dukaten wert. Verwunderlich ist, dass er in zweifacher Mannshöhe unter einem Felsvorsprung hängt. Kein Seil und keine Schnur halten ihn, aber er fällt dennoch nicht herunter.

Bei Efferd, murmelt Bjureff, das ist Zauberei. Zum ersten Mal widerspreche ich ihm nicht. Tatsächlich denke ich darüber nach, zum Schiff zurückzukehren. Aber nicht, bevor ich diesen Sextanten in den Fingern habe!«

(...)

»Es ist zu spät, zu spät!

Zuerst ein leises Singen wie aus tausend Alveraniarskehlen. Uns stehen die Haare zu Berge. Über unseren Köpfen erglühn die Linien auf der Felswand in kaltem Feuer.

Ich will in vollem Lauf zum Boot rennen, aber meine eisenbeschlagenen Stiefel werden schwer. Es dauert nicht lange, dann kann ich meine Füße nicht mehr vom Boden lösen. Der Säbel zerrt an meinem Gürtel, und meine Ringe ziehen meine Hände hinunter. Und endlich verstehe ich, was geschieht: Die ganze Insel zieht gerade Metalle an so wie der Nordstern den Kompass!

Ich entledge mich meiner Ringe, löse den Gürtel und werfe sogar den Notgroschen von mir; den ich unter meiner Hutkrempe transportiere. Keinen Moment zu früh! Ein Matrose hat zu lange gezögert und ringt jetzt nach Luft, weil seine Kette ihm den Hals zuschnürt. Einem anderen, der sein Messer griffbereit vor der Brust trug, steckt die eigene Klinge nun im Leib.

Bjureff und ich rennen barfuß zum Wasser und zerschneiden uns die Fußsohlen auf dem schroffen Gestein. Welche Ironie, dass ausgerech-

net dieser Quertreiber mein erster und einziger Blutsbruder sein soll. Gleichzeitig erreichen wir den Landeplatz. Wir haben beide das Krachen und Bersten gehört, aber es konnte uns nicht auf den Anblick des zerstörten Beiboots vorbereiten. Sie sieht aus, als habe sich ein wütender Schlinger darüber hergemacht. Die Plankennägel und eisernen Beschläge wurden ihm zum Verhängnis. Eine halbe Meile Charyptik zwischen uns und dem rettenden Schiff.

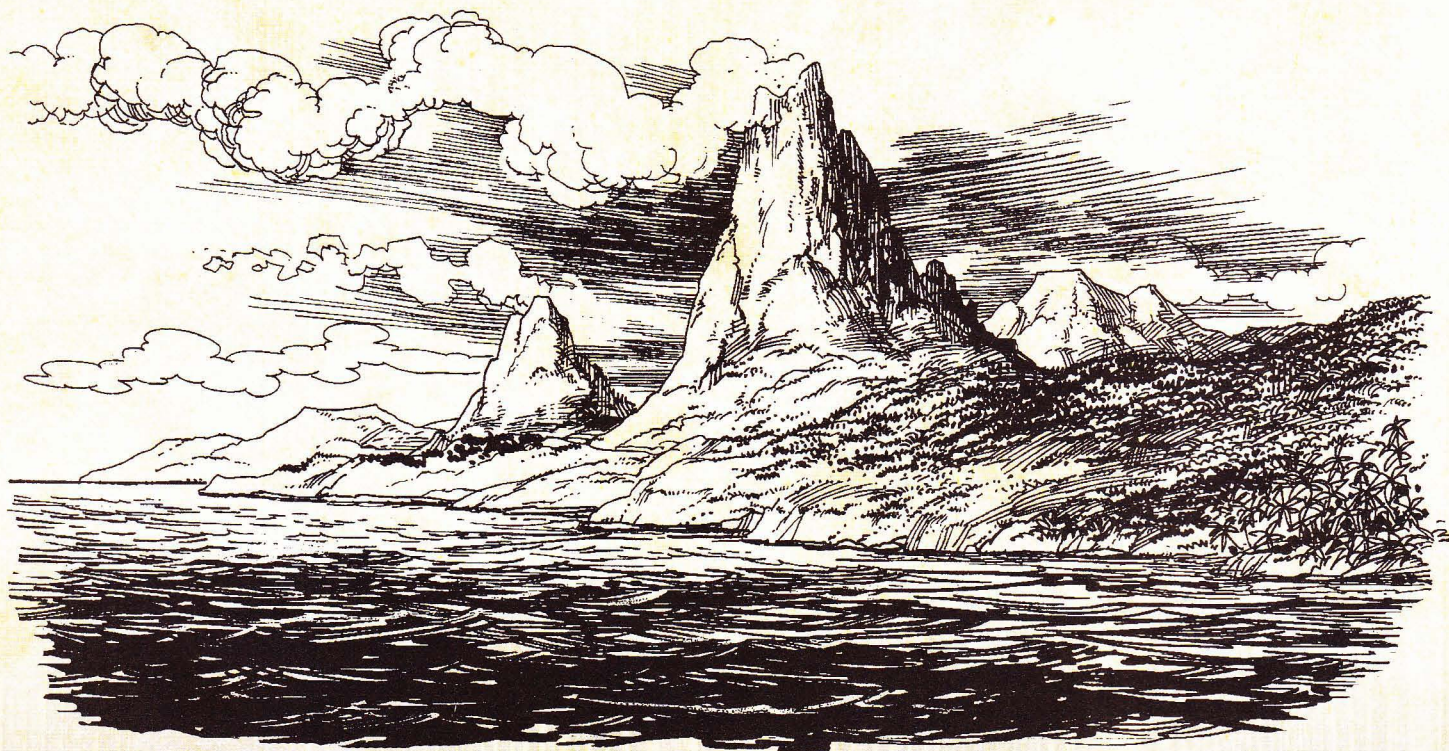
Das Schiff!

Dort draußen liegt die Essenza wie eine Fidel mit der straff gespannten Ankerkette als Saite und dem unsichtbaren Zug der Insel. Es ist ein geradezu friedliches Bild – wie der Hals einer Domna, kurz bevor das Richtschwert herniedersaust. Die Kette reißt sich mit einem Brüllen von splitterndem Holz aus der Schiffswand, das uns noch auf Vibart-Stoorrebrandt-Land die Ohren klingeln lässt. Mit dem Anker voran fliegt die Kette durch die Luft – und langsam setzt sich die Essenza in Bewegung, auf die Insel und ihre Riffe zu, schneller und immer schneller, obwohl sie kein einziges Segel gesetzt hat. Knirschen, Splittern und Gurgeln, und dann ein Hagel von Nägeln und eisernen Gegenständen, die auf die Insel zurasen und uns zwingen, uns hinter einem Felsen in Deckung zu werfen.

Als alles vorbei ist, kann ich nur kurz hinsehen, dann muss ich mich wieder abwenden. Ein Schiff zu verlieren ist wie der Tod einer geliebten Frau, heißt es, aber das ist nicht wahr. Es ist viel schlimmer.

Bjureff legt mir die Hand auf die Schulter. Für einen Lidschlag ist er beinahe mein Freund. Aber dann zuckt er die Achseln und meint, er habe ja gleich gesagt, es sei eine Warnung.«

Tobias Radloff



HORASIA ERSTRAHLT IM KAISERHEIL, SEITE 1

Schon im Vorfeld des Reichskongresses zu Weißenstein hatten die Diplomaten beider Reiche ihre Fühler ausgestreckt, um die Möglichkeit eines direkten Treffens der beiden Monarchen zu eruieren. Dass nichts von diesen Verhandlungen an die Öffentlichkeit gelangte, kann als Sieg der Diplomaten verbucht werden, und so kam das Treffen zwischen Kaiserin *Rohaja von Gareth* (**Herz 171f.**) und *Khadan-Horas* (**Horas 94f., 210f.**) für viele Adlige und auch die Öffentlichkeit unerwartet. Das Wunsch nach einem Treffen ging von Khadan-Horas aus und betraf über die Missstimmungen der beiden Reiche (die Vertragsverletzungen Romin Galahans von Kuslik und Selindians von Almada) hinausgehende Absprachen (siehe unten), aber es bedurfte einigen diplomatischen und protokollarischen Fingerspitzengeföhls und schlussendlich des Weißensteiner Schlusses (siehe **AB 140**), um das Treffen so zu arrangieren, dass sowohl der Horas wie auch die Kaiserin vor ihrem jeweiligen Adel und Untertanen als gleichwertige Gesprächspartner ohne weitere Vorbedingungen und Forderungen erscheinen.

Die eigentlich wichtigen Angelegenheiten – Weißensteiner Schluss und Yaquir-Moratorium können auch von den kundigen Diplomaten beider Reiche geklärt werden – besprechen Khadan und Rohaja jedoch insgeheim auf Sangreal: Die Expedition der Prinzessin Lamea hat im Güldenland deutliche Hinweise gefunden, wie die auf Aventurien in den Händen der sogenannten Heptarchen befindlichen Splitter der Dämonenkrone neutralisiert oder gar völlig unschädlich gemacht werden können. Sprich: Die Prophezeiung der 'Waffe aus dem Güldenland' scheint sich zu bewahrheiten – in Form der Macht des *Ea'Myr* (des 'Dritten Auges' der güldenländischen Magokraten). Und als Erbe der alten Horaskaiser trägt Khadan-Horas eben jenen Funken überderischer Macht (siehe **Reich des Horas**, Seite 202), und er ist guter Dinge, diese Macht in einigen Jahren so sehr kontrollieren zu können, dass er der Kaiserin gegen ihre dämonenpaktierenden Feinde beistehen kann. (Was Khadan nicht weiß, ist dass es in Aventurien noch weitere Träger des *Ea'Myr* gibt.)

Dass der Erbe alten Blutes diese Offenbarung aus schierer Menschenfreundlichkeit getätigt hat, darf getrost bezweifelt werden – er ist zwar noch jung an Jahren, aber nichtsdestotrotz Träger vieler Geheimnisse, die erst im Lauf der Zeit offenbar werden (siehe **Horas 210**). Aber dennoch kann die Kaiserin des Mittelreichs mit einem solchen Verbündeten an der Seite den Herausforderungen durch die Schwarzen Lande, namentlich das Ultimatum Helme Haffax', mit etwas mehr Zuversicht entgegentreten.

FWB/TR

DIE RUBINE VON AMHALLASSIH, SEITE 2

Vor über 100 Jahren eroberte Kalif Malkillah II. die Reichsmark Amhallas und leibte sie dem Kalifat ein. Als es wenige Jahre später unter den den Beys des neuen Emirats Amhallassih zu einem Streit um die ertragreiche Rubinmine Bab'Amar (tul. 'das rote Tor') kam, lobte der kluge Emir von Amhallah 929 BF einen Wettstreit aus, der alle dreizehn Jahre wiederholt werden sollte und dem Sieger bis zum nächsten Rennen die Rechte an der Mine sicherte.

Anders als der Artikel vielleicht impliziert, ist die Mine bereits seit Jahrzehnten erschöpft, der traditionsreiche Wettstreit wurde den-

noch fortgeführt. Das letzte *Rennen um die Rubine von Amhallassih* im Jahre 1020 BF gewann der Bey von Omlad. Wenige Jahre später wurde Omlad im Zuge der Reconquista von Almada erobert und im *Frieden von Unau* vom Kalifen der kaiserlichen Familie von Gareth zum Geschenk gemacht.

Nun, im Jahre 1033 BF, steht das achte Rennen an. Reichsvogt *Gwain von Harmamund* und Emir *Dschelafan al-Tergau* haben gemeinsam entschieden – auch unter dem Eindruck der jüngst vollzogenen Hochzeit des Mondenkaisers (**AB 141**) –, den Wettstreit zu nutzen, um ihre Völker zusammenzuführen. Unter der Schirmherrschaft der Kalifentochter und Kaisergemahlin *Tulameth saba Malkillah* sollen Docenyos und Aramyas Seite an Seite im achten Rennen um die Rubine von Amhallassih antreten. Neben dem Reichsvogt und dem Emirs entsenden auch die Beys von Ferchaba, Ukuban und der Oase Al'Mharim ihre Streiter. Und noch eine weitere Partei tritt an, vor allem um Unfrieden zu stiften: eine Gruppe von Almadinhütern unter dem einäugigen *Vesijo de Fuente y Beiras*, die als Streiter des Kaisers in Omlad auftauchen.

Das Rennen wird in dem Alveraniars-Abenteuer **Die Rubine von Amhallassih** von Michael Masberg und Daniel Simon Richter ausgetragen, das zeitnah zum Erscheinen von **Der Mondenkaiser** unter www.dasschwarzeauge.de zum Download zu finden sein wird. Sie können diesen sportlichen Wettstreit nutzen, um die Helden abseits der hohen Politik mit einigen Akteuren am Yaquir vertraut zu machen.

MONDSILBER ODER KATZENGOLD?, SEITE 3

Varmino Astuto Obiols (*983 BF, leicht ergrautes Haar, scharf gebogene Nase) ist eigentlich ein gemachter Mann in Punin gewesen. Für den *Yaquirblick* deckte er einige pikante Hintergründe und Skandale auf. Doch die in Almada vorherrschende Euphorie für den Mondenkaiser lässt seinen Stern immer mehr sinken. Als Freund des Philosophen *Jorgen von Harmlyn* (**Herz des Reiches 153**) und Anhänger des lebensbejahenden Philosophie des Eridur von Pailos steht er den neuen Entwicklungen misstrauisch gegenüber. Sein Feindbild findet er in dem Almadinhüter *Vesijo de Fuente y Beiras* (**AB 140**), gegen den er verstärkt recherchiert – auch noch, als *Tiftal zu Stepahan*, der Schriftleiter des *Yaquirblicks* (**Im Schatten Simyalas 61**), ihm aus Angst jegliche Unterstützung entzieht. Wie im vorliegenden Fall lässt er seine Kommentare in horasischen Gazetten drucken, die über die Taifas und Handelswege ihren Weg nach Punin finden.

Der listige Varmino kann von Ihnen als mahnender Kontrapunkt im gegenwärtigen Almada benutzt werden. Er ist einer der ersten, die den Wandel zum Terror bemerken, doch zu seinem Verhängnis will man ihm keinen Glauben schenken. Als Vesijo Anfang 1034 BF als Valedor von Punin zur Macht kommt, lässt er im Zuge der Säuberungen Varmino verhaften, einkerkern und es sich nicht nehmen, ihn persönlich zu foltern, bevor er ihn aus einer grausamen Laune heraus wieder in die Freiheit entlässt.

Als gezeichneter, aber ungebrochener Mann kann Varmino den Helden im Abenteuer **Der Mondenkaiser** begegnen.

Blick in die Zukunft: Das Ende von Punins Freiheit

Als einen weiteren Gegenspieler Varminos, aber auch investigati-

ver Helden können Sie den Ratsmeister *Bodar Sfindini* (*978 BF, 1,74, weißgraue Haare, sauber gestutzter Vollbart) verwenden. Der Besitzer des Druckhauses Sfindini Erben & Cie. (**Herz des Reiches 152**) brachte es durch Verbindungen und Diffamierung seiner Kontrahenten 1028 BF zum Ratsherrn von Punin und bekennt sich mittlerweile offen zu den *Hütern des Almadins*. Mit seinem Druckhaus und der von ihm herausgegebenen Gazette *Yaquirblick* kontrolliert er die 'Propagandamaschinerie' Almadins und stellt sie nur zu gerne in den Dienst des Mondenkaisers. Dadurch macht er sich aber auch angreifbar.

Im **Praios 1034 BF** bricht der schwelende Streit im Hohen Rat offen aus, als ein Mitglied der Disentes ermordet wird. Der Mord wird von allen Parteiungen politisch genutzt und eskaliert in offenen Straßenkämpfen, bis Bodar den Kaiser um Hilfe bittet. Als der Ratsmeister kurz darauf ebenfalls ermordet wird, erlässt der Kaiser

ALMADA UND DER AVENTURISCHE BOTE

Mit den Artikeln in dieser Ausgabe wird der **Aventurische Bote** seine Berichterstattung aus Almada vorerst beenden. Alle weiteren Entwicklungen können Sie mit Ihren Spielern am Spieltisch mit dem soeben erschienenen Abenteuerband **Der Mondenkaiser** nachspielen, in dem die jüngsten Ereignisse kulminieren, dessen Kernhandlung im Efferd 1034 BF beginnt. Der **Aventurische Bote** wird erst 2011 wieder seinen Blick auf Almada richten, um von den Auswirkungen und Folgen des Abenteuers zu berichten.

eine Reihe von Gesetzen, die den Hohen Rat faktisch entmachten und die Kontrolle von Garden, Recht und Gesetz in die Hände des neu bestellten Valedors Vesijo de Fuente legen.

Die Hintergründe der Morde liegen in Ihren Händen und können letztlich, gerade da Vesijo gnadenlos säubern lässt, nicht zur Gänze aufgeklärt werden. Die Spekulationen reichen von Schulden und Familienstreitigkeiten der Ermordeten über anarchistische Ele-

mente bis hin zu einem von der Staatsmacht gewünschten und geförderten Aufstand. Auch müssen hinter dem initiativen Mord an dem Ratherren und Bodars Tod nicht die gleichen Hintermänner stecken. Die Antwort kennen alleine Ihre Helden.

Achtung! Sollten Sie den Anfang der Drachenchronik noch als Spieler erleben wollen, lesen Sie hier bitte nicht weiter!



DRACHEN ÜBER KHUNCHOM, SEITE 8

Die beschriebene Szene aus der *Nacht der Drachenträume* findet am Ende des Abenteuers die **24 Stunden von Khunchom** aus der Feder von Denny Vrandečić statt, das sich im Kampagnenband **Die Drachenchronik I – Drachenschatten** findet. Darin werden Ihnen, lieber Meister, auch die genauen Hintergründe offenbart, die dazu führten, dass die Drachenträume mit ungewöhnlich hoher Realitätsdichte über die Stadt am Mhanadi herfielen. Diese hohe Realitätsdichte der Träume führt auch dazu, dass viele Kundige die illusionären Wunden zunächst nicht als solche erkennen, sondern erst nach der Beendigung des magischen Traumsturms ihre Natur verstehen.

Und obwohl etlicher Schaden nur imaginär ist, wüten auch noch am nächsten Morgen – als der Schrecken vorbei ist – Feuersbrünste. Entstanden durch umgestoßene Feuerschalen, Öllampen und Fackeln führen sie dazu, dass einige Häuser Khunchoms ein Raub der Flammen werden. Die Bevölkerung braucht unter der Führung des Großfürsten Selo Kulibin und der Spektakularität Khadil Okharim Wochen, um Die Niemals Schlafende wieder ganz aufzubauen. Dabei kursieren immer wider Gerüchte von einer echsischen Verschwörung (die in vielerlei Hinsicht den Aussprüchen des prominenten Echsenforschers Rakorium Muntagonus ähneln), und manch ein Achaz wird von den erbosten Khunchomern mit Knüppeln zu Tode gehetzt oder einfach aufgeknüpft, bevor sich die Situation wieder beruhigt.

CHRONOLOGIE DER INPPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 143

Ende Ingerimm 1032 BF: Kaiserin Rohaja von Gareth begibt sich auf einen Staatsbesuch ins Horasreich. Der junge Horas empfängt die Gareth Monarchin in Horasia mit allem zustehenden Pomp und Protokoll, wo die beiden Regenten noch einmal persönlich den Weißensteiner Schluss und das darauf folgende, sogenannte Yaquir-Moratorium besprechen. Khadan-Horas teilt Kaiserin Rohaja vertraulich mit, dass er eine Möglichkeit der Zerstörung der Macht der Dämonensplitter sieht.

Rahja 1032 BF: Der horasische Kronkonvent stimmt dem Yaquir-Moratorium zu.

Herbst 1033 BF: Der rondrianische Orden der Schwerter zu Gareth bekommt eine neue Großmeisterin.

Spätherbst 1033 BF: Südlich des Yaquir wird das 8. Rennen um die Rubine von Amhallassih ausgetragen.

Winter 1033 BF: Der reichstreue Adel der Wildermark übt heftige Kritik an der Belehnung der Thargrin von Arpitz durch den Meister der Mark.

30. Firun 1033 BF: Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss lässt am Tag der Ifirn einen Ifirn-Götterdienst in Elenvina abhalten und inszeniert sich als nach Versöhnung suchenden Sohn.

3. Tsa 1033 BF: Frankwart vom Großen Fluss und sein Bruder Hartuwal streiten sich öffentlich und unversöhnlich auf der Wolfsjagd im Klippag.

Peraine 1033 BF: Drachenträume fallen über Khunchom her.

Peraine 1033 BF: Das kaiserliche Kanzleiviertel in Elenvina wird eingeweiht, Reste der Nordmärker Königshalle geben einen Teil ihrer Geheimnisse preis.

Peraine 1033 BF: Ein Konflikt zwischen Donnerbach und Uhdenberg entzündet sich an einer neu gegründeten Donnerbacher Siedlung in der Ebene von Hardorp.

Frühling/Sommer 1033/1034 BF: Nach dem Rückzug des Eises aus Paavi bricht unter den großen Handelshäusern Aventuriens ein Wettstreit aus, wer als erster erneut Waren aus der Stadt erhalten kann.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

Media-Print PerCom
GmbH & Co. KG
– Abo-Service –
Am Busbahnhof 1
24784 Westerrönnfeld

Tel.: 04331 – 8 44 – 0

(MO-DO 08:00 – 16:00 Uhr FR 08:00 – 12:30 Uhr)

Fax: 04331 – 8 44 – 3 33

abo@mediaprint-percom.de

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de

oder über

Fantastic Shop

Industriestraße 11

65529 Waldems Steinfischbach

Tel.: 06087 – 988 70 50

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

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Britta Neigel
Von-Humboldt-Str. 11
26180 Rastede

oder per eMail an

Ulrich Kneiphof
und
Britta Neigel

avbote@ulisses-spiele.de

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



Das Online-
Magazin mit Be-
gleitmaterial zu den Produkten
von **Ulisses Spiele**. Alle zwei
Monate neu und kostenlos un-
ter **www.ulisses-spiele.de** (auch
als Abonnement möglich).

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

Impressum

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

Redaktion: Patric Götz (PG), Ulrich Kneiphof (UK), Britta Neigel (BN), Thomas Römer (TR)

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer

Ständige Mitarbeiter: Frank Wilco Bartels (FWB), Chris Gosse (CG), Heike Kamaris (HK), Stefan Küppers (SK), Uli Lindner (UL), Jörg Raddatz (JR), Daniel Simon Richter (DSR) und Anton Weste (AW)

Mitarbeiter dieser Ausgabe: B. Berghausen, G. Ebling, M. Friedrich, W. Fuchs, T. Hagner, Ch. Hellinger, T. Hörter, F. Janson, M. Jenneßen, M. Masberg, I. Mittas, T. Radloff, K. Reinwald, M. Rost

Illustrationen: Caryad (1), Tristan Denecke (1), Eva Dünzinger (1), FanPro (8 Fotos, mit freundlicher Genehmigung), Ruud van Giffen (1), Helmut Hierzegger (2), Tilo Hörter (4 Fotos), Hannah Möllmann (1), Diana Rahfoth (3), Mia Steingraber-Junge (1)
Cover: 'Im Bann des Nordlichts' von Alan Lathwell; **Titelzeile des inneraventurischen Teils:** Mia Steingraber-Junge

Satz & Layout: ULK

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2010 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 Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____
Straße: _____
PLZ, Ort: _____
eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

Kontonummer: _____ Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluß.
Bankleitzahl: _____ Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen an die **Media-Print PerCom GmbH & Co. KG; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld** senden.
Geldinstitut: _____ Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).
Kontoinhaber: _____
(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)
Straße: _____
PLZ, Ort: _____
(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

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