

Aventurischer Bote

AVSGABE 147 ❖ Mai / Juni 2011 ❖ 3,50 €

SPIELHILFE:

ARTEFAKTE AUS DEN DUNKLEN ZEITEN

SZENARIO:

„BRENNENDE STEINE“

VON TILO HÖRTER

SPIELHILFE:

„UND RINGSUM NUR WASSER“

GEHEIMNISSE AVENTURISCHER INSELN - TEIL 2

INNERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

GIFTSTACHEL IM GOLDENEN MANTEL





Hallo liebe Leser!

Willkommen zur neuesten Ausgabe des Aventurischen Boten. Wir hoffen, dass wir auch mit dieser Ausgabe für jeden Leser interessante, wissenswerte und spannende Artikel präsentieren können.

Werfen wir nun gemeinsam zunächst einen Blick auf den Farbteil des Boten:

Mit der heutigen Ausgabe endet die Artikelserie "Nützliche Diebeswerkzeuge". Im dritten Teil der Spielhilfe erfahren die Spieler noch mehr Wissenswertes über das phexgefällige Handwerk und erhalten einen Überblick über die Möglichkeiten eines Einbrechers und Diebes.

Auch die bereits vor einigen Boten begonnene Reihe über mysteriöse Inseln und ihre Geheimnisse, wird fortgesetzt und bietet wieder zahlreiche Möglichkeiten Helden in Abenteuer rund um die Eilande zu verwickeln.

Aber auch die Dunklen Zeiten kommen in dieser Ausgabe nicht zu kurz. Es werden einige bemerkenswerte Artefakte aus jener Epoche vorgestellt, auf deren Spuren auch Helden des heutigen Aventuriens treffen können. Noch immer wirkt deren Magie und noch immer stellen sie nicht nur nützliche Werkzeuge für Helden, sondern auch gefährliche Waffen für so manch skrupellosen Magier dar.

Einen eigenen Artikel erhält auch das bemerkenswerteste Ungeheuer Maraskans: die Maraske! Hier wird ihre Art ganz genau unter die Lupe genommen. Abgerundet werden die Spielhilfen von der Beschreibung der Connetablia Vetera. Diese Schwesterorganisation der horasischen Sonderpolizei (Connetablia Criminalis Capitale) wacht über die Kronstraßen des Alten Reiches.

Helden können sich zudem im Szenario "Brennende Steine" auf die Suche nach einem königlich-andergastischen Prospektor machen, finstere Machenschaften aufdecken und die Entwicklung des kleinen Königreiches miterleben.

Doch nicht nur Spielhilfen werden präsentiert, sondern auch wie immer ein inneraventurischer Teil, der mehr über die Vorkommnisse der aventurischen Geschichte berichtet.

In Bredenhag kommt es zu einer Eskalation eines alten Konfliktes, seltsame Überfälle eines noch mysteriöseren Feindes finden statt und die neuesten Ereignisse in den Schwarzen Landen werden geschildert.

Aber auch aktuelle Plots, wie die der Quinionsqueste, des aranischnen Schleiertanzes und des Elfenbeinturms, werden mit Artikeln begleitet.

Desweiteren gibt es eine erste Ankündigung zu einer großen Das Schwarze Auge-Umfrage, die gezielt nach den Wünschen der Spieler fragen wird und deren Teilnehmer auch etwas geschenkt bekommen.

Neu ist auch das Thema Lebendiges Aventurien, zwei bis drei Veranstaltungen, bei denen die Spieler die Geschichte Aventuriens mitbestimmen können.

Nun genug der langen Vorrede. Viel Spaß bei den Spielhilfen, Szenarien und aventurischen Neuigkeiten des 147er Boten und bis zur nächsten Ausgabe!

Für die Redaktion

Alex Spohr



Spielhilfe: Connetablia Vetera	3
Spielhilfe: Von Wanderstecken und Knaufschlägen	6
Hintergrund: Die Froschlinge des Tränensees	7
Tractaus contra Bestias: Die Maraske	8
Spielhilfe: Artefakte aus Dunklen Zeiten	10
Szenario: Brennende Steine	15
Hintergrund: Und ringsum nur Wasser – Geheimnisse aventurischer Inseln – Teil 2	20
Myranor: Die Waisenkrieger von Staraholm	23
Ulisses Verlags-News	24
Chromatrix: Unter dem Kupfermond	25
Ulisses unterwegs: Das Demoteam	26
Werkstattbericht: Neues aus der Schreibstube	28
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	30
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	31
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Boron / Hesinde 1034 BF	Beilage

CONNETABLIA VETERA

VON MARTIN SCHMIDT

MIT ДАРКАН ДАНИЕЛ S. RICHTER UND ANDREE HACHMANN

»Um die Sicherheit auf den Adern unseres Reiches, namentlich den Kronstraßen, zu gewährleisten, rufen Wir hiermit die Connetablia Vetera ins Leben, auf dass künftig aufrechte Mannen und Frauen in Unserem Namen Praios' gottgewollte und herrliche Ordnung auf den Straßen Unseres Reiches aufrecht erhalten.«

—Auszug aus der Gründungsurkunde der Connetablia Vetera, Vinsalt 801 BF

Gebräuchlicher Name: Connetablia Vetera

Wappen: stilisierter Hippogriff mit ausgebreiteten Schwingen, der in seinen Fängen zwei Schwerter hält, deren Klingen nach oben deuten (Silber auf Rot)

Wahlspruch: *Viae protectionem!* [bosp: Wir schützen die Wege!]

Herkunft: 801 BF

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Zitat: "Halt, im Namen des Horas! Steigt langsam von eurem Pferd ab!"

Bedeutende Niederlassungen: Vinsalt (Haupthaus)

Besonderheiten: Die Connetablia Vetera darf als einzige Einheit auf den Kronstraßen das kaiserliche Recht durchsetzen und ist dabei keinen anderen Autoritäten unterworfen. Zudem wacht sie auf den kaiserlichen Gütern über die Aufrechterhaltung der Ordnung.

Größe: rund 150 Personen

GESCHICHTE UND GEGENWART

Mit dem Ausbau der Stadtgarden verlagerten sich viele Verbrechen auf die außerstädtischen Gebiete. Besonders die Handelswege zu den großen Städten des Reiches entwickelten sich zu gefährlichen Strecken. Überfälle auf reisende Händler waren an der Tagesordnung, bei denen nicht nur Waren von Räubern erbeutet wurden, sondern auch viele Händler ihr Leben ließen. Die Kronstraßen, die Pulsadern des Reiches, waren angesichts ihrer Beliebtheit bei Reisenden besonders bedroht. Vereinzelte Räuberbanden konnten von Kavallerie-Eskadronen des Militärs zwar aufgerieben werden, dies war jedoch allenfalls einen Tropfen auf den heißen Stein und löste nicht das eigentliche Problem.

801 BF ordnete König Alborn deshalb die Gründung einer eigenen Einheit an, die sich aus Veteranen des Heeres zusammensetzte und fortan für die Sicherheit auf den Kronstraßen zuständig sein sollte. Bei den Veteranen handelte es sich ausschließlich um Kavalleristen, denn nur vom Rücken eines Pferdes aus konnte das weitläufige System der Kronstraßen annähernd überwacht werden. Den Pferden verdanken die berittenen Gardisten ihren neuen Namen, da der Volksmund sie schnell *Equitaner* taufte.

Um die Effektivität der Einheit zu erhöhen, erwog Amene III., die als Amene die Große in die Geschichte eingehen sollte, die Rechte der Einheit auszuweiten. Das Vorhaben, nach dem die Einheit

flüchtige Kapitalverbrecher auch in die Städte verfolgen dürfe, verwarf die umsichtige Kaiserin jedoch wieder, da sie einen Proteststurm des Kronkonvents befürchtete. Somit endet die Zuständigkeit der Connetablia nach wie vor an den Stadtmauern – dies gilt jedoch nicht für Dörfer, die keinen eigenen Ratsherrn vorweisen können. Hier gilt das Wort der Connetablia, der sich kein Dorfbüttel traut in den Weg stellt.

Zusammen mit der Connetablia Criminalis Capitale spüren die Equitaner Fahnenflüchtige auf und überwachen die Durchführung von Duellen. Die Verfolgung von Verbrechern auf den kaiserlichen Gütern obliegt aber nur der Connetablia Vetera.

FEINDE UND VERBÜNDETE

Als Hüter von Recht und Ordnung auf den Kronstraßen des Horas sieht die Connetablia jeden als Feind an, der das Gesetz bricht. Die Präsenz der Equitaner auf den Kronstraßen in Form regelmäßiger Patrouillen soll potentielle Täter bereits im Vorfeld abschrecken. Natürlich wird nicht jeder kleine Straßendieb verfolgt. Die Connetablia geht vornehmlich all jenen Verbrechen nach, bei denen besondere Niedertracht an den Tag gelegt wurde oder wenn *Straßenräuber* oder *Kutschenräuber* eine Wegstrecke besonders unsicher machen. Zu den Erzfeinden der Connetablia gehört die Kutschenräuberin *Faustina Gorgonne*, landesweit sicherlich die berüchtigtste Vertreterin ihres 'Berufstandes'.

Magier, die sich eines Verbrechens schuldig gemacht haben, werden – sofern möglich – festgesetzt und den entsprechenden Gilden zur Rechtsprechung übergeben. Sollte sich die Ergreifung als zu gefährlich herausstellen, nimmt man gerne die Dienste 'externer Spezialisten' in Anspruch. Adlige fremder Reiche, die gegen das Gesetz verstoßen, werden ebenfalls festgesetzt und nach Vinsalt gebracht und den zuständigen Gerichtsbarkeiten übergeben. Selbiges gilt für wandernde Prediger, wenngleich die Connetablia hier mit erhöhter Sensibilität vorgeht.

Gute Kontakte pflegt man zur *Connetablia Criminalis Capitale*, der für die Kapitalverbrechen in Vinsalt zuständigen 'Schwester-Einheit'. Die Zusammenarbeit beider Einheiten, die auf die unmittelbare Region um Vinsalt beschränkt ist, ist in den wenigen bekannten Fällen von Erfolg gekrönt. Zur Übermittlung wichtiger Nachrichten nutzt die Connetablia das Netz des *Kaiserlichen Semaphorie-Regiments*, wobei diese Einheit der Connetablia angesichts fehlender Berührungspunkte neutral gegenübersteht.

Mit den *Stadtgarden* versucht sich die Connetablia gut zu stellen, damit flüchtige Verbrecher möglichst schnell inhaftiert werden können. In der Regel funktioniert dies auch, doch bisweilen wird der Connetablia die Schuld dafür zugeschoben, wenn ein Kapitalverbrecher auf der Flucht sein Heil in einer Stadt sucht und somit den Stadtgarden mehr Arbeit und auch Ärger verschafft.

STRUKTUR

Bis heute sind die militärischen Wurzeln der Connetablia Vetera

unverkennbar, was sich deutlich in der Benennung der Einheiten und Ämter zeigt: Die Connetablia untersteht – wie ihre Schwester-Einheit – der *Comtessa Connettable* (derzeit Erlgard von Firdayon-Bethana, die Gattin des Comto-Protectors). Sie schlägt den Leiter der Connetablia, den *Commandant*, dem Kronkonvent vor. Die Kandidaten für das Amt des *Commandanten* sind stets gut beleumundet und können eine respektable Offizierslaufbahn vorweisen, bei der sie nicht nur ihren Mut bewiesen, sondern auch organisatorisches Geschick an den Tag gelegt haben. Die Neubesetzung ist angesichts der reichsweiten Aufgabe und Zuständigkeit der Connetablia Vetera ein noch größeres Politikum als die Neubesetzung der Connetablia Criminalis Capitale, da letztere trotz ihrer zahlreichen Sonderbefugnisse 'lediglich' in Vinsalt aktiv ist.

Dem *Commandant* stehen zwei Stellvertreter im Rang eines *Capitans* zur Seite, die ihren Vorgesetzten bei der Arbeit entlasten oder ihn reichsweit in dringenden Angelegenheiten vertreten. Sie werden von der Comtessa Connettable bestimmt und sind ebenfalls verdiente Offiziere. Üblicherweise handelt es sich um erfahrene Offiziere aus den Reihen der Connetablia, die sich in den Jahren einen beachtlichen Ruf erarbeitet haben.

Im Vinsalter Hauptquartier kümmert sich ein *Advocat* mit zwei *Referenten* um die anfallende Jurisprudenz, für den Schriftverkehr sind die drei *Amtsschreiber* zuständig. Um die Wartung der Armbrüste und aller anderen Gerätschaften kümmert sich ein *Mechanicus*. Eine angesehene Stellung nimmt der *Stallmeister* ein. Zusammen mit den *Stallgehilfen* und einem *Schmied* obliegt ihm nicht nur die Pflege der Pferde in den hauseigenen Ställen, sondern er alleine wählt auch die Jungpferde aus den Gestüten des Militärs für die Einheit aus und bildet diese aus.

Bis auf eine überschaubare Kerntruppe, die sich ausschließlich in Vinsalt aufhält, ist die Connetablia Vetera im ganzen Horasreich aktiv. Fast alle Equitaner können auf eine Laufbahn in einem Reitereiregiment zurückblicken. Der Wechsel in die Connetablia ist beileibe kein Karriereknick, denn die Bezahlung ist ein klein wenig höher als im herkömmlichen Militärdienst. Die wenigen Equitaner, die zuvor Söldner waren, haben sich vor ihrer Anwerbung einen Ruf als zuverlässige Kämpfer für das Horasreich erworben. Anders als andere Einheiten haben die Equitaner einen vergleichsweise hohen Altersdurchschnitt, was auf ihre erfahreneren Mitglieder zurückzuführen ist. Selbst die jüngsten Mitglieder stehen meist kurz vor ihrem dreißigsten Tsatag, während andere erst mit ihrem vierzigsten Tsatag in die Connetablia wechseln. Dennoch sollten

DIE EQUITANER AUF DEN KRONSTRASSEN

Das Netz der Kronstraßen erstreckt sich auf mehr als 1000 Meilen, die von den Equitanern nicht flächendeckend patrouilliert werden können – dessen ist sich die Leitung der Einheit bewusst und fordert mehr Personal, was bislang aus Kostengründen abgelehnt wurde. Daher konzentrieren sich die Equitaner vornehmlich auf die wichtigsten Kronstraßen, namentlich sind dies die Verbindungen Vinsalt – Kuslik, Vinsalt – Grangor und Pertakis – Methumis. Manche Regionen wie der Goldfelsen Stieg werden deshalb nur sporadisch überwacht. Anderen Passagen wie die Nord-Süd-Route von Pertakis über Ruthor nach Grangor sähe die Connetablia gerne mit einem Kronstraßen-Statut belegt, um so gegen Gesetzlose wie die berüchtigte Küstenfuchse Bande vorgehen zu können.

die Equitaner nicht unterschätzt werden, da sie über große Erfahrung verfügen und so mancher Straßenräuber wunderte sich über die Tatkraftigkeit des zuvor noch verspotteten alten 'Haudegens'.

Nach 15 Dienstjahren steht den Equitanern eine bescheidene Alterspension zu. Zudem ist ein Brauch, dass sie ihr Pferd übernehmen können, sobald es für den Dienst zu alt geworden ist, um es vor der Notschlachtung zu bewahren.

Die einfachen *Equitaner* stehen im Rang eines *Corporals*, was den besonderen Status der reichsweit agierenden Einheit hervorhebt. Ihnen steht rund ein Dutzend *Sargenten* vor, die all jene Trupps befehligen, die durch das Land reisen. Den untersten Offiziersrang bilden die fünf *Leutnants*, die für

besonders wichtige oder heikle Aufgaben eingesetzt werden und ihre Order vom *Commandant* höchst selbst erhalten.

ERSCHEINUNGSBILD UND SYMBOLE

Die Männer und Frauen der Connetablia sind deutlich an ihrer Uniform zu erkennen, auch wenn sie bisweilen mit Angehörigen des Militärs verwechselt werden: Über einem dunkelblauen Waffenrock mit hohem weißen Stehkragen tragen sie einen polierten Kürass, auf dem das Wappen des bewehrten Hippogriffen prangt. Als Beinkleider dienen weiße Hosen aus Hirschleder, die in hohen Reiterstiefeln aus schwarzem Kalbsleder mit weichen Röhren und Kappen stecken, die bis über das Knie reichen. Auf dem Haupt wird ein breitrempiger Hut getragen, ein Mantel aus blaugrauem Loden schützt die Reiter vor Wind und Wetter. Die Sargenten der Truppe tragen eine Schärpe aus gelber Seide, die der Offiziere besteht aus Goldgespinst. Als Waffe werden Rapier, Säbel oder Reitersäbel geführt. Hinzu kommt noch eine Armbrust, für deren Treffsicherheit sich die Einheit durchaus zu Recht rühmt. Die Offiziere führen statt der Armbrust eine Balestra, nicht wenige Equitaner tragen dazu noch eine Balestrina. Ihre Pferde pflegen die Equitaner hingebungsvoll, da sie auf dem Rücken ihrer Reittiere den Großteil ihres Dienstes verbringen. Dabei entstehen durchaus enge Bindungen zwischen Mensch und Tier: Der Angriff auf ein Pferd kommt für die Equitaner dem Angriff auf einen der ihren gleich und wird entsprechend geahndet.

Bei den Pferden handelt es sich vornehmlich um *Warunker Pferde*, deren Ausdauer und ihr ruhiges Temperament sie zu idealen Reittieren für die Equitaner machen. Die Offiziere reiten meist die ungleich edleren *Elenviner Vollblüter*, bei denen der Stallmeister penibel darauf achtet, dass keine Tiere mit Stellungsfehlern in die Einheit aufgenommen werden.

BEDEUTENDE MITGLIEDER

◆ **Gareno Damotil:** Der Leutnant (* 1001 BF, dunkelblond, blaue Augen, charmant) wechselte vor dem liebfeldischen Thronfolgekrieg aus persönlichen Gründen von den *Arbalettieri* zur Connetablia und machte trotz seiner bürgerlichen Herkunft schnell Kar-

riere. Garenno wird oftmals als Verbindungsoffizier zur Comtessa Connetabla oder dem Kronrat eingesetzt, wobei ihm sein gutes Aussehen und seine guten Manieren behilflich sind.

♦ **Ascania Zubertin:** Die impulsive Ascania (* 997 BF, schwarze Haare, braune Augen, impulsiv) diente einst im Söldnerbataillon *Ferox Ferroque* als berittene Späherin. Sie hatte bereits drei gesuchte Wegelagerer zu Boron geschickt, bevor ein Trupp der Connetabla in das Geschehen eingreifen konnte. Ein Sargente erkannte ihr Potential und offerierte ihr eine Stellung bei der Connetabla. Inzwischen ist die versierte Kämpferin mit dem Kusliker Säbel ein geachtetes Mitglied der Einheit, die kurz vor der Beförderung zur *Sergentessa* steht.

♦ **Aurentian Aralzin:** Der Capitan (* 975 BF, ergraut, grüne Augen, gelassen) ist ein Veteran zahlreicher Schlachten und für viele Equitaner der wahre Leiter der Connetabla. Trotz seines hohen Dienstranges gilt Aurentian selbst bei den jüngsten Mitgliedern als einer der ihren, da er sich in der Hierarchie mit Fleiß und Mut bis fast an die Spitze gearbeitet hat und dabei nie den Einfluss seiner berühmten Familie ausnutzte. Von den Fallstricken der hohen Politik hält sich Aurentian nach Kräften fern; er fühlt sich nach wie vor auf dem Rücken eines Pferdes am wohlsten.

WAS DENKT ... ÜBER DIE CONNETABLA VETERA

Connetabla Criminalis Capitale: Unsere Schwester-Einheit sorgt für die Sicherheit auf den Kronstraßen im Rahmen ihrer Möglichkeiten. Jedoch sind ihr dabei oftmals die Hände durch das Gesetz gebunden – dieses Problem haben wir nicht!

Kutschenräuber und Banditen: Eitle Gecken zu Pferd. Aber hütet euch: Sie sind schnell mit dem Bolzen!

Volkes Stimme: Ihnen verdanken wir es, dass die Kronstraßen sicher sind. Nur stellt man sich ihnen nicht in den Weg – dann können sie ganz schön ruppig werden.

WAS DENKT DIE CONNETABLA VETERA ÜBER...

Connetabla Criminalis Capitale: Mit Visitatoren ist nicht zu spaßen, aber – Horas sei Dank – stehen wir auf derselben Seite. Anders als andere Stadtgarden klagen sie nicht, wenn sich ein Flüchtiger in Vinsalt versteckt.

Kutschenräuber und Banditen: Es ist unsere Aufgabe, dieses Gesindel von den Kronstraßen fern zu halten. Dabei halten wir uns an die Vorgaben, doch wer sich uns widersetzt, der wird schnell Praios' gerechten Zorn am eigenen Leib spüren!

DIE CONNETABLA VETERA IM SPIEL

Der Connetabla können die Helden unter drei Aspekten in Abenteuern begegnen: als Mitglieder, als Verbündete oder gar als Feind.

HELDEN ALS MITGLIEDER DER CONNETABLA

Die Equitaner sind an das Horasreich und die Connetabla durch ihre *Verpflichtungen* gebunden. Reisenden Helden fällt es daher sehr schwer, ein vollwertiges Mitglied der Einheit zu werden, wenn sie das Heldenleben nicht aufgeben wollen.

Kandidaten müssen zudem zwei Leumundszeugen vorweisen,

dazu auch einen im Horasreich untadeligen Ruf. Dass die Einheit nur gestandene Männer und Frauen aufnimmt und keine unerfahrenen Jünglinge, versteht sich von selbst.

Sollte die Gruppe ausschließlich im Horasreich agieren wollen, so bietet sich der Equitaner durchaus an, da seine Aufträge ihn in alle Regionen des Lieblichen Feldes führen können. In einem solchen Fall oder für eine Themengruppe kommt in erster Linie der Soldat (Variante *Leichte Reiterei* oder *Berittene Schützin*) in Frage, aber auch der Söldner (Variante *Leichte Reiterei* oder *Berittener Schütze*) wäre möglich. Eine weitere Option stellt der *Fähnrich der Kavallerie* aus Arivor dar. Der Vorteil *Veteran* hebt die bisherige Erfahrung noch hervor.

DIE CONNETABLA ALS VERBÜNDETER

Offiziell legt die Connetabla Wert darauf, dass sie ihre Aufgaben zur vollsten Zufriedenheit aller auch alleine bewältigen kann und somit nicht auf fremde Hilfe angewiesen ist. Inoffiziell sind sowohl die Leitung der Einheit als auch die Equitaner darüber verbittert, dass sie Flüchtige, die in eine Stadt fliehen, nicht verfolgen dürfen. Funktioniert die Zusammenarbeit den örtlichen Garden nicht oder ist der Flüchtige gefährlich, greift die Connetabla auf 'externe Spezialisten', die innerhalb der Stadtmauern jedoch auf sich gestellt sind.

AUF DER FLUCHT – DIE CONNETABLA ALS FEIND

Damit die Connetabla auf die Helden aufmerksam wird, muss diesen ein schweres Verbrechen oder ein Vergehen in einem Duell mit einer hochstehenden Persönlichkeit angelastet werden. In einem solchen Fall greifen die Equitaner auf ein Netz lokaler Zuträger zurück, um möglichst schnell die Fährte der Flüchtigen verfolgen zu können. Im Falle eines Aufeinandertreffens nutzen sie dann ihre Fähigkeiten gnadenlos aus: die Equitaner beherrschen nicht nur den *Reiterkampf*, sondern viele von ihnen sind darüber hinaus berittene *Meister-* und *Scharfschützen* – und haben es sich bei gesuchten Schwerverbrechern oder Staatsfeinden zur Gewohnheit gemacht, zuerst zu schießen und dann die Fragen zu stellen.

GEHEIMNISSE DER CONNETABLA VETERA

♦ Mit dem Eintritt in die Connetabla müssen sich die aus dem Militär stammenden Männer und Frauen an ihre neue Rolle als Gesetzeshüter gewöhnen. Manch ein Wegelagerer wird in der Hitze des Gefechts von einem Pferd niedergetrampt oder findet sein Ende durch einen schnell abgeschossenen Bolzen. Letzteres geschah gar dem Adligen eines fremden Reiches, als er eine verdächtige Bewegung machte und sich ein Equitaner bedroht fühlte. Die Tat wurde einer Räuberbande angelastet, doch der wahre Bericht lagert zusammen mit anderen Meldungen über Verfehlungen gut gesichert im Archiv der Connetabla.

♦ Jeder Mensch hat seinen Preis, dies gilt auch für die Männer und Frauen der Connetabla. Manche Equitaner lassen sich das Wegschauen vergolden, wenn ihnen etwa Kutschenräuber einen Teil der Beute anbieten. Sollten Gerüchte über ein derartiges Verhalten zum Major vordringen, wird er sicherlich auf fremde Hilfe zurückgreifen, um die Vorwürfe aufzuklären.

VON WANDERSTECKEN UND KNAUFESCHLÄGEN

EINE ÜBERSICHT HILFREICHER ACCESSOIRES DES WANDERNDEN FUCHSES – TEIL 3

ERSTELLT NACH DEN ERZÄHLUNGEN SEINER GNADEN GREIFWIN GREIBER,

MONDSCHATTEN UND GEHEIME WEISHEIT IM ORDEN VOM AUGZU ZU RUHIN.

VON CHRISTIAN JEVU

MIT DANK FÜR RATSCHLÄGE UND KRITIK AN ULRICH LANG UND CHRIS GOSSE

Im abschließenden Teil seiner Ausführungen (siehe AB 145 und 146) wendet sich Seine Gnaden dem Thema der kämpferischen Auseinandersetzungen zu und zeigt u.a. auf, welche Maßnahmen man treffen kann, um dabei möglichst wenig Aufsehen zu erregen.

VOM UNSCHEINBAREN STÄBEN UND VIELFÄLTIGEN TÜCHERN

So es dem unglücklichen Fuchs nicht gelingen mag, seinen Häschern zu entgehen, stelle er sich mit Wagnis und Geschick. Darum ist es oft von Nöten, hinreichende Wehr und vielfältige Waffen bereit zu halten. Jedoch erweist sich dies oft als schwierig, da die Wege eines Graulings zumeist in den engen Gassen einer Stadt verlaufen, wo die Obrigkeit mitunter das Tragen von Waffen untersagt. Während Grangor über die Grenzen des Horasreichs hinaus für ein sehr restriktives Waffenrecht seit alters her bekannt ist, gibt es oft auch in anderen Städten Beschränkungen. Allgemein sei gesagt, dass die älteren Bezirke einer Stadt zumeist verhältnismäßig strenge Reglementierungen pflegen, während die peripheren Stadtteile in aller Regel ohne besondere Einschränkungen zu betreten sind. Dem wandernden Fuchs sei daher empfohlen, stets solche Waffen zu wählen, die zwar unscheinbar wirken, in einem Kampf aber dennoch gute Dienste leisten können.

Zuvorderst denke man an alle Arten von Messern und Dolchen, die ob ihrer geringen Größe leicht im Stiefelschaft oder einer Falte des Wamses verborgen werden können. Ohnehin ist das Tragen einer solch kurzen Klingenwaffe in fast allen Städten gestattet. Neben Fuhrleuten und Bauern führen selbst Tagelöhner meist eine Klinge bei sich, um sich eine Mahlzeit bereiten zu können.

Sollten es die Umstände dennoch erfordern, seine Klinge verborgen zu halten, helfen einfache Lederriemen, mit denen man die Dolchscheide – unter einem weiten Hemdsärmel – am Unterarm befestigen kann. Speziellere Ausführungen enthalten gar eine Mechanik, die mittels Federkraft die Klinge überraschend vorschnellen lässt, was jedoch ausreichend Übung und Fingerfertigkeit erfordert. Eine weitere mechanische Meisterleistung stellt der so genannte Rittersporn dar, bei dem eine kurze Klinge aus der Sohle eines unauffälligen Stiefels herausspringt. Diese Klingen beeindrucken weniger durch ihre Größe als vielmehr durch die oft genutzte Möglichkeit, Gifte zu applizieren.

Eine dreiste Methode, die Waffe vor wachsamen Blicken zu verbergen, besteht darin, diese als modisches Schmuckstück zum Teil der eigenen Gewandung zu machen. So können speziell angefertigte Klingen als praktische Gewandnadeln oder unscheinbare Hutfedern

dienen, ohne Verdacht zu erregen. Meist handelt es sich dabei um leichte Wurfmesser oder filigrane Wurfsterne, die reich verzierte Meisterwerke der Schmiedekunst darstellen und ebenfalls oft mit Gift versehen werden.

Neben diesen kostspieligen Waffen kann der gewandte Fuchs auch auf einfachere Hilfsmittel zurückgreifen. So steht es einem Reisenden stets zu, einen Wanderstock mit sich zu führen, der – bei wohl gewählten Proportionen – als Kampfstock leidlich gute Dienste leisten mag. Gerade ein starker Stock kann aber auch in anderen Situationen hilfreich sein, will man etwa zu einem gewagten Sprung über ein Hindernis ansetzen.

Eine besondere Form eines Kampfstockes hat sich ein Bruder in Phex erdacht. Bei diesem Kuriosum kann man die ehernen Kappen an den Enden des Stockes entfernen und einen stabilisierenden Kernstab aus Hartholz herausziehen, um so ein recht passables Blasrohr zu erhalten. In Kombination mit zwei Dolchen, deren hohle Griffe anstelle der Kappen auf die Enden gesteckt werden, ist sogar der Einsatz als improvisierte Zweililie möglich.

Die universelle und gleichzeitig unscheinbarste Waffe in kämpferischen Auseinandersetzungen stellt hingegen ein Tuch dar. Während zumeist ein einfacher Schal oder Halstuch ausreichend ist, nutzen manche tulamidischen Füchse gar ihren voluminösen Turban oder das novadische Hattah. Solche Tücher können von Kundigen zusammen mit einem Stein als improvisierte Fernkampfwaffe eingesetzt werden, als Schleuder oder auch Fledermaus. Für schwingvolle Nahkampftechniken befestigt man hingegen Schlaggewichte an einem Ende des Schals, der dann wie die Kettenkugel der nördlichen Barbaren über dem Kopf geschwungen wird. Im Gegensatz zu jenen urtümlichen Mordwerkzeugen erzeugt ein solcherart bestückter Schal jedoch nur blaue Flecken. Allenfalls ein geschickter Schlag gegen die Schläfe des Gegners verspricht hier einen schnellen Kampfscheid. Oft dienen unscheinbare Troddeln und Fransen dazu, die Schlagsteine zu befestigen; aber auch zum Verschnüren kleinteiliger Beutestücke sind sie hilfreich. Dicke, fest gewebte Tücher können zudem, um den Arm gewickelt, als improvisierte Paradowaffe oder nicht zuletzt als Seilersatz zum Klettern, Fesseln oder auch Würgen genutzt werden.

VOM HAVEN UND STECHEN IM ZWIELICHT

Den eigentlichen Schlagabtausch sollte der vorausblickende Grauling möglichst auf wenige Attacken beschränken und stets sein Augenmerk auf eine Möglichkeit des raschen Entschwindens richten. Bietet sich kein solches Schlupfloch, so ist der geschickte Fuchs gut

beraten, sein Gegenüber zu überraschen und in ein Handgemenge zu verwickeln. Während ein geübter Dolchkämpfer mit der Klinge voran versucht seinen Gegner mit gekonnten Stichen zu treffen, kann ein ungeschulter Raufbold ebenfalls eine solche Waffe nutzen, um damit unbeholfene Schläge auszuführen. Dazu hält er die Waffe meist so, dass die Klinge nach unten weist oder am Unterarm anliegt. Da die Waffe solcherart als reine Raufenverstärkung missbraucht wird, können jedoch die Möglichkeiten, die die Waffe eigentlich bietet, nicht voll ausgenutzt werden.

Stets sollte man versuchen, den Gegner mit einem gezielten Manöver zum Straucheln zu bringen. Dazu ist nicht unbedingt ein Schulterwurf oder ein Fußfeger erforderlich. Oft genügt es auch, einen überraschenden Sprung über ein Hindernis auszuführen, das den nachfolgenden Kombattanten in seinen Angriffen behindert. Generell ist der Grauling gut beraten, sich die jeweilige Umgebung zunutze zu machen – sei es, indem er dem Gegner Sand in die Augen wirft oder indem er ihm den Teppich unter den Füßen wegrißt. Aber auch ein überzeugendes „Oh!“, kombiniert mit einem Blick seitlich am Gegner vorbei, kann diesen für einen Augenblick vom Kampfgeschehen ablenken.

Insbesondere die Sonderfertigkeiten *Improvisierte Waffe*, *Versteckte Klinge* und *Schmutzige Tricks* bieten sich an, die oben genannten Kampfszenen im Spiel umzusetzen. Beachten Sie dabei jedoch immer, dass eine improvisierte Waffe trotz der Kenntnis der gleichnamigen Sonderfertigkeit zerbrechlicher ist als ein entsprechendes Pendant.

EINIGE BEISPIELE FÜR SCHMUTZIGE TRICKS

Sand werfen – Angriff mit Talent *Raufen* – Abwehr mit *Ausweichen* – Auswirkungen: INI –1W6

Teppich wegziehen – Angriff mit Talent *Ring* – Abwehr mit *Ring* (*Beinarbeit*) oder GE – Auswirkungen: Sturz

Tisch umtreten – Angriff mit Talent *Raufen* – Abwehr mit *Ausweichen* – Auswirkungen: Distanzklasse +2

Gegner suggestiv ablenken – Angriff mit CH – Abwehr mit IN – Auswirkungen: INI –1W6

Mantel als Wurfnetz – Angriff mit Talent *Raufen* – Abwehr mit *Ausweichen* – Auswirkungen: INI –1W6

Werte für einen präparierten Schal mit Schlagsteinen im Nahkampf:

TaW *Kettenwaffen*

TP(A) 1W+3 TP/KK 14/2 BF 8 INI –2 WM –1/–2 DK HN improvisierte Waffe

Die Manöver *Betäubungsschlag* und *Entwaffnen* sind trotz improvisierter Waffe möglich.

Werte für eine Schal-Schleuder im Fernkampf:

Wie Schleuder bzw. Fledermaus als improvisierte Waffe

Werte für einen Blasrohr-Kampfstab:

Wie Kampfstab bzw. Zweililien, aber BF 8

Wie Blasrohr, mit Malus +1

DIE FROSCHLINGE DES TRÄNENSEES

»Kerekekex, kwax, kwax.«

—spottend, der Sichelchor des Tränensees

Im Transsylvanischen liegt in den Ausläufern der Schwarzen Sichel der Tränensee, von schroffen Gebirgshängen begrenzt, von Schilffeldern, häufiger aber von Kopfweiden eingefasst, auf dessen klaren Wassern prächtige Seerosen gedeihen. Er weist mehrere Besonderheiten auf, die über eine reine Beschreibung des Sees (und die des Feentors an seinem Grund) hinausgehen.

Zum einen steht das Gewässer unter dem Schutz der Nympe Vioyella, die man hierzulande Herrin des Sees nennt und der durch das Darbringen von kleinen Figürchen innige Verehrung zuteil wird. Zum anderen bewohnt eine Rasse von Biestingern den See, die Frösche gleicht – die Froschlinge. Unter der Führung des „Alten“ haben sie sich versammelt und bilden einen Chor, dessen Laute – als Froschquaken weithin hörbar – alle Menschen in der Nähe des Sees begleiten.

Der Biestingerchor ist für seinen beißenden Spot bekannt, mit dem er allem und jedem begegnet, der sich ihm stellt. Selbst Kobolde und Schelme sollen angesichts der Froschlinge des Tränensees in schales Schweigen verfallen sein – oder gar Tränen vergossen haben, denn danach scheint der See seinen Namen zu haben. Allein Vioyella und den Alten (der erstaunlich gesetzt für einen Frosch wirken kann) erkennen die Froschlinge als Autoritäten an.

Es geht die Mär unter den Irrhalkengardisten Yol-Ghurmaks, dass selbst Törxes von Freigeist, der weithin bekannte und gefürchtete

Schwarzschelm, im Froschenchor seinen Meister gefunden habe und in dumpfes Brüten verfallen sei, nachdem er den Tränensee besuchte.

Nie sind weniger als 15 Frösche im Chor versammelt, gewöhnlichen Wasserfröschen gleichend und kaum größer als 10 Finger. Ihre grünliche Haut schimmert hell, wenn sie ihre Mäuler aus dem Wasser erheben, um mit hellerem Bauch und aufgeblasenen Backen ihre endlosen Spottverse zu singen.

Stellen Sie den Chor der Frösche als echte – und durch ihre feeische Natur nur schwer zu verzaubernde – Quälgeister dar. Da sie immer als Gruppe auftreten, lassen sie selten ein gutes Haar an ihren Opfern und ein gequaktes: „Klugscheißer du – ist denn das ein Wunder?“ (nach: 'Die Frösche' von Aristophanes, Reclam, 1951) mag auch den durchtriebensten Schwarzmagier ruhig stellen, wenn er feststellen muss, dass seine Magie gegen die Biestinger beinahe gar nicht zur Geltung kommt. Gegen den Zweihänder des Söldlings sind die Chorquaker ohnehin so gut wie gefeit, weil sie klein und flink sind und nur im Wasser agieren.

Mehr über die Froschlinge des Tränensees können Sie im demnächst erscheinenden Abenteuerband **Feenstaub und Fabelwesen** erfahren.

DSR

Mit herzlichem Dank an Muna Bering

TRACTATUS CONTRA BESTIAS

DIE MARASKE

Ein wütendes Fauchen, ein aufgeregtes Schnarren und das grauen-
erregende Geräusch von acht langen Beinen, die sich mit unglaublicher
Geschwindigkeit nähern: Das ist die Maraske oder auch Maraskantarantel. Dieses Tier, dessen bekanntester Lebensraum das
maraskanische Binnenland ist, wird wegen seines unerbittlichen
Zorns und des tödlichen Stachels gefürchtet, den diese spinnenar-
tige Amazone ebenso geschickt zu führen weiß wie ihre menschl-
ichen Kameradinnen die Klinge. Oftmals wird die Achtbeinige von
den Maraskanern als die unangefochtene Königin des
Dschungels bezeichnet, denn tatsächlich
ist es fast ausschließlich das undurch-
dringliche Dickicht des Urwalds, in
dem sich die Maraske aufhält, da
zwischen den alten Baumriesen
ihre Lieblingsspeise – ein ganz
bestimmter Pilz – zu finden ist.
Außerhalb der Insel Maraskan
kann man auch in den Wäldern
Mhanadistans oder gar Araniens
vereinzelte Exemplare dieser Ver-
körperung der Wut antreffen.

SAGEN UND LEGENDEN

Um die Entstehung der ersten
Maraske rankt sich eine Le-
gende, die von den Bewohnern
des maraskanischen Eilands er-
zählt wird. Diese Geschichte
beschreibt, wie die Schaffens-
freude der lebensspendenden
Tsa dem Götterfürsten Praios
zu sehr Überhand nahm. Der
Sage nach störte sich der Gott
der Ordnung an dem gänzlich
undisziplinierten Gewimmel der
vielen Käfer, Spinnen und an-
deren Vielbeinern und beriet sich über
diesen Umstand mit der furchtlosen
Rondra, die ihm tatsächlich eine Lösung
für sein Problem anbot: Sie versprach eine
Kriegerin zu schaffen, die den Käfern als Feld-
herrin dienen und allenthalben für Zucht und Or-
dnung sorgen sollte – ein Vorschlag, der sogleich die volle
Zustimmung des Götterfürsten erhielt. So kam es, dass Rondra
ein Abbild der Amazone erschuf und dieses lehrte, was es zur Er-
füllung seiner Aufgabe zu wissen gab. Ehe die Göttin die stolze
zukünftige Herrscherin der Vielbeiner jedoch in die Welt entließ,
verlieh die Herrin des Zweikampfes ihr ein spitzes Schwert und
tat sie mit einem roten Mantel an, den schon bald goldene Orden
bedecken sollten.

Diese erste, wilde Kriegerin ist es, die Gerüchten zufolge unter
dem Namen Nansijd als Tierkönigin der Marasken bis heute im
Amdeggynmassiv, der Gebirgskette im Süden der Insel, leben soll.
Die Masse dieser fürchterlichsten aller Maraskantaranteln, als de-
ren Geburtsort der Amran Thurak gilt, der höchste Berg des Am-

deggyn, wird dabei mit der Größe zweier Ochsengespanne vergli-
chen – und das soll, so schwören Zeugen einer Begegnung, nur
für den Leib des Tieres gelten, die acht gigantischen Beine noch
ausgenommen.

»[...] Nein wirklich! Sie kroch nicht zwischen den Bäumen und Fel-
sen hervor, sie krabbelte über die von ihrer eigenen ungeheuerlichen
Kraft geknickten Stämme hinweg! Darüber hinweg, sage ich! Ich habe
noch nie eine derart riesige Maraske gesehen, ihr
Körper allein hatte mindestens an die sechs
Schritt Länge!«

—aus einer der Garbüchen Sinodas,
1033 BF



AUSSEHEN UND KÖRPER- BAU

Die wütende Dschungelkönigin,
die aus dem feucht glänzenden
Buschwerk hervorbricht, um ihre
Lieblingsspeise eifersüchtig zu
verteidigen, lässt eine Verwandt-
schaft sowohl mit dem harm-
losen Frauenschreck der Haus-
und Hofspinne, als auch mit
dem hinterlistigen Giftmeuchler
der Gegend um Al'Anfa, dem
Skorpion, erkennen. Entgegen
der von kleineren Spinnenwesen
gewohnten Zahl von nicht we-
niger als acht Augen, besitzt ihre
furchterregende Königin nur
zwei dieser Sinnesorgane. Im
Gegenzug dazu haben die Tie-
re allerdings ein herausragendes
Gespür für Erschütterungen des
Erdbodens entwickelt und besit-
zen am Kopf ein Fühlerpaar mit
dem sie ihre Umgebung ertasten
können.

Den acht Beinen, die ebenso schwarz
sind wie die Oberfläche des runden Lei-
bes, der bei ausgewachsenen Individuen die
Größe eines Waldlöwen erreichen kann, wohnt eine
überraschende Kraft inne. Aus Berichten über Zusammentref-
fen geht hervor, dass die Maraske in der Lage ist ihren rotbehaa-
ten, mit gelben Flecken verzierten Körper in einer erschreckenden
Geschwindigkeit auf den einmal erspürten Feind zubewegen.
Es heißt, dass es Vertretern dieser Art gibt, die ihren Gegner sogar
über einen großen Felsen hinweg anspringen können. Möglicher-
weise sind diese Erzählungen allerdings auf einen Irrtum zurück-
zuführen. Tatsache ist nämlich, dass die Beine der Maraskantarantel
es ihr ermöglichen sich an glatten Wänden und sogar an der
Decke einer Höhle zu bewegen. Eine Maraske, die sich von oben
auf ihren Gegner fallen lässt, um ihn mit ihrem todbringenden
Stachel zu überwältigen, mag auf einen vor Schreck gelähmten Be-

obachter wie ein Dämon wirken. Die schnellen Bewegungen, das tödliche Gift, der spitze, durch Muskelkraft verlängerbare Stachel am Hinterleib, all das scheint diese Kreatur zu einer perfekten Jägerin zu machen und lässt vermuten, dass sie jeden Tag aufs Neue ihre Beute aufspürt und diese in einer kurzen, aber unerbittlichen Schlacht zugrunde richtet.

Doch tatsächlich ist die große Spinne eine Pflanzenfresserin, deren einzige Sorge es ist, dass ihr jemand ihre widerwärtige Leibspeise streitig machen könnte.

Seit dem Jahr 1000 BF häufen sich außerdem die Berichte über Sichtungen schwarz gepunkteter Männchen. Erwähnenswert ist dies, da die letzten unbestätigten Beobachtungen aus der Zeit der Priesterkaiser stammen.

VERHALTEN UND LEBENSWEISE

Die Gewohnheiten der frei lebenden Spinnenwesen sind bisher kaum erforscht. Als gesichert gilt, dass Marasken zumeist als Einzelgänger durch das Unterholz des maraskanischen Dschungels streifen und sich nur zur Paarungszeit mit anderen Vertretern ihrer Art treffen. Des Weiteren ist es zwar ein Faktum, dass niemand jemals die Paarung zweier Maraskantaranteln beobachtet hat, doch gibt es Hinweise auf ihren Verlauf. In regionalen Erzählungen ist die Rede davon, dass die Männchen in den meisten Fällen direkt nach der Paarung von den Weibchen getötet werden. Eine Ausnahme sollen hierbei die Söhne der jeweiligen Spinne bilden, die den ungewöhnlichen Zeugungsakt mit ihrer eigenen Mutter üblicherweise überleben.

Die einzig bekannte Speise der Maraske ist ein Pilz, der auf den Namen *Eitriger Krötenschemel* getauft wurde. Dieses giftige und für jedes Wesen, außer diesem Einen, vollkommen ungenießbare Gewächs ist in ganz Aventurien südlich von Riva zu finden, wird in den meisten Fällen aber als unnütz und wertlos betrachtet. Seit der Heerbann der friedlichen Schwestern, der riesige Schwarm verschiedenster Insekten, seinen Zug durch die Wildnis Maraskans begonnen hat, lässt sich außerdem eine Veränderung im Verhalten der Riesenspinnen beobachten. Griffen die Tiere bisher allein und in rasender, schierer Wut ohne Rücksicht auf Verluste an, wenn sie ihre Nahrungsquelle bedroht sahen, so scheinen sie seit dem Auftauchen des Insektenheers auch die gemeinsame Treibjagd auf unnatürliche Eindringlinge durchzuführen.

Trotz der Wildheit und Unberechenbarkeit einer Maraske, die seit jeher eine latente Gefahr für den Menschen darstellt, mehren sich die Berichte über einzelne Personen, die in der Lage sein sollen über merkwürdige Tänze und das Trommeln mit Stöcken auf den Boden in eine Art Zwiesprache mit den Königinnen des Dschungels zu treten. Dabei gibt es Hinweise darauf, dass die jeweilige Maraske ihrem Gesprächspartner nach einer solchen Interaktion als Führerin durch die unwirtliche Flora des maraskanischen Binnenlandes diene oder ihn sogar von drohender Gefahr unterrichtete. Möglicherweise sind Gerüchte dieser Art aber auch in das Land der Sagen zu verbannen, denn ebenso ist überliefert, dass der Geruch von Ogerfett sogar eine Maraskantarantel in die Flucht zu schlagen vermag. Was also aussieht wie ein wilder Tanz, könnte in Wahrheit der Versuch eines mit Ogerfett eingeriebenen Wanderers sein, der Maraske den strengen Geruch entgegen zu fächeln – bis er die 'Königin des Dschungels' endlich in die Flucht geschlagen hat.

JAGD UND VERWENDUNG

Es nimmt nicht wunder, dass das Gift einer Maraske, genährt durch die toxischen Säfte ihres ekelerregenden Mahls, mit dem

fortschreitenden Alter an Stärke gewinnt und am Ende seines Reifungsprozesses nicht nur jeden natürlichen Feind in die Knie zu zwingen vermag, sondern auch horrenden Preise auf den Schwarzmarkten Aventuriens erzielt.

Unglücklicherweise ist das Melken des Gifts, das den Namen *Sun-sura* trägt, ebenso gefährlich und aufwändig wie gewinnbringend. Nur die Wagemutigsten bringen genug Kaltblütigkeit auf, um überhaupt den Versuch zu wagen, eine dieser furchtbaren Gegnerinnen zu provozieren und lebendig gefangen zu nehmen. Das ist es nämlich, was notwendig ist, um an eine nennenswerte Menge des Toxikums zu gelangen. Dabei verlassen sich die Jäger in jüngster Zeit immer öfter auf speziell abgerichtete Tuzaker, die ein Interesse an dem Eitrigen Krötenschemel vortäuschen, um dann die anstürmende Tarantel in einen bereitstehenden Käfig zu locken, dessen Stäbe weit genug auseinanderstehen um den Hund entweichen zu lassen. Diese Methode hat jedoch auch ihre Schwächen. So muss der Käfig hinter der Maraske verschlossen werden, was zwangsläufig bedeutet, dass sich mindestens ein Mensch in der Nähe des Spinnengefängnisses aufhalten muss. Diesem Umstand ist die hohe Sterblichkeitsrate der Maraskenjäger geschuldet, denn die rasende Wut der Maraske fokussiert sich in etwa der Hälfte der Fälle ohne ersichtlichen Auslöser nicht auf den Hund, sondern auf den menschlichen Häscher.

Dafür ist der Besitz einer in Gefangenschaft lebenden Riesenspinne gleich in doppelter Hinsicht ein Garant des Wohlstandes. Der Maraskaner Quastilziber von Tuzak erläuterte seine Geschäftsidee jüngst in einem Verkaufsgespräch: "[...] Die Seide einer Maraske ist das angenehmste und edelste Material, das du für deine Kleider finden kannst, Bruderschwestern! Marasken würden keine Netze bauen sagst du. Und du hast Recht! Sie jagen keine Beute und benötigen daher keine Netze. Aber sie sind immer noch Spinnen und haben die notwendigen Organe zur Seidenherstellung. Und ich ... Ich habe ihnen ihre Seide abgerungen und du sollst davon profitieren! [...]"

Die Qualität eines Kleidungsstücks aus gesponnener Maraskanseide ist in der Tat so exquisit, dass auch die Granden aus Al'Anfa zufrieden gestellt werden können. Doch ist der Preis dieses schwer zu erringenden Gutes vergleichbar mit dem eines jungen weißen Elefanten.

Verbreitung: Maraskan, Aranien, Mhanadistan, Tobrien (Wald, Waldrand, Steppe)

Auftreten: einzeln, selten in Kleingruppen

Lebensalter (LA): bis 12 Jahre (2W6)

Größe: 1 bis 10 Spann (je nach Alter)

Gewicht: 5 bis 50 Stein (je nach Alter)

INI LA+1W6 **PA** LA/4+3 **RS** LA/2 **GW** LAx1,5

Stachel: **DK** HN* **AT** LA/2+6 **TP** LA/2+1W6(+Gift)**

LeP (LAX3)+20 **AuP** 40 **GS** LA/2 **MR** LAX2 **WS** 10

Beute: Gift (2S-12D)

Besondere Kampregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP)

*) Ab einer Größe von 5 Spann kann die Maraske ihren Stachel auch in der Distanzklasse N einsetzen.

) Verursacht der Stich SP, kommt das Gift der Maraske zum Tragen (auch mehrmalig): **Stufe LA/2; **Wirkung** 1W6 SP pro KR/1W3SP pro KR, **Beginn** sofort; **Dauer** LA/2 KR

Claas Rhodgeß

Salamander

SONDERAUSGABE

AUS DEN WERKSTÄTTEN DER THAUMATURGIE 3

EINE SPIELHILFE ZU DEN DUNKLEN ZEITEN VON GERO EBLING UND STEFAN REICHARDT

»So sage mir: Wozu soll ein verhülltes Geheimnis, ein vergrabener Schatz nütze sein? Lass ihn uns ausgraben und verwenden!«

—der Magier Irschan Chasmir, Grabräuber, zu seinem Handlanger Rabilont, 1008 BF

Im Folgenden finden Sie die Beschreibung einiger Artefakte, die in den Dunklen Zeiten Verwendung fanden, die aber auch im gegenwärtigen Aventurien als Relikt dieser vergangenen Epoche in Erscheinung treten können.

Zur Beschreibung der Artefakte werden folgende mögliche Kategorien aufgeführt:

Beschreibung: das Artefakt, wie es ohne Zuhilfenahme von Hellsichtzaubern erfasst wird: Material, Verarbeitung, Besonderheiten, eventuell Standort

Wirkung: der (spieltechnische) Effekt des Artefakts, der bei Auslösung eintritt.

Hintergrund und Besonderheiten: Entstehung, Geschichte und momentane Situation des Artefaktes, mögliche Nebeneffekte und Beseeltheiten. Sprich: alles, was meist nicht auf den ersten Blick ersichtlich, sondern über Umwege zu erfahren ist

Szenariovorschlge: Hinweise, wie das Artefakt im Spiel eingesetzt werden kann, z.B. als Dreh- und Angelpunkt eines Abenteuers.

goldene Sonnenscheibe zeigt. Darunter auf einer schmalen Tafel angebracht ist der Schriftzug IHQB.

Wirkung: Das Banner der Standarte ist verzaubert. Seine Magie kommt in erster Linie dem Anfhrer der Einheit zugute, die dem Banner rituell ihre Treue geschworen hat. Er erhlt, solange er sich in Sichtweite des Banners aufhlt, nie gekannte Fhrungsqualitten und wirkt auf andere nobler, geradezu wie der geborene Befehlshaber.

Das heit, dass alle Proben auf *Staats-* und *Kriegskunst* und *Überreden* (im Umgang mit Soldaten) um 2 Punkte erleichtert sind. Der Standartentrger wiederum erhlt seinerseits die Mglichkeit, dreimal am Tag eine Botschaft an einen auf das Banner vereidigten Kmpfer zu senden, die diesem vorkommt, als werde er aus Richtung des Banners angerufen.

Fr Kmpfer unter dem Banner wird es mit der Zeit immer selbstverstndlicher, dass sie sich zum Wohle der Einheit opfern, wenn das erforderlich sein sollte.

Hintergrund und Besonderheiten: Geschaffen von Aroqa in Puninum, kam die Standarte fr den Einsatz vor Gareth gegen die Rebellen zu spt. Das Schicksal des Artefakts ist nach dem Verschwinden der Magierin zunchst ungewiss. Spter soll sie der falschen Knigin der Nordmarken, Salbarga, dabei gedient haben, sich zur Herrscherin auszurufen, und auch eine zwielichtige Person in Harpen, die noch um 340 v.BF behauptete, der Knig des Windehag zu sein, wird mit dem Banner in Verbindung gebracht. Eine Abart der Standarte, ebenfalls von Aroqa geschaffen, lsst den Trger ber Untote gebieten.

DIE LEGIONSSTANDARTE AROQAS

Beschreibung: Die hlzerne Standarte trgt an einem Querbalken ein teils zeretztes blaues Banner, das eine purpurn umrandete,

Szenariovorschlag:

◆ Als die Helden ein Dorf in den Nordmarken erreichen, fällt ihnen auf, dass die Dörfler von mutigen Heldentaten ihrer Gemeinschaft schwärmen. Zwar seien im Kampf gegen die Gefahren der sie umgebenden Wildnis schon manche Bauern und Handwerker gefallen, aber so sei das eben. Die Helden können bald herausfinden, dass die Vorhaben der Dörfler oft von wahnwitziger Naivität geprägt sind und eher Desastern gleichen als tatsächlichen Heldentaten, so hoch ist der Blutzoll. Offenbar schafft es ein bestimmter Bauer immer wieder, die anderen von seinen aberwitzigen Plänen und Ideen zu überzeugen, die sich dann irgendwann für die Sache opfern.

DER BEUTEL DES ZAUBERPFADES

Beschreibung: Der Beutel aus dünnem Wildschweinleder enthält einen nie zur Neige gehenden Vorrat feinkörnigen Staubs. Geschlossen wird er mit einem Kupferdraht. Das Säckchen wiegt immer zwanzig Unzen. Primitive blaue, rote und violette Darstellungen darauf zeigen den Mond über Bergzacken. Das Leder scheint nicht zu altern oder unter Gebrauch zu leiden, kann aber mit roher Gewalt oder Feuer zerstört werden.

Wirkung: Streut man den magischen Staub nachts auf den Erdboden, entsteht eine glitzernde, leuchtende Spur, wodurch es leicht ist, einem markierten Weg zu folgen. Wer auf dem Glitzerpfad bleibt, unterliegt der Wirkung eines Zaubers ähnlich des WIPFELLAUF (LCD 288) und erleidet selbst im dichtesten Unterholz und Dickicht keinerlei Schaden durch Dornen oder Ranken. Ebenso sinkt der Wanderer in Mooregebieten nicht ein. Der Vorrat an Zauberstaub geht nie aus, wie weit die Spur nachts auch gestreut wurde. Der Staub leuchtet aber nur, wenn das Madamal am Himmel zu sehen ist. Spätestens bei Sonnenaufgang endet die Wirkung und die Leuchtspur verblasst in wenigen Augenblicken.

Wird das Madamal von dichten Wolken verborgen oder durchläuft es die *Phase der Toten Mada* (Neumond), entfaltet das Pulver seine Wirkung ebenso wenig wie in Höhlen oder Räumen ohne Öffnungen nach draußen. Leider zieht die Leuchtspur Geister und Irrlichter an, so dass die Nutzung nicht ganz ungefährlich ist.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Artefakt stammt der Zeit der Goblinhochkultur Nostrias, als es als Geschenk Mailam Rekdais an ihre Kinder galt, und markierte damals Wege zu bestimmten Kulthöhlen.

Mit der menschlichen Besiedlung der Tommellande geriet es in die Hand von Sumen, die es seitdem weiter vererben. Im *Krieg der Tränen* (SüB 143) setzten nostrische Heerführer den Beutel ein, um nachts Truppen durch die Wildnis in den Rücken des Gegners zu lotsen.

Dies änderte sich, als einmal die Spur nach der Schlacht an der *Schwarzwiese am Schlachtfeld* entlang führte und der Großteil des Heeres vor den versammelten Geistern panisch floh, woraufhin das Artefakt wieder den Druiden überlassen wurde. Um 250 v. BF erbeuteten Goblinkrieger das Artefakt, das sich seitdem im Besitz der Rotpelze befinden soll.

Szenariovorschläge:

◆ Den Helden fällt im *Krieg der Tränen* auf, dass die Nostrier bei ihrem Vormarsch immer wieder die Spur von Goblinkriegern kreuzen.

Ein Druide unter den Helden kann das Artefakt nach der *Schlacht an der Schwarzwiese* von flüchtenden Befehlshabern zur Verwahrung erhalten. Bald werden die Helden von Goblins und *Frani-anern* (SüB 144) verfolgt, die einerseits das Artefakt ihrer Ahnen wieder haben wollen, oder andererseits das Pulver für die Suche nach Fran-Horas nutzen wollen, da sie vermuten, dass es auch im Limbus Spuren hinterlässt (was er nicht tut). In diesem Zwist sind sogar Bündnisse zwischen Frani-anern und Rotpelzen durchaus denkbar.

◆ Wenn unter den Helden Goblins sind, sollten Sie ihnen ermöglichen, nach einigen Fehlschlägen in den Besitz des Beutels zu gelangen. Dafür werden sie von einer goblinischen Schamanin beauftragt, die vor einiger Zeit erfuhr, dass das Geschenk Mailam Rekdais bei einem Einsiedler behütet wird (oder sich im Besitz der nostrischen Armeeführer befindet). Haben die Helden Erfolg, gelten sie bei den Goblins fortan als große Helden, denen die Kinder nacheifern und die in Höhlenmalereien verewigt werden.

DIE HÖRNERKROPE DES BRAZIRAKU

»Träume vom gehörnten Gotte. Ein Befehl, seine Fesseln zu durchtrennen. Durchwandere eine endlose Steppe aus rostrotem Staub. Die Leichen jener, die sich mir in den Weg stellten, säumen den Pfad. Am Horizont zeichnet sich schemenhaft ein bizarrer Turm ab. Doch ich komme ihm nicht näher. Suche jetzt seit zwei Umläufen des Blutsterns jenes Heiligtum Brazirakus, aber erhalte nirgends Antworten. Ich bin zum Herrscher berufen und jener Turm der Verheißung soll das Zentrum meines Reichs werden. Ein Scheitern ist keine Option. Möge der Gehörnte mir den Weg weisen.«

—Centurio Angfold Barbek, 346 v. BF

Beschreibung: Die Hörnerkrone wirkt sehr archaisch und besitzt eine Fassung aus einem blutroten, in Aventurien unbekannten Metall, das Wissende nach Tharun verorten würden. Aus der Fassung heben sich drei Hörner gewunden empor, die an das Gehörn von Steppenrindern gemahnen und nach vier Spann wieder in der Mitte zusammen treffen.

Ist die Krone einmal aufgesetzt, verwächst sie mit dem Schädel des Trägers binnen eines Umlaufs des Blut- oder Kaisersterns (also innerhalb von 400 Tagen) und entfaltet erst dann ihre vollen Kräfte. Nach dem Verwachsen fühlt sie sich für den Träger nicht mehr als Fremdkörper an, sondern als Teil seines Wesens. Beim Ableben ihres Besitzers löst sie sich wieder auf wundersame Weise vom Skelett des Toten, bereit, ihren neuen Führer zu küren.

Wirkung: Sobald das Artefakt auf dem Haupt eines Trägers thront, verspüren von Braziraku Berührte im weiten Umkreis unnachgiebig den Ruf, sich dem Besitzer im Zweikampf zu stellen, was zur Folge hat, dass ihre Träger im Laufe der Zeit immer machtvollere und bessere Kämpfer werden. Schlechte Krieger können nach ihrer 'Krönung' nur eine kurze Lebenszeit erwarten.

Das Artefakt erhöht den *Mut-Wert* des Besitzers (MU +1, nach einem Umlauf des Kaiserstern sogar MU +2) und versetzt ihren Führer während einer Schlacht in einen *Kampfrausch* (WdH 254), in dem er keine Schmerzen mehr verspürt. Steht gar der Kaiserstern im Sternbild Gehörn, ist es möglich, über Minotauren zu gebieten, die sich völlig dem Willen des Trägers unterwerfen. Der

Gekrönte verspürt außerdem einen tiefen Hass auf alle Feenwesen und wird sie töten, wann immer er die Gelegenheit dazu hat.

Hintergrund und Besonderheiten: Die einst von güldenländischen Siedlern nach Aventurien mitgeführte Krone ist ein machtvolleres Artefakt des Braziraku, das in den Dunklen Zeiten zahlreiche Besitzer kennt.

Belegt ist das Auftauchen im Krieg gegen das aufständische Wengenholm, in dem der Träger, Legat *Astagus von Vadocia*, sich durch die Eroberung der Angenburg und das Töten der Heerführer der Wengenholmer auszeichnet. Letztlich verschwindet die Hörnerkrone gegen Ende der Kämpfe zwischen Anhängern Rondras, Kors, Shinxirs und Brazirakus. Es hält sich das Gerücht, dass einige Rondra-Geweihte das Artefakt irgendwo im mhanadischen Hochland versteckten.

Szenariovorschläge:

♦ Die Helden könnten einem Träger der Hörnerkrone in den Schlachten begegnen, die zwischen Anhängern der verschiedenen Kriegsgötter ausgetragen werden. So können sie den Träger in den Kämpfen um Ragathium, der *Schlacht von Porta Yaquiris* oder dem *Massaker vom roten Yaquiro* treffen (SüB 42-44).

Möglich wäre, dass ein besorgter *Praefect* die Helden mit dem Tod des unliebsamen Konkurrenten beauftragt. Doch was werden die Helden mit dem Artefakt anstellen, nachdem sein Träger tot ist?

♦ Gibt es einen Priester des Braziraku in der Heldengruppe, könnte auch dieser den Ruf vernehmen, den Gekrönten zu erschlagen und sich selbst die Hörnerkrone aufzusetzen. Von nun an wird er sich immer wieder im Zweikampf vor Braziraku beweisen müssen. Diesem kann nur entgangen werden, indem sich der Held in ein Gebiet ohne Braziraku-Geweihte zurückzieht, wie beispielsweise in die unerforschte Wildnis des Hohen Nordens.

DAS BYLMARESH-TOR

»Aus Yol-Fassar erfuhr ich von arkanen Artefakten, wie sie einst die mächtigen Magiermogule schufen, deren Legende es sogar bis nach Bosparan geschafft hat. Das war lange vor uns. Ihre Zeit endete, als Yol-Fassar vom Tyrann aus dem fernen Khunchom unterworfen wurde.

Dass dieser Sulman al-Nassori damit der eigenen Hochkultur den Todesstoß versetzte, erscheint im Nachhinein – angesichts des Hochmuts und der Korruption der tulamidischen Herrscher – als gerechte Strafe Brajans. Ist es doch nur eine Frage der Zeit, bis das Diamantene Sultanat wie ein reifer Apfel Bosparan in die Hänge fallen wird. Dann sind endlich die Schätze Yol-Fassars, die Klinge Rahandras, das Ankhatep-Tor und das Portal Bylmareshs unser. Mächtige Armeen werde ich anführen.«

—Thronprätendent Golgor von Firdana, 479 v. BF

Beschreibung: Das Bylmaresh-Tor steht in Yol-Fassar (IBdD 59ff) gegenüber dem Bylmaresh-Tempel. Es wird von der Priesterschaft regelmäßig für kultische Handlungen genutzt. Zwei Söldner bewachen es Tag und Nacht und verhindern, dass es jemand anderes

als die Priester durchschreitet. Das Portal ist fast acht Schritt hoch und fünf Schritt breit und erstreckt sich über eine Länge von sechs Schritt. Es besteht aus harmonisch wechselnden Partien aus Alabaster und Basalt, was zu einem bemerkenswerten Schwarzweißfarbspiel führt.



An den Fronten befinden sich je vier Säulen, deren Kapitelle mit Blüten- und Rankenornamenten verziert sind. Die Seiten zeigen in Mosaiken Zauberkundige, die in ihrer Arbeit vertieft sind, beschwören oder sich in einem Zauberduell messen, darunter Mudramulim, Kophtanim, Zauberpriesterinnen, Trollschamanen und Geoden sowie Dämonen, Golems, Feenwesen und Elementare. Mondsilberne Amulashtra-Inschriften rufen Bylmaresh an, daneben auch Bymazar, Mathan, Feqz, Baar und A'Dawatu. Auf dem Dach prangt ein von einem Khunchomer regelrecht in zwei Hälften zerteilter, geflügelter Löwe. In der Decke des Durchgangs, die sich bis zur Mitte etwas absenkt, sind Mondsteine und Onyx eingelegt, von denen ein leises Knistern ausgeht.

Wirkung: Ein Zauberkundiger kann am Bylmaresh-Tor kurzfristig seinen Vorrat an Astralenergie erhöhen. Durchschreitet er es tagsüber, erhält er 10 Punkte, nachts sind es 15 und 18 bei Vollmond.

Dabei können die Astralpunkte über den Maximalwert steigen, jedoch verliert der Zauberer pro Tag wieder zwei Astralpunkte, bis er den Normalwert erreicht. Da die Kräfte des Tores nicht unbegrenzt sind und sich erneuern müssen, wacht die Priesterschaft des Bylmaresh über die Verwendung. Es geht das Gerücht, man gelange ohne die Hilfe der Priester beim Durchschreiten des Tores in eine fremde Welt.

Magische Hellsicht ist durch einen SCHLEIER DER UNWISSENHEIT (LCD 231) deutlich erschwert – es wären mehr als 30 ZFP* nötig, um überhaupt zu erkennen, dass in dem Torbogen Magie wirkt.

Hintergrund und Besonderheiten: Die Magiermogule vom Gadamg ließen das Tor einst in der Metropole errichten und verzauberten es mit einem INFINITUM. Kundige können Parallelen zum auch in Yol-Fassar stehenden Ankhatop-Tor (SRD 52f.) und dem Bal el'Haz im Raschtulswall (Drachenschwur 28) erkennen. In den Mosaiken wurde der Karfunkel eines jungen Kaiserdrachen eingearbeitet, sodass der Seelenstein zerfiel, der Drachengeist aber an das Bylmaresh-Tor gebunden blieb und noch heute befragt werden kann (dies ist allerdings nur mit magischen Hilfsmitteln möglich). Dabei ist zu beachten, dass der Drache vor über 1.000 Jahren starb und mit 150 Jahren eine für einen Kaiserdrachen recht kurze Lebensspanne verzeichnete.

Szenariovorschläge:

◆ Die Helden können in Yol-Fassar viele Legenden um das Artefakt vernehmen und wollen vielleicht selbst in den Genuss der Verheißungen kommen.

Vielleicht vertrauen sie dem Gerücht, dass das Bylmaresh-Tor ein Sphärenportal ist und planen eine Limbusreise. Es gibt jedoch nur zwei Möglichkeiten, das Tor zu durchschreiten, entweder sie überlisten die Wachen oder sie helfen den Bylmaresh-Priestern in ihrem Streit gegen die Anhänger Bymazars.

◆ Der im Mosaik gefangene Drachengeist sehnt sich nach Rache für seinen Tod und wäre bereit, den Helden den Ort seines Hortes zu verraten, wenn diese im Gegenzug einen Groß-Kophta Yol-Fassars ausschalten, der ein Nachfahre des verhassten Drachentöters ist. Dabei müssen die Helden zuerst die wirren Gedanken des Drachen entschlüsseln.

DAS BERNSTEINAMULETT DER HASHANDRU

Beschreibung: Das monsilberne, sechseckige Amulett fasst einen milchig braunen Bernstein, der eine Bienenkönigin umschließt. Es hat einen Durchmesser von fünf Fingern. Auf der Oberfläche des Steins sind fremdartige, geometrische Muster eingeritzt. Der Träger des Amuletts wird beständig von einigen Bienen umschwirrt, die sich auch auf der Kleidung niederlassen.

Wirkung: Das Amulett erlaubt dem Träger einmal pro Tag den BLICK IN DIE GEDANKEN (LCD 47), indem er das Schmuckstück mit der Faust umschließt und sich auf sein Gegenüber konzentriert.

Erstaunlicher sind allerdings seine Kräfte im Bereich Telepathie und Beherrschung, denn es erlaubt seinem Träger, Befehle bis zu 66 Meilen weit zu senden. Dafür muss der Empfänger der Nachricht dem Amulettträger persönlich bekannt sein, der außerdem Blut, Haare oder Fingernägel seines Opfers benötigt, um Befehl

in dessen Geist zu projizieren (vgl. Druidenritual AMULETT DER HERRSCHAFT, WdZ 132). Das Artefakt sendet jedoch gelegentlich 'eigene' Botschaften aus, wonach die Empfänger merkwürdigen Questen nachgehen und nicht mehr vom Sender erreicht werden können. Sehr häufig führen diese Missionen in unzugängliche Schluchten Meridianas. Ob sie Opfer der dort lebenden Waldmenschenstämme werden oder etwas völlig anderes zu ihrem Verschwinden führt, ist unbekannt.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Artefakt stammt aus dem Zeitalter der Vielbeiner, was aber niemand weiß. Es gilt vielmehr als das Werk von Geweihten Maha Koschas. Dass die Anhänger der Bienengöttin das Amulett einst selbst im Untergrund Anchopals fanden, ist ein wohl gehütetes Geheimnis des inneren Kultzirkels. Doch selbst jener weiß nicht, wie es dorthin kam und wer es vorher besaß. In den Dunklen Zeiten kann das Artefakt im Diamantenen Sultanat, im Reich der Al'Hani oder im Großsultanat Elem auftauchen.

Weitere Kräfte sollen sich nur den Geweihten Maha Koschas offenbaren. Vermutlich vermögen die Priester aus dem Flug der sie umschwirrenden Bienen oder aus den Tänzen, die sie auf der Kleidung des Trägers vollführen, Botschaften deuten. Einige argwöhnen, die Insekten dienten dem Besitzer als Augen und Ohren, was zu einer regelrechten Paranoia vor den Tieren ausartet. Gegen Ende der Dunklen Zeiten verschwindet das Artefakt mit seinem letzten Träger in den Montes Aureos.

Szenariovorschläge:

◆ Unter der Ägide des *Jel-Horas* kommt es immer wieder zu Mordanschlägen auf Berater des Kaisers und hervorragende Legaten. Dabei handelt es sich bei den Mördern nicht um Anhänger der Insektenkulte, sondern meist um Angehörige des Patriziats. Besteht die Möglichkeit, die Meuchler zu verhören, erwähnen sie häufig eine merkwürdige Begegnung mit einer unbekannten alhanischen Frau. Manche können sich an ein auffälliges Schmuckstück erinnern.

Das Versteck der Frau befindet sich irgendwo in den Tiefen der verschlossenen und verlassen Grolmenstadt Bin'Zaxl unter Bosparan (SüB 157f.). Kommen die Helden der Besitzerin des Bernsteinamuletts auf die Spur?

◆ Sollten sich die Helden im Diamantenen Sultanat, in Alhanien oder dem Großsultanat Elem aufhalten, können auch sie in den Besitz des Artefakts gelangen. So überreicht ihnen ein sterbender, von Anhängern Bylharas vergifteter Priester Maha Koschas das Schmuckstück mit der Bitte, es nach Anchopal zu bringen. Werden die Helden seinem letzten Wunsch entsprechen und in die Hauptstadt Al'Gûriyas ziehen oder nutzen sie das Bernsteinamulett für ihre Zwecke?

GROLMISCHER RADIKATOR

Beschreibung: Es handelt sich um ein unscheinbares, schmuckloses Kästchen aus gut verfügtem und glänzendem Bosparanienholz, das sich aufklappen lässt.

Im Innern liegen fein sortiert mehrere unbeschriftete Holzstifte verschiedener Länge, die sich in etliche Reihen von Löchern im Kastenboden stecken lassen. Mit einem kleinen Metallhaken kann man das Kästchen verschließen.

Wirkung: Das Kästchen beherbergt einen mechanischen Apparat, der es dem kundigen Benutzer ermöglicht, in rascher Zeit Rechenaufgaben zu lösen. Je nach Anordnung der Stifte lassen sich Zahlen nicht nur addieren, subtrahieren, multiplizieren oder dividieren, sondern kann der Apparat auch Quadrat- oder Kubikwurzeln anzeigen.

Der Benutzer muss dazu nur wissen, welchen Stift er in welches Loch stecken muss. Schließt er daraufhin den Kasten und öffnet ihn wieder, hat sich die Anordnung der Stifte verändert und verrät demjenigen; der sie zu deuten weiß, das Ergebnis.

Hintergrund und Besonderheiten: Das Geheimnis des Wurzelziehens wurde von den Grolmen lange Zeit streng gehütet. Sie nutzten es einerseits, um bestimmte Warenmengen exakt zu berechnen, und andererseits, um zu verhindern, beim Handel über-vorteilt zu werden, wohingegen sie selbst auf diese Art und Weise die Menschen übers Ohr hauen konnten. Das Gerät ist für den unerfahrenen Finder zuerst kaum zu verstehen, zumal es weder das bosparanische noch das tulamidische Zahlensystem verwendet. Daneben hat es einen weiteren Nachteil. Um zu funktionieren muss ab und zu etwas Öl in die Löcher im Holz geträufelt werden, sonst blockiert die Mechanik. Außerdem verrechnet sich das Gerät manchmal bei bestimmten Divisionen.

Szenariovorschläge:

◆ Der Radikator wird von den Grolmen auch benutzt, um Nachrichten in Zahlenreihen zu verwandeln und so delicate Botschaften zu verschlüsseln. Beim Krieg gegen die Grolme gelingt es wegen dieses kryptographischen Kniffs den Menschen erst nach der Erbeutung eines solchen Geräts, einen Sieg gegen die Feilscher zu erzwingen.

◆ Ein Grolmenleben währt mit ca. 30 Jahren nicht lange, und nachdem die Grolme zum Exodus gezwungen wurden, geht viel altes Wissen verloren. So mag es sein, dass ein Grolm beim Abschluss eines Geschäfts an die Helden herantritt und als Gegenleistung möchte, dass sie ihm erklären, wozu das Kästchen gut sei.

STEINMUNGO

Beschreibung: Die steinerne Statue stellt, in solider Handarbeit gefertigt, ein kleines, schlankes Raubtier mit kurzen Beinen dar, einen Mungo, das heilige Tier des tulamidischen Gottes Feqz. Er hat das spitze Maul aufgerissen, so dass man die kleinen, scharfen Zähne sehen kann.

Wirkung: Der Mungostatue wohnt Magie inne. Wenn man sie mit Pflanzenöl, etwa dem Öl der Eibe, einreibt und daraufhin an einer Tür oder einer ähnlichen Öffnung positioniert, bewacht der steinerne Mungo diese für die Dauer einer Nacht. Sollte sich jemand daran machen, die Tür zu passieren, quiekt der Mungo, zum Leben erwacht, schrill auf und beißt dem Eindringling solange in die Waden, bis er einen Schlag erhält. Kundige Diebe nähern sich daher der Statue mit Bedacht und reiben sie ihrerseits mit Öl ein, sodass nun sie die Loyalität des Mungos erfahren.

Hintergrund und Besonderheiten: Noch aus der Frühzeit der Urtulamiden rührt die Tradition dieser Artefakte her, die ursprünglich dazu dienten, die Lager und Höhlen der ersten Tulamiden vor eindringenden Echsenwesen zu beschützen. Nachdem dies irgendwann nicht mehr notwendig war, geriet die Tradition in

Vergessenheit. So stellen die Wachstatuen in den Dunklen Zeiten wie heute eine Seltenheit dar. Regeltechnisch entspricht die Statue einem kleinen Steingolem mit den Kampfwerten eines richtigen Mungos (LeP 6, AT 10, TP 1W3).

Szenariovorschlag:

◆ Ein Statuensammler in Rashdul mag mitunter gar nicht wissen, was die Stücke, die sich in seiner Sammlung befinden und die er regelmäßig zur Pflege einölt, tatsächlich leisten können. Helden, die beauftragt werden, herauszufinden, wer offenbar mehrfach in die Sammlung eingebrochen ist und Statuen verwüstet hat, können dabei wenn nicht ihr blaues Wunder, so doch einen gehörigen Schrecken erleben, wenn sie merken, dass der Übeltäter eine der Statuen ist.

DER PHILOSOPHENMANTEL

Beschreibung: Der Philosophenmantel ist ein weites, leichtes und dunkelrotes Stoffstück, das in feinsten Schneiderkunst an seinem Saum mit Pelzstücken von Biber- und Goldhamsterfell besetzt ist. Eine Eichhorn-Kamee als Schließe verhindert, dass er dem Träger von den Schultern rutscht.

Wirkung: Wenn sich der Träger des Mantels an einen stillen Ort zurückzieht und über die Götter und die Welt nachdenkt und rätselt, erhält er dabei einen Bonus von 1 auf Klugheit und alle Wissenstalente. Andererseits mögen seine Gedankengänge und Entscheidungen durch den gleichzeitig verliehenen Nachteil *Weltfremd* etwas getrübt sein. Legt er den Mantel wieder ab oder begibt sich in die Gesellschaft anderer Leute, verfliegt die Wirkung.

Hintergrund und Besonderheiten: Geschaffen für den jungen Friedenskaiser Seneb-Horas II., gehörte der Philosophenmantel lange Zeit zum Inventar des bosparanischen Kaiserpalastes. Mit Frans Ende am Beginn der Dunklen Zeiten stahl ihn ein Palastdiener und verhökerte ihn auf dem Markt der Stadt. Die Wirkung des Mantels kommt daher, dass in ihn freiwillig der Geist eines großen Denkers und Philosophen seiner Zeit, *Kalmeran*, Mitglied des Regentenrats, gebunden wurde.

Ursprünglich beriet er den Mantelträger mit seiner Weisheit und half ihm bei Entscheidungen. Als aber Haldur- und später Fran-Horas den Mantel trugen, zog sich der Geist sehr in sich zurück, so dass er mittlerweile ohne weiteres nicht mehr zum Vorschein tritt. Sollte der Geist aus dem Mantel ausgetrieben werden, verliert das Kleidungsstück seine Wirkung.

Szenariovorschläge:

◆ Eines Tages hört der Besitzer des Mantels, der vielleicht gar nicht um die besondere Wirkung des Kleidungsstücks weiß und es eben nur als solches verwendet, Stimmen, die scheinbar aus dem Nichts zu ihm dringen, in Wirklichkeit aber vom Geist Kalmerans herrühren, der nach all der Zeit versucht, sich mit der Umgebung auseinanderzusetzen. Wem es gelingt, im Gespräch mit dem Geist alle geschichtlichen und kulturellen Differenzen zu überbrücken, hat mit ihm einen wahren Fundus frühzeitlichen Wissens.

◆ Wenn sich der Mantelträger in der Nähe von Horasia, wo Kalmeran einst wohnte, aufhalten sollte, kann er einen Unterschied in der Wirkung des Philosophenmantels feststellen, denn hier erhält er zusätzlich noch den Vorteil Ortskenntnis, allerdings auf dem Stand zur Zeit des Regentenrates, also um 850 v.BF.

ВРЕМЕННЫЕ СТЕПЕ

Ein Kurzscenario von Tilo Hörter mit Dank an Frank W. Bartels

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Das Abenteuer spielt in Andergast im späten Herbst 1034 BF. Die Helden werden in Andergast von Kanzleirat Cereborn Galahan beauftragt, dem angeblichen Verschwinden des königlichen Prospektors Erzsücher-Rik nachzugehen. Die Spur beginnt in Andrafall, wo das Verschwinden des Sohns des Freiherrn zusätzlich für Verwirrung sorgt. Außerdem stellt sich heraus, dass sich die Helden verfolgt werden. Von Andrafall führt die Spur in Richtung Steineichenwald, in die kleine Talschaft Radefalg. Dort finden die Helden den Prospektor und retten den jungen Edlen sowie eine holde Maid vor dem Opfertod durch namenlose Bauern – und werfen dabei einen ersten Blick auf das Mysterium um die Wurzel des Hasses.

Einige Worte zur Vorbereitung

Maßgebliches zum Königreich Andergast finden Sie in den **Basisregeln 228** und in **Unter dem Westwind 135**. Eine genaue Beschreibung Andrafalls finden Sie in dem Abenteuer **Die Zuflucht**. Eine Zusammenfassung der jüngeren Geschichte können Sie dem **Aventurischen Boten 144** entnehmen. Ausgehend von den Ereignissen, die mit der Tempelweihe zu Joborn ihren Anfang nahmen, beginnt in Andergast und Nostria eine Zeit des Umbruchs, dem allerdings viele weltlichen und mystischen Mächte erheblichen Widerstand entgegenzusetzen.

Machen Sie sich die Meisterpersonen vor dem Abenteuer zu eigen, diese sind am Ende des Szenarios zusammengefasst. Ebenso sollten Sie die weiter unten skizzierten Szenen im Vorfeld möglichst genau vor Augen führen und sie dann an die Erfordernisse Ihrer Gruppe anpassen.

Das Abenteuer beginnt zur Zeit des Wintereinbruchs als normale Suchmission und wandelt sich dann zum Horror-Szenario. Unterstützen Sie die Stimmung jeweils durch die Schilderung der Umgebung, insbesondere der immer unwirtlicheren, ja bedrohlichen Wetterlage.

So geraten die Helden in ein Schneegestöber, dass sich bis zum Auffinden des Prospektors zu einem Schneesturm ausweitet, der dann unmittelbar von einer klirrend klaren Neumondnacht abgelöst wird.

Die Helden sollten zunächst die Verfolgergruppe als Hauptgegner wahrnehmen. Die Bewohner der Talschaft wirken auf sie zwar bärbeißig und griesgrämig, aber erst zum blutigen Finale hin soll offenkundig werden, dass von den Dörflern die eigentliche Gefahr ausgeht.

HINTERGRUND

Der uralte Streit zwischen Andergast und Nostria wird von jeher auch durch die Kräfte des Namenlosen geschürt. Im Lauf der Jahrhunderte ist aber auch einiges an Wissen verloren gegangen, so dass an manchen Orten nur noch seltsame geheime Bräuche bestehen, von deren Sinn und Zweck allenfalls einige wenige Eingeweihte etwas ahnen.

So ist es auch in der abgelegenen Talschaft Radefalg, die etwa drei Tagesreisen nordwestlich von Andrafall liegt. Die Bewohner sind – ohne dies noch zu wissen – Nachfahren von Kultisten des Namenlosen, die schon mit den ersten Siedlern aus Bosparan



dorthin gelangt sind. Der heutige Kultführer und Aldermann der Talschaft ist der Schmied Arnbold, der seine Leute schon aus Tradition fest im Griff hat. Teil der Tradition sind die rituellen Opfer, die von der Gemeinschaft an der Brandeiche auf dem Dorfplatz dargebracht werden, einer Steineiche, die vom Blitz getroffen wurde und nur noch als leblose Hülle dasteht. Für die Talschaft steht fest, dass diese Opfer das Wohlergehen ihrer Gemeinschaft sicher stellen.

Arnbolds ganzer Stolz ist seine Ziehtochter Dorota. Sie ist die eifrigste Akoluthin, verfügt über die Gabe der Prophetie und dient gelegentlich einem Auge des Namenlosen als Medium.

Arnbold hütet aber noch ein weiteres Geheimnis: Vor einigen Jahren stieß er am Talrand auf eine Stelle, an der ein Flöz Zwergenkohle zu Tage tritt. Diese ermöglicht es ihm, seine Esse heißer und gleichmäßiger zu halten und so besseren Stahl zu schmieden. Im Laufe der Zeit hat er sich in den tiefer in den Berg vorgearbeitet und so eine kleine Höhle geschaffen, die er zum Heiligtum seines Gottes weihen möchte.

Unlängst wurde Dorota offenbart, dass sie dem Namenlosen in der Stadt Andergast dienen solle. Schon bald würden Fremde kommen, um sie mitzunehmen – mehr brauche sie nicht zu wissen. Tatsächlich sieht der namenlose Plan vor, dass die Talschaft geopfert wird, um Dorota einen Platz am Hof König Efferdans zu verschaffen. Man hat erfahren, dass demnächst Sendboten in Radefalg erscheinen werden. Daraufhin wurde der junge Erbe der Andrafaller entführt und ihn in die Talschaft, gebracht, auf dass er zum kommenden Neumond geopfert werden solle.

König Efferdan lässt (siehe **Aventurischer Bote 144, S. 19**) in seinem Land nach Bodenschätzen suchen. Zu diesem Zweck hat er königliche Prospektoren in seine Dienste genommen, darunter auch ein Sveltaller namens Erzsücher-Rik, der in der Nähe von Radefalg tätig wurde und in der Hütte der Hirtin Gundel unterkam. Rik stieß vor wenigen Wochen auf die Zwergenkohle, dabei

wurde er vom Schmied gestellt und in der Höhle gefangen gesetzt. Der Hirtin Gundel gegenüber deutete man an, dass der Prospektor nicht wiederkommen würde – seine Sachen könne sie behalten. Nur wenig später tauschte die Hirtin das Buch, in dem der Prospektor seine Funde festgehalten hatte, bei dem Hausierer Seffel Alrikshuber gegen einige Schritt Wollstoff und andere nützliche Kleinigkeiten. Dieser verkaufte die Notizen dann in Andrafall an den Freiherrn Ysgol von Tatzenhain, der das Werk an den königlichen Hof sandte.

DAS ABENTEUER HELDEN FÜR DEN KÖNIG

Die Helden werden in das Kanzleistübchen der Burg Andergast gebeten, wo sie der Kanzleirat Cereborn Galahan (nach Andergast ausgewanderter Horasier, Anfang dreißig, tintenfleckige Hände, wirkt leicht zerstreut) empfängt. Er zeigt ihnen ein kleines Notizbüchlein mit Eintragungen in der Schriftart Nanduria sowie Kartenskizzen und liefert auch gleich die Übersetzung mit. Einen Auszug, den Sie als Handout verwenden können, finden Sie im Anhang.

Der Rat der Helden wünscht, dass die Gefährten den Prospektor Erzsucher-Rik suchen und dem König Nachricht von seinem Schicksal bringen. Cereborn macht deutlich, dass der Fund von Zwergenkohle für die königlichen Pläne von erhebliche Bedeutung wäre. Er deutet an, dass es Gruppen gibt, die 'die Ankunft Andergast im zweiten Jahrtausend' behindern wollen, und bittet die Helden um Diskretion. Ferner gibt er den Helden einen Geleitbrief mit, der sie als Botschafter ausweist. Außerdem erhält die Gruppe natürlich eine Beschreibung Riks.

GEGNER FÜR DIE HELDEN

Zur gleichen Zeit schickt Prinz Wendelmir seinen Gefolgsmann Ritter Gwinnling von Borkenfell aus, sich mit geeigneten Gefolgsleuten darum zu kümmern, dass 'die verdammten brennenden Steine in der Erde bleiben'.

Die Zusammensetzung der Gruppe im Anhang sollten Sie nur als Vorschlag aufnehmen und an die Helden anpassen, Söldner bieten sich hier an. Ritter Gwinnling wird zunächst nach Andrafall reisen, um dort auf die Helden zu warten und deren Ziel herauszufinden.

IN ANDRAFALL

In Andrafall werden die Helden durch den neuen Freiherrn Ysgol von Tatzenhain empfangen. Die Stadt ist in heller Aufregung, da dessen zweijähriger Sohn Waldomir spurlos verschwunden ist. Ysgol hat das Buch von dem Hausierer Seffel Alrikshuber gekauft, den die Helden im Gasthaus *Ochsenbrecht* antreffen können. Dieser erzählt ihnen, dass er das Buch von einer Hirtin namens Gundel aus der Talschaft Radefalg erworben hat, den Weg dorthin kann er den Helden gerne beschreiben.

Die Unterhaltung sollte möglichst von der gegnerischen Gruppe mitgehört werden können, die sich ebenfalls sofort auf den Weg macht.

DER WEG NACH RADEFALG

Mit dem Aufbruch der Helden wird das Wetter immer schlechter.

Die Helden sollten während eines Schneesturms in der Talschaft ankommen. Hin und wieder können sie auch Spuren der Gegner finden.

Ein Gasthaus gibt es in Radefalg nicht. Man trifft sich bei gutem Wetter unter der Brandeiche oder in der Scheune des Bauern Holmar, der zu diesem Zweck einige Bänke und Tische bereit hält.

Wenn die Helden im Tal ankommen, zeigen sich die Bewohner wenig begeistert; schließlich ist man nicht darauf eingerichtet, noch mehr Mäuler durchzufüttern. Da die zwei Gastzimmer bei Bauer Holmar seit gestern bereits durch Ritter Gwinnling und dessen Leute belegt sind, kommen die Helden beim Schmied Arnbold notdürftig unter.

DIE DARSTELLUNG DER TALSCHAFT RADEFALG UND DER GANG DER EREIGNISSE

Auf den ersten Blick erscheinen die Talschaftler als mürrische Andergaster. Tatsächlich leben sie ihr Leben im Lauf der Jahreszeiten, wie die meisten anderen Leute auch. Man kennt die Zwölfgötter und deren Feste.

Der kleine Unterschied besteht darin, dass es über den Zwölfen noch den einen Herrscher gibt, dessen Willen alle und alles unterworfen sind. Mit ihm und seinen Dienern muss man sich gut stellen und ihm die gebührenden Opfer bringen, das Wort seiner Diener ist erstes Gesetz.

Das Zentrum der Talschaft ist die Brandeiche, ein Eichenbaum, der vom Blitz getroffen wurde und düster auf dem Dorfplatz emporragt. Die Dörfler wissen zu erzählen, dass ein Sume geweissagt hat, dass es den Radefalgern gut gehen soll, solange der Baum steht.

Der weitere Ablauf des Abenteuers ist frei gestaltbar, da kaum sich vorhersehen lässt, wie die Helden vorgehen werden. Die meisten der Szenen verstehen sich daher als Vorschläge, die Sie anpassen können. Bauen Sie dabei immer mehr Spannung auf, die sich dann in der abschließenden Opferszene auflöst.

DIE UNSCHULD VOM LANDE

Dorota wird alsbald versuchen, eine Bindung zu den Helden aufzubauen. Diese Bindung sollten Sie auch zu den Spielern herstellen. Wenn einer Ihrer Helden gerne flirtet, bietet sich dieser Weg an.

Ansonsten wird Dorota an die Hilfsbereitschaft der Helden appellieren, indem sie sich als Opfer darstellt. Beispielsweise könnten die Helden nachts von einem Schrei aufwachen und zu dem Mädchen hineilen, das dann von einem Alptraum berichtet und sich natürlich dankbar zeigt. Sie wird sich den Helden erst langsam öffnen, sich aber schließlich gegen ihren Ziehvater und die Talschaft stellen. Da Dorota auch nach dem Abenteuer eine Rolle im offiziellen Aventurien spielen soll, ist es wichtig, dass Ihre Spieler am Ende des Abenteuers davon überzeugt sind, dass sie tatsächlich eine Maid in Nöten gerettet haben. Hier ist ein bisschen Fingerspitzengefühl gefragt. Wenn die Spieler das Gefühl haben, dass ihre Helden dies erreicht haben, sind Sie genau auf dem rechten Meisterweg.

KONKURRENTE* UND LANDELEUTE

Bei den Radefalgern werden die Helden auf eine Mauer des Schweigens stoßen, die nur schwer zu durchbrechen ist. Nun ist soziale In-

Giftstachel im goldenen Mantel

Dreister Piratenüberfall – Das Ende des bornischen Freibunds?

FESTUM. Eher durch Zufall erfuhr unser Schreiber bei einem Besuch im Alten Lotsenhaus von einem Vorfall in der Tobrischen See, der vom Handelshaus Ilumkis verschwiegen wurde. Offenbar versuchte die Reederin Warja Ilumkis, die vor wenigen Jahren mit der Entdeckung des falschen Safrans für Aufsehen sorgte, auf eigene Rechnung, ihr Kontor zur führenden Macht im Handel mit der Tränenbucht zu machen. Jedenfalls soll sich die Kogge *Wogenpracht* auf dem Weg von Port Kellis nach Festum befunden haben, als sie etwa auf Höhe von Port Syrdalok in einen Hinterhalt von götterlosen Piraten geriet.

Vom Untergang der *Wogenpracht*

Der Seewolf Wolpje Larinow, ein berühmter Piratenjäger, wusste im Gespräch Folgendes beizutragen, um Licht in die verschwiegene und schrecklichen Geschehnisse zu bringen:

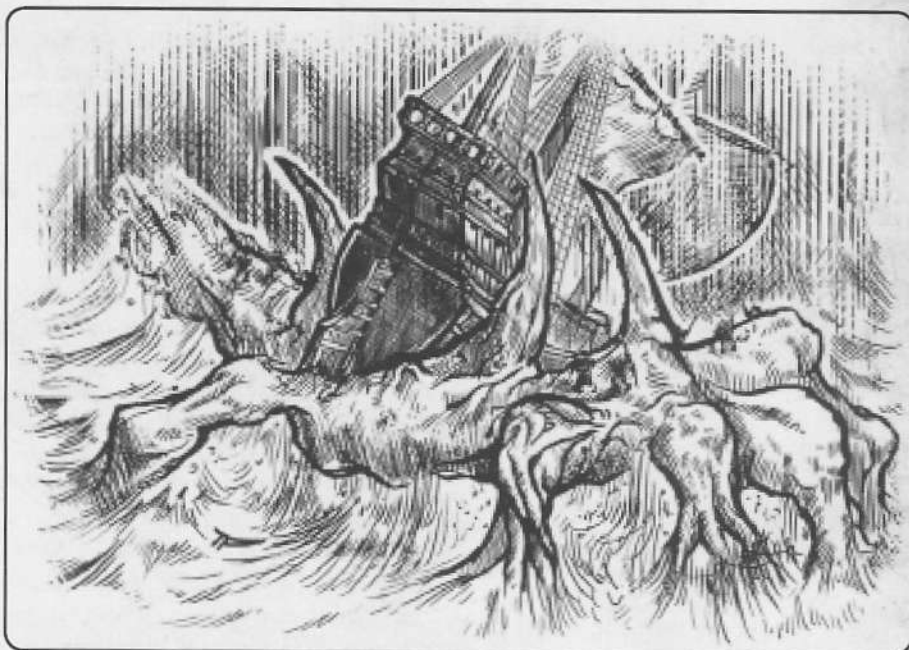
„Wir hatten jüngst einige Piraten im Golf von Ilur aufgerieben, die es wohl auf Versorgungsschiffe abgesehen hatten. Als wir ihnen nachsetzten, trafen wir auf die *Wogenpracht* und gingen längsseits, um die Kogge zu warnen. Kapitänin Paale von Nivesel – bei Efferds wallendem Bart, eine Frau, die mit ihrem Arsch Nüsse knacken kann ... konnte – schien sehr knapp angebunden und wenig erfreut, uns zu begegnen. Es wunderte mich auch, dass sie ihre Kogge ohne weitere Bedeckung durch die Tobrische See schipperte. Rabescha hakte nach und konnte der Frau von Nivesel schließlich aus der Nase ziehen, dass die *Wogenpracht* geradewegs aus der Tränenbucht kam und bis zum Horn von

Mendena Begleitung besessen hatte, nur hatten diese Schiffe nach einem Gefecht Zwischenhalt in Ilur einlegen müssen. Da Frau von Nivesel es eilig hatte, wollte sie nicht warten.

Rabescha blieb misstrauisch, schließlich waren uns keine weiteren bornischen Schiffe im Ilurer Golf begegnet, aber ich sah es nicht so verknipt. Die Gewässer dort unten sind meist neblig und wir waren mit den Kehlen-schneidern von Rulat beschäftigt. Außerdem schien mir die Kapitänin eine mutige Frau, und ich sah keinen Grund, ihr nicht zu glauben.

lukke waren nachtblau und trugen blutrot die zwölfmal verfluchten Zeichen des Kraken Paligan! Frau von Nivesel hießen wir, die Fahrt eiligst fortzusetzen, während wir uns den Blutpiraten entgegenwarfen. Die mussten unseren schäumenden Zorn gespürt haben, denn sie drehten bei – aber so leicht wollten wir sie nicht entkommen lassen. Beim Launischen, hätten wir sie mal! Aber dann saße ich wohl nicht hier, um zu berichten.

Um die *Wogenpracht* herum fing die See an zu kochen und dann hoben sich zu beiden Seiten des Schiffes riesige Hörner aus



Ich schwafte daher wie eine Diebeswerder Magd am Waschtage! Wie auch immer, wir boten der *Wogenpracht* unseren Schutz an und dies wurde nicht ausgeschlagen. Auf Höhe von Port Syrdalok tauchten dann die Piraten am Horizont auf und hielten direkt Kurs auf uns. Doch nicht das Pack, mit dem wir vorher zu tun hatten: Die Segel der Tha-

dem Meer, um das Schiff wie einen Käfig zu umschließen. Ungläubig sahen wir mit an, wie die Kogge auflief und schließlich in die Höhe gehoben wurde. Ätzende Borkenhaut, die im Sonnenlicht golden schimmerte, hatte sich unter das Schiff geschoben. Wie Käfer wimmelten Hummerier, Krakonier und anderes Geschmeiß auf dem Dämonenbaum

und enterten das Schiff, das zur Seite fiel und sich gegen die geschwungenen Hörner lehnte. Niederhöllische Wurzeln trieben aus der Dämonenarche – um nichts anderes handelte es sich dabei, ich schwöre es bei allen Heiligen der Meere! Deutlich konnte ich die acht Spinnenbeine als huschende Schatten unter dem Wasser sehen!

Was aus der Wogenpracht wurde, weiß ich nicht. Die Piratenthalukke machte in diesem Moment kehrt, um uns auf den Dämon zuzutreiben. Es blieb uns nichts anderes als die Flucht, und ich weiß nicht, welchen Heiligen ich noch zu danken habe, dass uns diese gelang! Doch ich bete Abend für Abend für die Seelen der Frau von Nivesel und ihrer Mannschaft."

Die Beschreibung der Dämonenarche, vor allem ihre golden schimmernde Borkenhaut, passt auf die Goldmorgentarantel, die sich seit dem Tod des Buckligen in der Hand der feisten Piratin Chimena Ulgaal befindet, die im Bund mit dem Heparchen Darion Paligan stehen soll. Auf ihren Kopf haben nicht nur das Handelshaus Stoorrebrandt, sondern auch die Pericumer Admiralität sowie, wie es heißt, Fürstkomtur Helme Haffax jeweils eine stattliche Summe ausgelobt.

Der Anfang vom Ende des Freibundes?

Bemerkenswert an diesem Vorfall ist, dass das Kontor Ilumkis bei der gefährvollen Fahrt zur Tränenbucht und zurück offensichtlich auf die viel gepriesenen Vorzüge des Freibundes verzichtete: Die wie stets gut informierten Quellen des **Aventurischen Boten** wissen zu berichten, dass von dieser Fahrt im Haus des Freibunds niemand etwas wusste. Für Nachfragen standen weder Bundmeisterin Radulja Swerenski noch Frau Warja Ilumkis zur Verfügung. Dies wirft Fragen auf, wie es um die viel beschworene Einheit des Freibundes tatsächlich steht, der vor drei Jahren hochtrabend in Konkurrenz zum traditionsreichen Handelshaus Stoorrebrandt angetreten ist. Uneinigkeit und Gier scheinen das Bündnis bereits nach wenigen Jahren zu zersetzen, so dass es rückblickend letztlich wohl nicht mehr als eine Fußnote in der Geschichte des bornischen Handels sein wird.

Mew Muselken
(Michael Masberg)

Der Optolith - Transsylvanisches Tageblatt, Boron 1034 BF



Krieg der Kadaver

Während über seine geliebte Heimat Transsylvanien unbeugsam der stolze Wolf, Herzog Arngrimm von Ehrenstein, wacht, herrschen in der Warunkei Anarchie und Chaos. Die feige Flucht des Nekromantenrats in die Ruinen des Pandämoniums hat das Land der Willkür überlassen. Nicht wenige sprechen von der Warunkei bereits als 'der östlichen Wildermark'.

Ein besonderes Gräuelfür unsere Brüder und Schwestern im Süden liegt in dem faulenden Erbe der Nekromanten: Die Kadaver, mit denen der Schwarze Drache das Land einst unterwarf, wollen sich nicht streitig machen lassen, was sie eroberten, und greifen mit kalten Klauen nach den Lebenden. Ohne den lenkenden Willen des Alptraumdrachen oder seiner schwächlichen Nachfolger wenden sie sich in ihrem Hass auf das Leben gegen Alles und Jeden – auch gegen sich selbst. Es ist ein Krieg der Kadaver, der in der Warunkei herrscht!

So berichten die Grenzgänger und Karawanenführer, denen wir in der Stadt des Feurigen Vaters begegnen, von einem Reich der Hügelgräber, über das die Denkerin gebietet, die zaubermächtige Mumie einer vorzeitlichen Priesterin. Sie warnen vor den bleichen Reitern des Knochenritters Xondar von Rotenzenn und den untoten Gräberschändern des Schreckens der Tobimora, des fürchterlichen Norbarden Korobar. Und sie flüstern von einer Armee der Kadaver aus untoten Ratten, Fledermäusen und Vögeln, aber auch Wildschweinen, Wölfen oder gar Löwen, die von einer faulenden Schädeleule gelenkt werden.

Möge die Dunkle Mutter unseren Freunden in der Warunkei gnädig sein! Um den Statthaltern der tapferen Kaiserin Rohaja beizustehen,

hat Seine Hoheit Arngrimm den tadellosen und treuen Baron Morling von Freudenberg entsandt, um die Wege zu sichern und die wandelnden Toten zurück in die Gräber zu schicken.

Leomelia Winterbach
(Michael Masberg, mit Dank an Katja Reinwald und Chris Gosse)

Kleinanzeigen aus Vol-Ghurmak

Angst vor Kadavern? Furcht vor Hummeriern? Probleme mit fürstlichen Soldaten? Vertrau auf Dwarax Goldauge – seit den Tagen Kaiser Kumbands im Geschäft. Die Karawanen von Dwarax: Sicher durch die Schattenlande!

Nichts ist von Bestand und Neues entsteht erst, wenn das Bestehende ausgemerzt ist. Restlos. Shinxans Beender: die zuverlässige Söldnereinheit für einen radikalen Neuanfang! Unseren Werber Ghurruuk Fleischreißer findet Ihr in der »Ogerhöhle«.

Nur bornische Tölpel kaufen falschen Safran! Echter Safran aus Shamaham – nur von Vosmina Tulop, Hoflieferantin der Fürstkomturs.

Gesucht: entlaufener Katzenlöfner! Zutrauliche Chimäre aus Scheunenkatzen und Pfeifhase wird vermisst! Dreifarbiges Fell, linkes Ohr eingeknickt, hört auf den Namen 'Kaiserpüschel'. Bitte lebend bei Familie Eberling im Aschspeierturm in Feuerborn abgeben. 5 Dukaten Belohnung!

Von Licht und Wahrheit

Der Bote des Lichts ruft die Kirche zum Konzil

GARETH. Jahrelang währt nun schon die Quanionsqueste, die heilige Suche nach dem Ewigen Licht der Praios-Kirche. Viele Pilger folgten den Spuren des verschollenen Talismans, Mystiker strebten in Meditation und Visionsuche nach Erleuchtung, und die Historiker der Kirche forschten in alten Schriften nach Bruchstücken der Wahrheit. Im Travia 1034 BF rief nun der Erhabene Hilberian Praiogriff II., der Bote des Lichts, all jene, die das Streben nach Wahrheit und Licht vereint, nach Gareth, um dort die bisherigen Erfolge der Queste zu besprechen, aber auch, um tiefgreifende Fragen des Glaubens mit hohen Vertretern der Gemeinschaft der Sonne zu erörtern.

Zahlreiche Geweihte folgten dem Ruf des Heliödan und versammelten sich in der Stadt des Lichts, die – beschädigt, aber keineswegs zerstört – wie ein steinernes Sinnbild der Kirche anmutete. Eine starke Gesandtschaft aus Beilunk brachte die Grüße der Fürst-Illuminierten Gwidühenna von Faldahon, aus dem Horasreich reiste Luminifactus Saryun Lorianos höchstselbst an, um für die Prinzipisten zu sprechen, und eine prunkvolle Delegation aus Elenvina, von Seiner Exzellenz Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte angeführt, repräsentierte das neue Zentrum der Kirchenverwaltung. Auch Seine Eminenz Amando Laconda da Vanya, der so lange verschwundene und erst Anfang dieses Jahres – nach einer Prüfung durch die Inquisition, wie es heißt – wieder eingesetzte Großinquisitor folgte dem Ruf des Lichtboten, ebenso wie dessen Legatin Lechmin von Hartsteen. In der Schar der Pilger stach ein bekanntes Gesicht heraus: Hochwürden Goswyn von Wetterau, Suchender der ersten Stunde, der – sichtlich von den Strapazen einer kürzlichen Reise in südliche Lande gezeichnet – dem Boten des Lichts über seine letzten Erkenntnisse berichten wollte.

Fragen des Glaubens

Die Versammlung dauerte göttergefällige zwölf Tage, die erfüllt waren vom gemeinsamen Gebet, aber auch von hitzigen Disputen, wie man sie sonst eher von der Hesinde-Kirche kennt. Allein drei Tage lang ging man der Frage nach, was – neben dem Dreiklang aus Wahrheit, Ordnung und Recht – die „Vierte Säule der Kirche“ sein könnte, von der manche

Visionen der Quanionspilger künden. „Hoffnung!“, sagten viele der Mystiker, „Pflicht!“, riefen dagegen die Beilunker. „Demut!“, meinten die Braniaborier, „Fortschritt!“, sprachen die Prinzipisten, „Reinheit!“, hielt ein Büber des Bannstrahl-Ordens dagegen. Und auch wenn die Versammlung keine endgültige Antwort fand, sprachen viele davon, dass schon das Stellen dieser Frage einen großen Schritt bedeutete.

Dass es keineswegs nur die hohen Vertreter der Kirche sind, denen höhere Erkenntnisse zuteilwerden, zeigte eindrucksvoll der Bericht eines einfachen Pilgers, der den Versammelten in bewegenden Worten von einer Vision kündete, in der Sankt Quanon selbst ihn getröstet und ihm neue Zuversicht für seine Suche gespendet hatte. Und viele in der strahlenden Halle nickten ergriffen, als sie aus seinem Mund die Worte des Heiligen vernahmen: „Bei allem, was du denkst, sagst und tust, strebe nach der Gerechtigkeit in deinem Herzen!“

Streben nach Wahrheit

Am siebenten Tage kam es beinahe zu einem Eklat, als der Illuminatus Jorgast die Prinzipisten ob ihrer Duldung gewisser Formen der Zauberei der Ketzerei bezichtigte. Luminifactus Saryun hielt dem entgegen, dass es Zeiten gegeben habe, in denen die Kirche danach trachtete, Madas Gabe der Ordnung Praios' zu unterwerfen, statt sie vom Antlitz Deres zu tilgen. Manch einen machte seine Rede zumindest nachdenklich, auch wenn die Beilunker nachdrücklich darauf verwiesen, welch offensichtliche Billigung durch den Herrn Praios ihr Weg erfahre, mit dem heiligen Arcanum Interdictum als greifbares Zeichen. Und auch wenn der Vorwurf der Ketzerei für den Augenblick fallen gelassen wurde, sprach der Heliödan doch, dass die Lehren der Prinzipisten genauestens zu prüfen seien, auf dass sich keine Irrlehre einschleiche.

Bisweilen, wenn die Standpunkte unversöhnlich schienen, sah alles zum Boten des Lichts, damit er kraft seines Amtes entscheide, was Wahrheit sei. Doch der Erhabene sprach:



„Uns ist eine Suche nach dem Göttlichen aufgetragen – nach der unendlich reinen Wahrheit. Welcher Mensch will von sich behaupten, dass er ihren ganzen Umfang begreifen kann? Und wie sollten wir dann festlegen, was diese Wahrheit ist? Wir haben einen langen Weg beschritten, und wir haben bereits ein gutes Stück auf ihm zurückgelegt. Aber die Suche geht weiter, und die Erkenntnis wird nicht aus dem Befehl eines Einzelnen erlangt werden.“ Da neigten alle das Haupt und fügten sich seinem Wort und seiner Weisheit.

Die Suche geht weiter

Als sich am zwölften Tage die Anwesenden in der Großen Halle sammelten, um gemeinsam den Herrn der Sonne zu preisen, da segnete der Heliödan persönlich all jene, die mit dem Zeichen des Quanionspilgers vor ihn traten. Und unter diesen waren viele, die schon seit Jahren auf der Suche waren, aber auch etliche, die erst in den letzten Tagen beschlossen hatten, den Weg des Pilgers zu beschreiten. Und es sprach der Bote des Lichts bei seinem letzten Segen: „Möge das Licht des Herrn Praios in Euren Herzen Euch den Weg weisen und Euch beistehen gegen Dunkelheit, Zweifel, Mühsal und Versuchung!“

Stefan Unteregger

Aranier – Zu den Waffen

Seite an Seite mit dem Mittelreich



Is Reaktion auf das jüngste Attentat auf die Herrscherfamilie wie auch auf die Herausforderung des Kriegsherren Helme Haffax an das Raulsche Reich hat die Mhaharani Eleonora Shahi von Aranien folgenden Aufruf an ihr Volk getätigt:

Bürger des freien Mhaharanyats Aranien,

gerade einmal sechs Jahre ist es her, dass uns die verderbten Oronier und der blutrünstige Hund Haffax überfielen. Während der Hund davonkam, weil er seine Herrin verriet, konnten wir diese ihrer gerechten Bestimmung zuführen.

Doch nun schickt sich der Tyrann, der Dieb, der Söldling der Niederhöhlen an, unserer von den Zwölfen erwählten Schwester Rohaja von Gareth das Reich ihrer Ahnen zu nehmen. Tausende will der blutsaufende Irre seinem finsternen Dämonenherrn opfern.

Doch was machen wir, wenn er das Reich Rauls niederwirft? Was, wenn der Heptarch mit tausenden weiterer Krieger wieder in unser Reich eindringen will? Sollen wir warten, bis der Tyrann zu uns kommt, unsere Häuser niederbrennt und unsere Kinder blutopfert?

Ich sage NEIN! Aranier, wir müssen den Niederhöhlen entgegenreten, wo sie geifernd versuchen an Boden zu gewinnen. Deshalb rufe ich euch, Aranier, zu den Waffen. Lasst uns das Reich Rauls mit allem unterstützen, was unser Land entbehren kann. Lasst uns jeden ermordeten Aranier rächen, den Haffax auf seinem Gewissen hat. Lasst uns verhindern, dass sieh ein Massaker wie jenes von Barbrück wiederholen kann.

Lasst uns dem Reiche Rauls zeigen, dass es kein Fehler war, Aranien in die Unabhängigkeit zu entlassen. Wir sind besser ein starker Partner als ein geknechteter Untergebener. Stellen wir ein Heer auf, das dem blutsaufenden alten Mann die Knie schlottern lässt!

Meldet euch frohen Herzens bei euren Herrinnen oder in den Tempeln und kommet nach Zorgan, wo die weitere Organisation dieses Heerzuges vorangetrieben wird.

Eure euch mit Herz und Seele liebende

Mhaharani Eleonora Shahi von Aranien

Mit diesem Schritt hat das Mhaharanyat Aranien eindeutig Stellung bezogen und sich Seite an Seite mit dem Reiche Rauls gestellt. Gemeinsam will Mhaharani Eleonora mit Kaiserin Rohaja gegen die

Mächte der Finsternis vorgehen, die beide Reiche so oft angriffen und einen blutigen Tribut verlangten.

Marc Jenneßen

Illaristen pflanzen Übles

Aufgebrachter Pöbel richtet verwirrte Kultisten



Die Brücke über den Barun-Ulah bei Barbrück war das letzte, das die drei Anhänger des verwirrten Propheten Abu Saljaf von Dere sahen, bevor sie mit gebrochenem Genick über den Fluten baumelten.

Wenige Stunden zuvor hatten die beiden Männer und ihre Begleiterin in einer Schenke eine lautstarke und frevelhafte Diskussion über das Wesen der Götter geführt. Als der Wirt die drei zur Ordnung rufen wollte, pöbelte ihn einer der Männer wüst an und schimpfte ihn einen Rahjaknecht, der von den Gelüsten seiner Mitmenschen lebt. Wutschnaubend wollte der Schankwirt die

drei mit Hilfe einiger weiterer Gäste auf die Straße setzen. Doch bei dem Handgemenge öffnete sich die Tasche der Frau und es fielen – zum Entsetzen aller – ilaristische Schmähschriften wider die Götter und die Mhaharani heraus. Es dauerte nicht lange, bis man den Schluss zog, dass die drei zweifelsohne in das Attentat auf die Mhaharani (der Bote berichtete) verwickelt waren. Alles Leugnen und Zetern nützte den Verbrechern nichts, und bald wurden sie – unter frenetischem Gejohle der Zuschauer – mit Stricken um den Hals von der Brücke über den in die Tiefe gestoßen.

Marc Jenneßen

Llanka brennt

Krieg in den Gassen von Llanka



Schon seit Jahren ist die Stadt Llanka als Überbleibsel Orons ein Stachel im Fleisch Araniens. Doch selbst die verderbte Dimiona hatte es nicht geschafft, das Chaos in der Stadt, die nach dem Auftauchen des gigantischen Malmers durch Verbrecherbanden de facto regiert wurde, zu beseitigen. Jahrelang kümmerte sich die Verderbte nicht um die Stadt. Auch die aranische Krone hatte bisher keine Möglichkeit, den Malmer zu vertreiben, um die Lage in der Stadt zum Besseren zu wenden.

Doch nun eskalierte die Situation. Aus unbekanntem Grund wandten sich die Banden gegeneinander. Während die Verbrecher einander bekriegten, entführten Kultisten, die in ihrem Irrglauben den Malmer anbeteten, friedliebende Bürger und Verbrecher gleichermaßen. Kämpfe tobten über Tage in der Stadt und etliche Häuser gingen in Flammen auf. Als sich die Lage schließlich beruhigte, weil die Schläger und Mörder ihr Mütchen gekühlt hatten und erst ihre Beute zählen wollten, zählte man mehr als 100 Tote. Darunter war auch ein Dutzend zu Tode Gemarterter, die man in der alten Arena fand. Milizen der Bauern patrouillieren schließlich durch die Gassen der zerstörten Stadt, über der eine gespenstische Stille liegt.

Gerüchten zufolge starben mehrere Bandenführer bei den Kämpfen. Angeblich haben maraskanische Mordbuben ihren Anteil am Chaos in den Gassen gehabt. Doch was wollten diese dort? Wurden sie von Haffax im Wahn ausgesandt? Oder verfolgten sie ein bestimmtes Ziel? Eine Antwort auf diese Fragen, müssen wir dem Leser leider schuldig bleiben.

Nun gilt es die Chance, die diese Eskalation gebracht hat, zu nutzen. Viele Banden sind geschwächt, andere haben ihre Führer verloren. Nun müssen Soldaten entsandt werden, welche die altherwürdige Stadt an der Termündung sichern und die Ordnung wiederherstellen. Doch dies ist nur möglich, wenn eine Lösung gefunden wird, wie der Malmer vertrieben werden kann. Aranien, nutze die Gunst der Stunde, um zu verhindern dass Llanka endgültig zu einem zweiten Selem voller Irrsinn und Tod wird.

Marc Jenneßen

Freibrief für Bredenhag

Graf von Bredenhag demonstriert seine Macht im Konflikt mit den Abagunder Adligen

Havena. Bereits zwei Götterläufe ist es her, dass Kaiserin Rohaja dem Krieg in Albemia ein Ende setzte, doch ist damit noch längst nicht überall im streitbaren westlichen Fürstentum Frieden eingeleitet.

Mehrfach machte im vergangenen Götterlauf vor allem die Grafschaft Bredenhag auf sich aufmerksam, wo Graf Jast Irian Crumold mit harter Hand gegen immer wieder aufflammende Bauernaufstände vorging. Als Schuldige hatte der Graf schnell seine ungeliebten Abagunder Nachbarn – allen voran die Familie Niamad – ausgemacht, die angeblich Unruhen auf seinem Land förderten, indem sie den Aufrührern Unterschlupf gewährten und entsprechende Nachforschungen Jast Irians behinderten (AB 145). Kurz darauf gerieten auch Mitglieder des Albenhuser Bundes, allen voran das Handelshaus Markwardt, unter Verdacht. Der Graf beschuldigte die Händler für seine Niamadschen Rivalen zu spionieren, zu schmuggeln und Aufstände zu schüren (AB 144). Seit Ende 1033 nun scheint es, dass Jast Irian Crumold endgültig wieder Herr der Lage ist und mit schier militärischer Macht jeglichen Aufstand schon im Keim zu ersticken vermag. Doch es ist eine trügerische Ruhe dort in Bredenhag, denn der Konflikt mit den Abagunder Adligen und den Albenhusern schwelt weiter. Letztere legten vor einigen Wochen formell Beschwerde beim Fürstenhof ein, um sich gegen widerrechtliche Übergriffe auf ihre Handelszüge und die andauernde Sperrung von Handelsrouten, die eine Belieferung des Kontors in der Bredenhager Stadt Bockshag unmöglich macht, zur Wehr zu setzen. Die wirtschaftlichen Schäden, die durch Repressalien des Bredenhagers entstanden, sind immens, und die Händler, die ihre Warenzüge seit Monden durch bewaffnete Eskorten der Niamad schützen lassen, schäumen vor Wut.

Nun hat Graf Jast Irian nachgezogen – auch er hat sich an Havena gewandt. Dabei liegt sein Augenmerk unter anderem auf der Per-

son des Kjaskar Knallfaust (siehe *Großer Fluss* 37), ehemals Baron von Jannendoch und einer derjenigen Albemier, die ihr Lehen im Zuge des Abilachter Friedens eingebüßt haben. Jener steht im Verdacht sich unrechtmäßig auf Bredenhager Land herumzutreiben und ein Komplott zur gewaltsamen Rückeroberung seiner alten Besitzungen zu schmieden. Überraschend gelang es dem Bredenhager, glaubhafte Beweise für diese Vorwürfe auf den Tisch zu bringen. Demzufolge hat sich Knallfaust wiederholt in Jannendoch aufgehalten und die ansässigen Bauern gegen den Grafen aufgewiegelt. Dass ihm zudem Abagunder Adlige wie die Baronin von Traviarim und der Baron von Otternatal zwischendurch immer wieder Unterschlupf gewährt haben sollen, scheint die alten Verdächtigungen bezüglich einer Verwicklung der Abagunder in Bredenhager Aufstände zu bestärken. Auch die Anschuldigungen gegenüber dem Handelshaus Markwardt hält Graf Jast Irian aufrecht. So kam der Fürstenhof nicht umhin, die Vorwürfe ernst zu nehmen, da der Graf überzeugend dargelegt haben soll, dass Aufwiegler, die auf Bredenhager Grund Verbrechen begangen hatten, wiederholt jenseits der Grafschaftsgrenze Schutz fanden. Als Bredenhager Garden daraufhin die Vorfälle untersuchen wollten, hat man ihnen nicht nur die Unterstützung versagt, sondern sie sogar gezielt behindert.

Obwohl sich angeblich die Zahl der Freunde des Bredenhagers am Hof der Kronverweserin in Grenzen hält, fand er dennoch Gehör mit seinem Anliegen – im Gegensatz zum Handelshaus Markwardt, dessen Eingabe bislang unbeantwortet blieb. Man stellte ihm einen fürstlichen Freibrief aus, der ihn berechtigt auf Bredenhager Land verübte Verbrechen auch jenseits seiner Grenzen zu ahnden – vorausgesetzt, dass geflohene Verbrecher unverzüglich verfolgt und gerichtet werden. Im Abagund sorgte diese Nachricht bald für grimmigen Protest.

Vor allem aus Reihen der Familie Niamad, deren Ländereien direkt an Bredenhag grenzen. Der Abagunder Graf Cullyn ui

Niamad indes, ließ sich bis dato nicht zu einer öffentlichen Stellungnahme bewegen. So verwunderlich die ganze Angelegenheit auf den ersten Blick scheinen mag, vor allem auch was das Schweigen des Grafen Cullyn betrifft, wird doch manches verständlicher, schaut man sich die politischen Verhältnisse in Albemia genauer an. De facto ist derzeit Graf Jast Irian einer der mächtigsten Adligen des Landes. Die militärische Stärke des Bredenhagers, der auch nach dem Ende des Bürgerkriegs noch eine beachtliche Zahl an Söldnern als stehende Truppen unterhält, steht im eklatanten Gegensatz zur Lage vieler anderer Adligen: Die meisten von ihnen müssen sich auch heute noch von den hohen Verlusten erholen, die sie während der albernischen Auseinandersetzungen zu beklagen hatten. Selbst die Krone hätte Jast Irian militärisch wenig entgegenzusetzen, würde dieser es auf eine Kraftprobe anlegen. Die Inspektion der albernischen Regimenter, die Aufschluss über die Wehrhaftigkeit selbiger geben soll, deckte vor allem Mängel auf. Sollstärke erreicht nicht eine einzige der bisher geprüften Einheiten. Doch ist dies bei Weitem nicht der einzige Grund für das rasche Einlenken des Fürstenhofes. Zwar sagt man Jast Irian Crumold nach, in Havena nicht gut gelitten zu sein, seine Gemahlin, Ugdane vom Großen Fluss, jedoch ist ein häufiger und gern gesehener Gast in der Fürstenstadt. Als Tochter des Herzogs vom Großen Fluss sichert sie dem Grafen zudem gute Beziehungen zu den Nordmarken. Das hervorragende Verhältnis des Bredenhagers zu seinem Namensvetter kann sicher als ein weiterer Grund gelten, weshalb sich Kronverweserin Idra davor hütet, es sich mit dem Grafen – und damit möglicherweise auch mit seinem Schwiegervater – zu verderben. Es bleibt abzuwarten, ob sich der Graf nach diesem klaren politischen Sieg zufrieden gibt und die Abagunder Adligen sich zähneknirschend in ihr Schicksal fügen, oder ob dies nur der Auftakt zu neuerlichen Streitigkeiten darstellt.

*Niamh Schlappmaul
(Nina Haßmann,
mit Dank an Marcus Buss)*

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Praios 1034 BF

Unwürdiges Gerangel!

Gilden streiten über Ausrichter des Allaventurischen Konvents der Magie

PUNIN/GARETH/MIRHAM. Bereits sieben Götterläufe sind seit dem letzten Allaventurischen Konvent der Magie in Gareth vergangen und somit steht die erneute Ausrichtung dieses wichtigsten Treffens der Gildenmagie unmittelbar bevor. Doch obgleich für die reibungslose Durchführung dieses Großereignisses die Vorbereitungen längst begonnen haben müssten, sind sich die Gilden noch immer uneins, wer den Konvent in diesem Jahr ausrichten soll.

So ließ Sirdon Kosmaar von der Akademie der Hohen Magie Punin kürzlich verlautbaren, dass die Graue Gilde ob ihrer großen Mitgliederzahl sowohl an Magiern als auch an Akademien die Ausrichtung des Konvents wieder für sich beanspruche und den Tagungsort Festum vorschlage. Gegen dieses Ansinnen verwehrt sich die Bruderschaft der Wissenden entschieden. Eine offizielle Stellungnahme des Consilium Sinistrae konstatiert, dass die Schwarze Gilde diesen Proporz-Gedanken entschieden ablehnt. Turnusgemäß wäre nach Punin und Gareth zweifelsohne eine schwarzmagische Akademie an der Reihe, wobei sowohl Fasar als auch Mirham als Vorschläge im Raum ständen. Die Reaktion der Weißen Gilde fiel dagegen relativ verhalten aus. Zwar brachte das Collegium Canonicum seinen Wunsch zum Ausdruck, den katastrophal endenden Conventus Ignis von Gareth zu wiederholen, doch selbst für Außenstehende scheint diese Argumentation vergleichsweise schwach. Aus gut informierten Kreisen ist zu hören, dass sich der Bund des Weißen Pentagramms zurückhält, um in anderer Sache seine Verhandlungsposition zu stärken: So ist es ein offenes Geheimnis, dass die Gilde beabsichtigt, im Rahmen des Konvents eine Basilius-Prüfung durchzuführen, mit dem Wunsch wieder einen weißmagischen Erzmagier in den eigenen Reihen zu wissen. Zu diesem Zweck aber muss sie die anderen Gil-

den für die Besetzung des *gremium honoris* mit ins Boot holen.

Es bleibt zu hoffen, dass die Gilden in ihrem unwürdigen Gezänk bald zu einer Einigung kommen, müssen doch wichtige Themen wie die Aufnahme von Bethana und Sinoda in die Graue Gilde, das Gildengerichtsurteil über den flüchtigen Verbrecher Rohaldor von Mersin oder Überarbeitungen des Codex Albyricus behandelt werden.

Am Rande der Kobentsdebatte - Schwarze Gilde wieder einig?

Ein Kommentar von
Rhenaya da Corallido

Während der Streit um die Ausrichtung des Allaventurischen Konvents beinahe zu erwarten war, droht ein bemerkenswertes Detail am Rande der Debatte beinahe unterzugehen: Das Consilium Sinistrae äußert sich in einer gemeinsamen Stellungnahme! Damit zeigt der Gildenrat der Schwarzen Gilde ein Zeichen von Einigkeit, wie man es seit dem offenen Zerwürfnis während der Borbarad-Krise nicht mehr erwartet hat. Zwar hatten die Convocati 1029 BF nach gut zehnjähriger Pause erstmals wieder mit unregelmäßigen Treffen des Gildenrates begonnen, doch die eigensinnigen Oberhäupter der Schwarzmagierschaft waren nach wie vor weit davon entfernt mit einer Stimme zu sprechen. Als aufmerksamer Beobachter der Gildenpolitik fragt man sich nun gespannt, was diesen plötzlichen Sinneswandel verursacht haben mag.

Durchbruch in Fremmelshof-Forschungen steht bevor

KUSLIK. Das Institut der Arkanen Analysen lässt verlautbaren, dass die Forschungen an den sogenannten Fremmelshof-Relikten vor einem wichtigen

Durchbruch stehen. Große Teile der Fundstücke aus der in den Magierkriegen entrückten und vor wenigen Jahren zurückgekehrten Minderglobule seien mittlerweile ausgewertet.

Noch hält sich die Forschungsgruppe um Prishya von Garlischgrötz mit genaueren Aussagen bezüglich ihrer Forschungsergebnisse zurück, doch die Fachwelt erhofft sich weitreichende Erkenntnisse über das Magiewirken der Rohalszeit. Von verschollenen Zauberformeln und Ritualen, aber auch tiefergehenden sphärologischen Einsichten ist die Rede.

Sollten sich die Gerüchte bewahrheiten, so ist dieser Erfolg vor allem den unermüdlichen Bemühungen der ehemaligen Spektabilität und Convocata Prima zuzuschreiben. Ihr Stern schien nach ihrem tragischen Unfall beständig im sinken, doch ein Durchbruch bei der Auswertung der Garlischgrötzschen Fremmelshof-Expedition könnte den Ruf der verdienten Magierin endgültig wieder herstellen.

Voraussetzungen mehr als erfüllt! - Gildenwechsel nunmehr reine Formsache

BETHANA. Erfolgreich abgeschlossen seien die Begutachtungen von Gebäude, Personal und Lehrplan, vermeldet Rhyano Medellis, der die Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana als von der Grauen Gilde bestellter Visitor inspizierte. Nichts steht der Aufnahme der Kampfmagierschule in die Große Graue Gilde des Geistes jetzt noch im Wege.

Über die Maßen zufrieden mit der ganzheitlichen Ausbildung der Scholaren sei er gewesen, ließ uns Medellis wissen. Der erfahrene Magus, der sonst als Magister magnus für Kampfmagie am Stoorrebrandt-Kolleg zu Riva lehrt, führte weiter aus, die Akademie gebe "ein vorzügliches Exemplum, wie eine kampfmagische Ausbildung in der Grauen Gilde auszusehen habe".

Bereits 1029 BF hatte die Akademie in den Wirren des Horasischen Thronfolgekriegs dem Bund des Weißen Pergaments den Rücken gekehrt und einen Antrag auf Aufnahme in die Graue Gilde gestellt, doch die Mühlen der Gildenbürokratie mahlen bekanntlich langsam. Langwierige Verhandlungen mit der Weißen Gilde, unzählige Briefwechsel und die Suche nach einem geeigneten Visitor, der sich mit der *Magica combattiva* auskennt, zogen das Verfahren in die Länge, aber endlich ist nun ein Ende in Sicht.

Franz Janson

Ein Vogt steht vor verschlossenen Toren

Beginnt ein Machtkampf um das Erbe Gräfin Thesias?

FESTUM/RODEBRANNT. "Ist die Bärin aus dem Wald, tanzen die Füchse über die Lichtung", so lautet ein bekanntes Sprichwort in Sewerien. Gräfin Thesia von Ilmenstein ist seit gerade einmal einem Jahr verschollen. Die Entscheidung, ob sie für tot erklärt werden muss, steht nach dem Schiedsspruch des bornischen Wappenvogtes Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas noch lange nicht an (AB 144). Demzufolge gibt es auch derzeit eigentlich kein Erbe zu verteilen. So manchen ficht dies offenbar nicht allzu sehr an: die Nachrichten, die aus Rodebrannt – dem Verwaltungssitz der Grafschaft Ilmenstein – nach Süden dringen, deuten für den kundigen Betrachter darauf, dass sich der eine oder die andere schon in eine günstige Position für den Erbfall zu bringen versucht.

Im milden sewerischen Sommer hat sich Therinja von Ilmenstein (Bär 65), als Base die – soweit bekannt – nächste lebende Verwandte Gräfin Thesias, auf dem schönen Schloss Ilmenstein niedergelassen. Mit ihrer reichen Kinderschar kehrte das schmerzlich vermisste Leben wieder auf den Familiensitz zurück. Therinjas älteste Kinder, Thila und Torjin, haben vor wenigen Jahren an der Rondragefälligen und Theaterritterlichen Kriegerschule der Bornischen Lande zu Neersand (Bär 89) ihren Kriegerbrief erworben und anschließend ihre Dienstzeit im Widderorden (Bär 109) am Walsach abgeleistet. So waren sie ohne jeden Zweifel erfahren genug, in der Gräflichen Garde in Rodebrannt zu dienen. Jeder der beiden übernahm dort zu Beginn des Rondramondes die Führung einer Lanze in dem dort stationierten Banner (Bär 73).

Gräfin Thesia hat – wie bereits berichtet – für die Zeit ihrer Abwesenheit ihren treuen Kampfgefährten Linjan von Hattenfurt zum Vogt bestellt. Er hat versprochen, die Grafschaft

in ihrem Sinne zu verwalten. So zögerte er selbstverständlich keinen Augenblick lang, als Therinja von Ilmenstein ihn im Efferdmond zu Hilfe rief. In den tiefen Wäldern um Schloss Ilmenstein hat sich schon seit geraumer Zeit eine Goblinsippe eingenistet (Bär 164). Nach dem Verschwinden der Gräfin aber sind die Roptelze wohl stetig dreister geworden. Ohne dass man ihnen nachdrücklich Einhalt gebieten konnte, haben sie in den Wäldern gewildert und sogar mehrfach die fleißigen Untertanen Thesias bestohlen. Kunde über die Diebeszüge gelangte schon bald über die Grenzen der Grafschaft hinaus. Das freundschaftliche Hilfsangebot des benachbarten Grafen Tsadan von Norburg (Bär 158), dem die Ilmensteiner Sorgen zu Ohren gekommen waren, schlug Linjan von Hattenfurt rundweg aus. Stattdessen machte er sich selbst gemeinsam mit zwei Lanzen der Gräflichen Ilmensteiner Gardisten von Rodebrannt aus auf, um das "aufsässige Goblinpack" ein für alle Mal in die Schranken zu weisen.

Seine Amtsgeschäfte als Vogt übertrug er für die Zeit seiner Abwesenheit an seine Tochter Marissja, die in der Grafenstadt verblieb. Die junge Frau ist gewissermaßen die rechte Hand des Vogtes und hat ihm im letzten Jahr seit Thesias Verschwinden treulich zur Seite gestanden. Ob Linjan aber überhaupt die Befugnis hat, sie zu seiner Stellvertreterin zu ernennen, stößt nicht nur unter Rechtsgelehrten auf gewichtige Zweifel. Für Thila und Torjin von Ilmenstein – die mit ihren jeweiligen Lanzen auf der Burg verblieben waren – schien es wohl, dass der Vogt von Rodebrannt sich zum eigentlichen Herrscher der Grafschaft aufzuschwingen versuchte. Das konnten und wollten die beiden als Großnichte und -neffe der Gräfin keinesfalls hinnehmen. Was genau in der Alten Burg auf dem Rodebrannter Berg vor sich ging, konnte diese Zeitung bisher nicht in Erfahrung bringen. Fest steht jedenfalls, dass Marissja von Hattenfurt sich eines Morgens im Travia-

mond unversehens draußen vor den Toren der Burg wiederfand, während Thila und Torjin von Ilmenstein drinnen gemeinsam das Kommando übernahmen. Der Tochter des Vogtes blieb nichts anderes übrig, als im Hotel *Ilmenblatt* in Oberrodebrannt – immerhin dem besten Haus am Platze – Quartier zu nehmen und dort die Rückkehr ihres Vaters abzuwarten.

Linjans Strafexpedition verlief derweil offenbar recht erfolgreich. So mancher besonders vorwitzige Goblin wurde am nächsten Ast aufgeknüpft oder nach altem sewerischen Bronnjarenbrauch von den Reitern des Vogtes zu Tode geschleift. Nachdem er dergestalt einige Exempel statuiert hatte, zogen die übrigen Roptelze sich geschlagen tiefer in die Ilmensteiner Wälder zurück. Sie werden die Menschen wohl so bald nicht mehr behelligen.

Bei seiner Rückkehr nach Rodebrannt wartete jedoch eine unangenehme Überraschung auf Linjan von Hattenfurt. Zwar öffneten sich ihm die Tore der Stadt, aber die Pforte zur Alten Burg blieb ihm genau wie seiner Tochter versperrt. Die jungen Ilmensteiner Geschwister hatten die Zeit seiner Abwesenheit rege genutzt: einige der wichtigsten Kontoristen und Schreiber der Grafschaft waren aus ihren Häusern in Oberrodebrannt hinter die schützenden Mauern der Burg umgezogen. Außerdem hatte man sich bei den städtischen Händlern umsichtig mit Vorräten eingedeckt. Die Bewohner der Alten Burg sind damit für den kommenden, langen Winter bestens versorgt. Linjan von Hattenfurt hingegen muss sich auf die Suche nach Verpflegung machen – denn wie es aussieht, können ihm die Rodebrannter Händler nichts mehr zur Verfügung stellen.

Neuere Nachrichten sind bisher nicht zu hören gewesen. Die *Festumer Flagge* wird die geneigte Leserschaft über den Fortgang der Ereignisse getreulich auf dem Laufenden halten.

Orschin Brinnske
(Oliver Baeck)

Vom Spuk der Widderhorn



Alle treuen Leser der *Schiffsglocke* seien gewarnt und mögen das Wort verbreiten: Seit den nebelverhangenen Wochen des letzten Boron wurde wiederholt die Erscheinung der *Widderhorn* gesichtet!

Der fluchbeladene Holk geriet vor 300 Jahren in den fürchterlichen Neer. Ein jeder Matrose an Bord fand einen grauenvollen Tod, doch niemals Frieden und Eingang in Efferds Reich. Vor allem in den klammen und kalten Monden des Jahres, wenn das Licht des Götterfürsten nur schwach die Himmel erleuchtet, erhebt sich die *Widderhorn* aus ihrem nassen Grab, um Unschuldige in den unersättlichen Flutenschlund zu locken, auf dass sie ihr Schicksal teilen.

Sowohl die Mannschaft der Tapferen Kogge als auch die Matrosen der *Brummbar* und des Holken *Roter Ritter* schwören beim Launigen und allen Heiligen, das Geisterschiff in der Festumer Bucht gesehen zu haben. Nur dem Schutz der Heiligen Elida von Salza und der Vernunft der Kapitäne ist es zu verdanken, dass die Schiffe der Falle entgingen.

Es sei darum mehr denn je angeraten, vor jeder Fahrt den Segen des Gezeitenherrn zu erbitten. Ihre Eminenz Vanjescha Karjensen und Seine Hochwürden Jesidoro de Sylphur haben in ihren Messen dem Unergründlichen geopfert, auf dass er die verfluchten Seelen erlöse und den Spuk von den Schiffen der tapferen Kauffahrer und Kapitäne fernhalte.

Ulmjan Ulmski
(Michael Masberg)

Fantholi, 1034 BF Die Heldentrutz im Bann des Eises



Die Grafschaft Heldentrutz. In den Schluchten und Höhen des nördlichen Finsterkamms ist man mit harten Wintern und schnellen Wetterumschwüngen bestens vertraut. Doch was im Boronmond diesen Jahres über die Heldentrutz hereinbrach, muss als widernatürlich bezeichnet werden. Der Frost kam so jäh über Mensch und Tier, dass das Vieh in den Ställen verendete und die Bauern in ihren Katen am brennenden Herdfeuer erfroren.

Begleitet wurde der Kälteeinbruch von einem gigantischen Schneewirbel, der stetig

gen Süden zog und eine Schneise der Verwüstung hinterließ.

In der Baronie Dergelquell, unmittelbar an der Grenze zur Markgrafschaft Greifenfurt gelegen, wütete der Sturm schließlich einige Tage ohne Unterlass, eher er jäh – von einem Augenblick auf den nächsten – verebbte. Doch damit nicht genug. Während die widernatürliche Kälte die ganze Baronie im eisigen Griff hielt, entstieg die Geister der Toten Borons Hallen – und einige tapfere Waidleute berichten von eigenartigen weißbepelzten Gestalten, die durch die Eiseskälte zogen, scheinbar unberührt von Eis und Sturm. Vom kleinen Rittergut Pergelgrund wird berichtet, dass sich dort die Toten der Schlacht an der Roten Furt erhoben und das Massaker aus den Zeiten der Priesterkaiser sich wiederholte.

Auch in der Schlucht, in der die Helden-trutzer erst Ende 1032 BF dem Drachen Feracinor die Stirn geboten hatten, soll das grausige Wehklagen der Gefallenen weiterhin hörbar erklingen sein. Doch ebenso plötzlich, wie der überaus heftige Winter-einbruch über das Land gekommen war, verschwand er nach einigen Tagen auch wieder.

Sofort erinnerten die Sänger an den Feuern der gastfreien Häuser an verderbte orkische Zaubermacht, und selbst an den Adelshöfen wurde schnell über die Tücke des alten Erbfeindes sinniert. Doch wollten auch Stimmen nicht verklingen, die nach dem erst kürzlich erfolgten Einfall Schwarzer Ritter in die Baronie Böckelsdorf (siehe *Aventurischer Bote* 146) hinter dem unheiligen Schneesturm das Wirken des Dunklen Herzogs Arngrimm von Ehrenstein vermuteten.

Schon argwöhnten die Landwachen des Grafen Emmeran in den unheimlichen Gestalten, die angeblich durch den Sturm gewandert sein sollen, eine Vorhut des Dunklen Herzogs, gar Dämonenknechte aus den Schwarzen Landen. Besonnene Adlige hingegen sahen darin nur die Hirngespinnste verängstigter Jäger oder Ausgeburten von maßlos genossenem Balihöer Barentod.

Dennoch stellt sich die Frage, was das Ziel dieser Wesen hätte sein können. Wollten sie vielleicht zur Nimmerkuppe, wo seit anderthalb Jahren der Drache Feracinor haust, um von dort den Finsterkamm zu unterjochen (siehe *Aventurischer Bote* 141)? Doch bisher gibt es gerade auf diese Fragen keine klare Antwort – zunächst

muss herausgefunden werden, ob es diese weißen Wanderer überhaupt gegeben hat. Die einfachen Menschen der Grenzgrafenschaft können bisher kaum nach Antworten suchen, denn sie haben alle Hände voll zu tun, die Schäden zu beseitigen, und müssen sich durch die Verluste an Vieh und Vorräten auf einen Hungerwinter vorbereiten. Für die wenigen Landwachen und Ritter des Grafen indes ist die Region zu groß und das Gelände zu unwegsam, um in Bälde mit umfassender Aufklärung rechnen zu dürfen.

Marcus Dirk
mit Dank an Katja Reinwald
und Daniel Simon Richter

Nordmärker Nachrichten, Boron 1034 BF

Golgaris Fluch oder Bishdariels Segen



LBENHUS/WEIDLETH, BORON 1034 BF. Wertvolle Fracht hatte der Elenviner Händler Tsa-sind Siebenfeld für Weidleth im Gepäck, als er in Hungersteg von Bord des Flussegglers 'Blauhaar' ging. Und doch wartete die Pfalzgräfin in Weidleth vergeblich auf ihre Ware, eine kostbare Laute aus Mammuton und Mohagoni, denn nie kam der Handelsmann an.

Erkundigungen, die Ihre Hochwohlgeborenen Yolande von Mersingen ä.H. daraufhin einziehen ließ, ergaben, dass der Handelsreisende im Gasthaus zu Hungersteg abgestiegen sei – und seitdem dort schlafe, seit nunmehr fünf Tagen. Daraufhin sandte die Pfalzgräfin den Borongeweihten der Weidleth aus, um der Sache auf den Grund zu gehen. Doch auch dieser vermochte weder das Wesen des tiefen Schlafes des Handelsmannes zu ergründen noch den Schläfer zu wecken.

Eines brachten die Mühen des Geweihten an den Tag: Der lange Schlaf des Händlers war nicht der einzige Fall dieser Art im Umland – zumindest noch ein Knecht eines Weidlether Weinhändlers und die Magd des örtlichen Gasthauses waren in den letzten Tagen in einen noch immer andauernden Schlaf gefallen.

Seitdem hat sich Seine Gnaden von Mersingen der Erforschung diese seltsamen Umstände verschrieben – aber es hat den Anschein, als blieben weitere Erkenntnisse aus.

Hesindigo Wagenknecht
(Tina Hagner)

teraktion im weitesten Sinne gefragt. Zunächst wird man leugnen, von Erzsücher-Rik jemals gehört zu haben. Hier können die Helden auch mit Hilfe der Skizzen in dem Buch gegenhalten. Dann wird man sich an den stinkenden Mann erinnern, aber behaupten, dass er verschollen sei. Machen Sie es den Helden an dieser Stelle nicht zu schwer und gönnen Sie ihnen ruhig das Erfolgserlebnis, sich durchgesetzt zu haben. Allerdings wird sich die Talschaft auch bald gegen die Helden auflehnen, insbesondere wenn diese eher handgreifliche Argumente verwenden. Letztlich kann Dorota – ganz in der Rolle der Tugendhaften, die nicht länger schweigen kann – die Helden zum Prospektor führen.

Bei den Nachforschungen werden die Helden stets durch ihre Gegnergruppe beobachtet, die gemäß ihres Auftrags auch einschreiten wird, um Erfolge der Helden zu verhindern. Eine direkte Auseinandersetzung wird Ritter Gwinnling aber scheuen. Das hieße dann doch, sich zu deutlich gegen den Willen des Königs zu stellen.

FINALE I: DAS AUFFINDEN DES PROSPEKTORS

Arrangieren Sie die Ereignisse so, dass der Höhepunkt zur Neumondnacht stattfindet. Der Schneesturm erreicht seinen Höhepunkt und die Helden gelangen zu der versteckt am Rand des Tales gelegenen Höhle, in der Rik gefangen gehalten wird. Hierfür müssen sie durch einige Meter gewundenen Stollen in eine etwa 10 Rechschritt große Höhle vorstoßen. Dabei schlägt ihnen ein bestialischer Gestank entgegen. Die Wände sind pechschwarz und nur durch das Licht erleuchtet, das die Helden mitbringen. An der Stirnwand hängt, ähnlich der Darstellung in *Wege der Götter 154*, der gesuchte Prospektor, das Gesicht von einer silbern glänzenden Maske bedeckt. Der Lichtschein enthüllt außerdem eine Reliefschrift, die die rechte Wand der Höhle bedeckt und folgenden Text wiedergibt:

Du bist gesalbt zum König über das Land und so Spross der dreifachen Wurzel.

Wer bist Du, Verblendeter, dass Du die Ordnung der Jahrhunderte störst, die alten Schwüre zu lösen suchst, die das Dir Anvertraute halten?

Du wirst Deiner Gemahlin den Untergang bringen.

Zwei Königreichen wirst Du den Untergang bringen.

Dein Erbe soll seines Geburtsrechts verlustig gehen und wandeln in finsternen Schatten, verfolgt von denen, die Dein starkes Herz sein sollten.

Dein Streben soll den Verfall bringen über den König der Bäume, Deine Axt soll ihn fällen.

Eintracht soll Zwietracht säen und Nattern an den Wurzeln nagen, sie mit Gift tränken.

Nicht sollst Du Ruhe noch Frieden finden, denn dreifaltig ist der Fluch und drei Generationen soll er wirken.

Auf der linken Seite findet man Überreste eines Lagers, hier war der kleine Waldomir untergebracht. Rik ist zunächst nicht in der Lage, zu sprechen oder zu gehen, da er schon einige Tage ohne Wasser oder Nahrung hier hängt. Später kann er bestätigen, dass der

Schmied ihn überwältigt hat. In den letzten Tagen sei außerdem ein Kind hier gewesen, das man vor einigen Stunden abgeholt habe. Wenn die Helden die Höhle verlassen, hat sich der Sturm gelegt. Über ihnen wölbt sich der totenstille, mondlose Sternenhimmel. Dann hört man aus dem Dorf einen unheimlichen Gesang.

DAS SCHICKSAL DER GEGNER

Mittlerweile ist die gegnerische Gruppe von den Dörflern niedergemetzelt worden. Auf dem Rückweg zum Dorf begegnen die Helden dem blutüberströmten Detter Krück, der völlig außer sich von der Bluttat berichtet, natürlich in allen schaurigen Einzelheiten.

FINALE II: DIE OPFERZEREMONIE

Im Dorf bereitet Arnbold, nunmehr in schwarzes Leder und einen Kapuzenumhang gehüllt, alles für die Opferzeremonie vor, mit der 'durch Andras Blut Andras Schwur erneuert werden soll, wie in alter Zeit'.

Die Zeremonie findet auf dem Platz unter der Brandeiche statt. Durch mehrere flackernde Feuer ist der Ort gut erhellt. Es sieht fast so aus, als wolle der tote Baum nach dem Kind greifen, das neben der Opferschale liegt, in die der Geweihte gerade einen Ivash (*Wege der Zauberei 214*) gerufen hat.

Natürlich sollen die Helden hier eingreifen – dazu müssen sie sich jedoch einen Weg durch die Schar der Dörfler bahnen, die ihrem Geweihten notfalls bis zum Tode treu zur Seite stehen. Dorota wird die Gelegenheit nutzen, um endgültig mit ihrem Ziehvater zu brechen. Arnbold verliert die Kontrolle über den Ivash, der zunächst die Eiche und dann die nahe liegenden Häuser in Brand setzt.

DER LOHN DER MÜHEN/AUSBLICK

Die Helden kehren mit dem gesuchten Prospektor, dem Erben des Freiherrn von Andrafall und dem geretteten Mädchen nach Andergast zurück. Im kommenden Frühjahr wird man mit dem Abbau der Zwergenkohle beginnen. Der König zeigt sich von den Vorkommnissen und dem Menetekel erschüttert, ist aber auch erfreut von dem Ergebnis der Queste.

Neben einer materiellen Belohnung, die ganz in Ihrem Ermessen steht, haben sich die Helden die Dankbarkeit des Freiherrn von Andrafall und des Königs selbst verdient. Ferner schlagen wir noch eine Belohnung von 300 AP und drei *Spezielle Erfahrungen* auf passende Talente vor.

Und Dorota findet einen passenden Platz in der Stadt Andergast.

PERSONEN

DIE TALBEWOHNER

ARBOLD DER SCHMIED:

ALDERMANN UND GEWEIHTER DES NAMENLOSEN

Erscheinung: 42, 1,94 Schritt, glatzköpfig, Brandnarben

Charakter: Ein fähiger Aldermann, der tief in den Traditionen der Talschaft und den Lehren des Namenlosen verwurzelt ist.

Motivation: Arnbold gehorcht den Befehlen seiner Oberen und sieht es als seine Aufgabe, das Menschenopfer zu bringen. Dies ist ihm wichtiger als sein eigenes Leben.

MU 13 KL 12 IN 14 CH 13 GE 12 FF 13 KO 14 KK 16 SO 7
Vorschlaghammer: INI 6+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+6 DK N
LeP 40 AuP 38 KaP 36 WS 9 MR 5 RS 3 GS 6
Wichtige Vor- und Nachteile: Geweiht, Eisern, Schwer zu verzaubern, Verpflichtungen Talschaft
Talente: Liturgiekenntnis 9, Zweihand-Hieb Waffen (Vorschlaghammer) 10, Selbstbeherrschung 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 5, Überzeugen 8, Götter/Kulte Namenloser 8, Geschichtswissen 5, Grobschmied 11, weitere passende Handwerkstalente
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Rüstungsgewöhnung I (Lederharnisch), Wuchtschlag
Ausrüstung: Vorschlaghammer, geschwärzter Lederharnisch
Liturgien: DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG, NAMENLOSES VERGESSEN, HERBEIRUFUNG DER DIENER DES HERREN, PECH UND SCHWEFEL, GOTT DER GÖTTER

DOROTA, SCHMIEDEGESELLIN UND AKOLUTHIN DES NAMENLOSEN

Erscheinung: 19, 1,73 Schritt, schlank, blond, zurzeit blaues Auge, wirkt unschuldig
Charakter: Eine tiefgläubige Akoluthin des Namenlosen und kompetente Intrigantin. Dabei ist sie skrupelloser, als ihr Ziehvater dies je sein könnte.
Motivation: Im Dienst des Namenlosen weiter voranschreiten.

MU 13 KL 12 IN 12 CH 13 GE 13 FF 12 KO 13 KK 14 SO 5
Dolch: INI 10+1W6 AT 11 PA 8 TP 1W6+1 DK H
Knüppel: INI 10+1W6 AT 11 PA 9 TP 1W6+1 DK N
LeP 30 AuP 31 WS 6 MR 6 RS 0 GS 8
Wichtige Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz 3, Gabe Prophezeien, Schwer zu verzaubern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Eingeschränkter Tastsinn, Medium, Neugier 6, Verpflichtungen (Namenloser)
Talente: Liturgiekenntnis Namenlos 7, Dolche 4, Hieb Waffen 6, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 6, Betören 5, Menschenkenntnis 6, Überreden (Lügen) 9, Überzeugen 6, Götter/Kulte 8, Grobschmied 7, Kochen 5, Prophezeien 8
Sonderfertigkeiten: Akoluth Namenloser
 Dorota wird in unregelmäßigen Anständen durch ein Auge des Namenlosen besessen, das anscheinend so die Pläne des Gefesselten vorantreibt. Sie kann sich an die jeweiligen Ereignisse nicht erinnern, findet allerdings gelegentlich schriftliche Anweisungen vor.

DIE HIRTIN GUNDEL

Erscheinung: 42, 1,75 Schritt, wettergegerbt, ungeduldig mit allen außer ihren Tieren
Charakter: Gundel wird von den Talschaftlern gemieden, da sie als seltsam gilt. Manche halten sie gar für eine Hexe, das ist allerdings falsch, sie versteht sich nur gut auf Tierheilkunde.
Motivation: unbehelligt leben
Wichtige Vor- und Nachteile: Eingeschränkter Geruchssinn, Unfähigkeit gesellschaftliche Talente, Tierfreund

DIE VERFOLGER

RIITTER GWINNING VON BORKENFELL

Erscheinung: 32, 1,88 Schritt, beeindruckende Hakennase
Charakter: Gwinning von Borkenfell ist quirlich, intrigant und lebenslustig. Er bezeichnet sich gern als Vertrauten des Erbprinzen Wendelmir und flüstert diesem häufig allerlei Ungemach ein.
Motivation: Der Ritter hofft, ein eigenes Lehen zu erwerben, wenn der Prinz erst König ist. Dafür würde er fast alles tun.

MU 12 KL 12 IN 12 CH 12 GE 15 FF 11 KO 15 KK 13 SO 8
Andergaster: INI 11+1W6 AT 17 PA 10 TP 3W6+2 DK S
Bastardschwert & Buckler: INI 14+1W6 AT 15 PA 9 TP 1W6+5 DK N
Leichte Atmbrust: INI 14+1W6 FK 14 TP 1W6+6
LeP 40 AuP 41 WS 8 MR 1 RS 5 GS 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Aberglaube 5, Arroganz 5, Einäugig, Goldgierig 5, Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue, Schulden 500 D, Verpflichtungen (Prinz Wendelmir)
Talente: Dolche 8, Lanzenreiten 11, Schwerter (Bastardschwert) 9, Zweihänder (Andergaster) 11, Reiten 9, Selbstbeherrschung 5, Zechen 6, Menschenkenntnis 3, Überreden 6, Kriegskunst 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampreflexe, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Schildkampf I, Turnierreiterei, Waffenlos: Hammerfaust, Wuchtschlag

MAGISTER GOSTHELM KRÜCK, ANDERGASTER KAMPFMAGIER

Erscheinung: 26, 1,79 Schritt, unauffällig
Charakter: Ein Soldmagier und Mitläufer, wie er im Buche steht.
Motivation: GELD

MU 13 KL 14 IN 12 CH 12 GE 12 FF 12 KO 13 KK 12 SO 6
Magierstab: INI 14+1W6 AT 14 PA 10 TP 1W6+1 DK N/S
Dolch: INI 14+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+1 DK H
LeP 30 AuP 31 AsP 42 WS 7 MR 6 RS 0 GS 8
Wichtige Vor- und Nachteile: Begabung Merkmal Schaden, Gutes Gedächtnis, Angst vor Feuer 6, Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig 8, Goldgier 7, Neugier 8, Rückschlag, Schlechte Regeneration, Schulden 1000 D, Verpflichtungen (Akademie Andergast), Vorurteile 6 (Orks)
Talente: Dolche 7, Stäbe (Magierstab) 10, Reiten 4, Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 9, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 4, Kriegskunst 4, Magiekunde 7, Heilkunde Wunden 8,
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Kampreflexe, Wuchtschlag
 Fernzauberei, Merkmalskenntnisse Elementar (Feuer) und Schaden, Regeneration I, Stabzauber: Seil, Verbotene Pforten, Zauberkontrolle, Zauberroutine
Zaubersprüche: ARMATRUTZ 6, ATTRIBUTO 6, BALSAM 7, BLITZ 9, DUPLICATUS 5, EISENROST 7, FULMINICTUS 10, GARDIANUM 6, IGNISFAXIUS 12, IGNISHAERO 8, MANIFESTO 7, ODEM 7, PARALYSIS 9, PLUMBUMBARUM 9, SOMNIGRAVIS 7, VISIBILI 6

SZENARIO

DETTET KRÜCK, СТРЕВЕР

Erscheinung: 24, 1,85 Schritt, leicht abgerissen, goldener Ohrring
Charakter: Detter ist Magister Gosthelms kleiner Bruder
Motivation: GELD (und Vergnügen)

MU 15 KL 11 IN 14 CH 12 GE 14 FF 15 KO 11 KK 12 SO 3
Amazonensäbel: INI 13+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+4 DK N
Langdolch: INI 12+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+2 DK H
Kurbogen: INI 12+1W6 FK 19 TP 1W6+4
Wurfmesser: INI 12+1W6 FK 12 TP 1W6+3
LeP 28 AuP 32 WS 6 MR 3 RS 3 GS 8

Wichtige Vor- und Nachteile: Flink, Glück im Spiel, Herausragendes Gehör, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Aberglaube 7, Eitelkeit 6, Gesucht II (Mittelreich), Goldgier 9, Lichtscheu

Talente: Bogen (Kurbogen) 9, Dolch 7, Säbel (Amazonensäbel) 12, Wurfmesser 4, Klettern (Freiklettern) 9, Schleichen 8, Selbstbeherrschung 4, Sich verstecken 7, Sinnenschärfe 7, Taschendiebstahl 9, Menschenkenntnis 7, Überreden (Lügen) 7, Brettkartenspiel 7, Falschspiel 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Scharfschütze (Bogen), Schnellladen, Wuchtschlag

Ausrüstung: Krötenhaut

DIE OPFER

ERZSUCHER-RIK, ПРОСПЕКТОР

Erscheinung: 35, 1,64 Schritt, ungepflegt in praktischer Wildnis-
kleidung, stinkend

Charakter: Ursprünglich aus dem Svelttal stammend, ist Rik ein Einzelgänger, der sich für Rahjas Geschenk an die Frauen hält, insbesondere wenn er wieder getrunken hat. Seine offensichtlichen Nachteile ignoriert er. Ansonsten ist Rik ein kompetenter Prospektor mit langjähriger Erfahrung.

Motivation: Gold und die Freude, etwas zu finden.

MU 13 KL 12 IN 13 CH 9 GE 14 FF 13 KO 13 KK 13 SO 3
Byakka: INI 10+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+5 DK N
Spitzhacke: INI 8+1W6 AT 14 PA 8 TP 1W6+5 DK N
Borndorn: INI 11+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6+2 DK H
LeP 31 AuP 32 AsP 12 WS 7 MR 4 RS 1 GS 7

Wichtige Vor- und Nachteile: Innerer Kompass, Viertelzauberer, Einäugig, Aberglaube 5, Goldgier 10, Übler Geruch

Übernatürliche Begabungen: ATTRIBUTO 6, GEFUNDEN 10, IGNORANTIA 8, KATZENAUGEN 7

Talente: Hieb Waffen 9, Zweihand-Hieb Waffen 12, Klettern (Bergsteigen) 10, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 4, Überreden 5, Gesteinskunde 15, Schätzen 10, Orientierung 14, Wildnisleben (Gebirge) 14, Kartographie 8, Lesen und Schreiben Nanduria 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Improvisierte Waffen, Wuchtschlag

Ausrüstung: Dicke Kleidung

WALDOMIR VON ТАТЗЕННАЙН, КЛЕПКИНД

Erscheinung: 2, 0,64 Schritt, altersgemäß niedlich

Charakter: Noch keinen, das wird sich erst in der Zukunft herausstellen

Motivation: Waldomir möchte dringend etwas zu essen, zu seiner Mama und ins Warme

HANDOUT

Einige Auszüge aus dem Tage- und Fundbuch des Erzsammler-Rik, Prospektor im Auftrag des Königs von Andergast, Efferdan I. Zornbold, mögen ihm die Zwölfe immer gewogen sein.

Der olle Magister hatte schon recht, mit der Zeit fallen einem die Zeichen leichter. Werde das ganze Buch so schreiben. Bin jetzt königlicher Prospektor von Andergast, da hat sich das Geld für den Schreiber doch schon gelohnt.

Habe mich von Andergast auf den Weg nach Andrafall gemacht, nachdem mich die Büttel wieder freigelassen haben. Könnte ja auch keiner ahnen, dass diese Silvana verheiratet war.

Ich glaube, dass die Berge den einen oder anderen Schatz bergen. Wenn ich sie betrachte, juckt es mir förmlich in der Nase. Das ist schon mal ein gutes Zeichen. Vielleicht hat sich ja der eine oder andere Stern auch hierhin verirrt, obwohl die meisten Geschichten davon im Norden erzählt werden. Wenigstens gibt es hier keine Schwarzpelle.

Auch wenn die Leute hier etwas misstrauisch sind, scheint mir das Tal ein guter Ausgangspunkt zu sein. Gundel ist eine Netze, nur kochen kann sie schlecht, das Essen war heute wieder völlig versalzen. Aber dafür hat sie wenigstens keinen Mann, scheint ganz froh zu sein, Gesellschaft zu haben. Und sie redet nicht viel, das ist gut.

Habe heute ein Klümpchen Gold gefunden. Dachte ich, war aber dann doch nur falsches Gold.

Heute morgen festgestellt, dass hier die Steine brennen. Das Lagerfeuer wollte einfach nicht ausgehen und hat sich ein wenig in den schwarzen Boden gefressen. Ich glaube, das könnte so etwas wie diese Zwergenkohle sein, nur halt an der Oberfläche und von Angroschim weit und breit nichts zu sehen. Werde mal in der Talschaft fragen, vielleicht wissen die mehr. Gut, Kohle sind keine edlen Steine, trotzdem juckt meine Nase, seltsam. Jetzt erstmal weiter suchen.

Habe etwas weiter noch mehr gefunden, das scheint sich in den Berg reinzuziehen. Und irgend jemand war schon hier, habe Werkzeug gefunden. Vielleicht doch Angroschim?

UND RINGSUM NUR WASSER

- TEIL 2 -

VON TOBIAS RADLOFF

Von den Zyklopeninseln bis zu den Dschungeln von Maraskan, vom Feuerberg inmitten des Neunaugensees bis zu den

Inseln im Nebel: Aventurische Eilande stecken voller Geheimnisse. Kaum eine Insel, auf der nicht wenigstens ein wundersamer Ort seiner Entdeckung harrt oder deren Bewohner nicht in der Lage wären, selbst hartgesottene Entdecker in Staunen zu versetzen. Welches Eiland birgt keine ungeahnten Schätze, ob aus Gold oder der Erfüllung lang gehegter Träume bestehend?

Denn eins ist unbestritten: Die Abgeschiedenheit und Isolation einer Inseln haben Aventurier schon immer in ihren Bann gezogen.

Diese Spielhilfe stellt einige Eilande und ihre Mysterien näher vor. (Was jedoch keineswegs heißen soll, dass auf jeder Insel neben den vorgestellten Geheimnisse nicht noch weitere zu entdecken wären.) Der vorliegende Teil des Artikels beschäftigt sich mit Inseln im nördlichen Aventurien. Ein zweiter Teil wird die der südlichen Gefilden behandeln.

DIE ROTEN WRACKS VON TISAL

»Die Stimme des Ersten Offiziers scholl über Deck. Seinen Berechnungen zufolge war die Insel an Backbord Tisal und nicht Rulat. 'Noch mal davongekommen', murmelte ich Narr – ich wusste es ja noch nicht besser – und schlug erleichtert den Dreizack. Aber denkt deswegen nicht, dass ich ein Feigling bin; jeder hier im Rostigen Anker kann euch das Gegenteil bestätigen. Es ist nur so, dass ich Geschichten über Rulat gehört habe, die so grässlich sind, dass sie euch ein ganzes Jahr lang den Schlaf rauben würden. Nein, natürlich werde ich sie nicht zum Besten geben!

Die Mannschaft war also mit den Vorbereitungen zur Halse beschäftigt, und ich hatte nichts weiter zu tun, als das Linsenglas des Kapitäns zu halten. Verbotenerweise setzte ich das Fernrohr an, um meinen Blick über die Klippen von Tisal schweifen zu lassen. Und was ich sah... Verzeiht, aber immer, wenn ich daran zurückdenke, wird meine Kehle ganz trocken. Ah, das tut gut. Vielen Dank, mein Freund.

Wo war ich? Richtig, was ich sah. Nun, zuvorderst waren da natürlich die Klippen, an die uns der Sturm Efferd sei Dank nicht geschmettert hatte. Darüber wogte der Schwarzdorn, und ein schwarzer Vogelschwarm stieg daraus auf wie ein düsteres Omen. Unten schließlich, an der Wasserlinie, lagen die Wracks.

Sie bildeten ein wildes Durcheinander, so als hätte Rondra selbst sie in ihrem Zorn an die Küste geworfen und dabei keinen Unterschied zwischen Seglern und Galeeren, zwischen Biremen, Zedrakken und Holken gemacht. Manche Schiffe waren wie Spielsoldaten aufei-



ander getürmt, andere lagen weit verstreut wie die Zähne eines Greises. Da und dort ragten geborstene Planken und zerschmetterte Masten auf, flatterten Segeltuchsetzen im Wind. Die Wracks für sich allein boten einen schrecklichen Anblick, doch er war es nicht, der meine Haare grau werden ließ. Was mich so erschreckte, dass es mich seitdem jede Nacht in meine Träume verfolgt, war das Blut, das sich aus den klaffenden Wunden in den Rümpfen ergoss.

Aber ich schwöre euch, ich sage die Wahrheit! Ich habe es mit meinen eigenen Augen gesehen: Hellrotes Blut, das pulsierend aus den Schiffsrümpfen hervorquillt, sie einhüllt wie das Feuer der Niederhöllen die Leiber der Frevler und Dämonenbündner. Damals quetschte eine kalte Hand mein Herz ein und ließ nur noch für einen Gedanken Platz: Wir sind verloren. Welch unvorstellbares Unheil geschieht dort auf Tisal, dass sogar die Schiffe bluten, als seien sie lebende Wesen? Wie können wir noch hoffen, die Feinde der Ordnung zu stoppen?

Ist das von Belang? Nun gut, wenn ihr darauf besteht. Wir halsten und ließen Tisal hinter uns zurück, und ich bekam ein Dutzend Stockhiebe, weil mir das Fernrohr in die Fluten gefallen war. Im nächsten Hafen heuerte ich ab und schwor mir, nie wieder ein Schiffsdeck betreten. Darum habe ich mich auch zu euch gesetzt. Ihr seht mir ebenfalls nicht wie Freunde der Seefahrt aus, mit euren schweren Rüstungen und dem Spitz-, äh, dem Elfen in eurer Mitte. Wenn ihr jemanden braucht, der eure Reihen verstärkt, dann bin ich euer Mann.

Wie? Ihr wollt allen Ernstes nach Tisal fahren und die Schätze der Roten Wracks heben? Habt ihr denn kein Wort von dem verstanden, was ich euch gesagt habe? Ihr seid keine Helden, ihr seid Narren! Lasst eure Klingen stecken; ich ziehe mich aus freien Stücken zurück. Mit

solchen wie euch will ich ohnehin nichts zu tun haben. Aber erinnert euch an meine Worte, wenn euer Blut sich mit dem der Wracks von Tisal mischt: Ich habe euch gewarnt!

—gehört in einer Hafenschenke am Perlenmeer

An der Ostküste der Insel Tisal, am Rande der Tobrischen See, gibt es einen Ort, wo in den vergangenen Jahren eine erkleckliche Anzahl von Schiffen zerschellt ist. Zu den Roten Wracks von Tisal soll nicht nur eines mit geweihten Rondrakämmen im Rumpf gehören, sondern angeblich sogar ein Schatzschiff aus Schwarzmaraskan. Es ist nicht bekannt, ob die gehäuften Havarien das Werk von Wind und Strömung sind oder ob eine Bande Strandpiraten dafür verantwortlich zeichnet. Sicher ist jedoch, dass die Schiffe aus aller Herren Länder stammen.

Sie liegen auf einem schmalen Streifen unterhalb der Klippen, der nur bei Ebbe zugänglich ist und gleichzeitig hoch genug liegt, dass die Flut ihre Wracks nicht zurück ins Meer zerren kann. Der Name 'Rote Wracks' rührt von einer Naturerscheinung her, genauer: vom gemeinen Feuerkrebs. Dieser handtellergroße Krebs haust in millionenschweren Kolonien in den Felsspalten und -ritzen Tisals, nahe der Flutlinie. Wenn das Wasser zurückweicht, kommen die Feuerkrebse heraus und suchen auf dem schmalen Steinstrand nach Nahrung. Ihre Zahl ist so groß, dass der Platz nicht einmal für einen Bruchteil von ihnen ausreicht, und so kriechen sie untereinander durch und übereinander hinweg, bis ihre leuchtend roten Panzer keinen Fleck vom Untergrund mehr freilassen und sie Felsen und Wracks bedecken wie eine pulsierende Masse.

Auch wenn die Wracks nicht bluten, wie man aus der Ferne leicht vermuten kann, ist es dennoch lebensgefährlich, den Strand zu betreten. Ein einzelner Feuerkrebs stellt keine Bedrohung dar; seine Scheren sind kräftig, aber es sind nur zwei. Die schiere Zahl der Krebse macht sie jedoch selbst für den stärksten Krieger zur tödlichen Gefahr. Bei jedem Schritt knirscht und knackt es unter den Füßen, und auf den Krebsen das Gleichgewicht zu halten ist fast unmöglich. Wer aber hinfällt, der steht nie wieder auf. Tausende Feuerkrebse hüllen ihn ein, kriechen in jede Rüstung und kneifen unablässig zu, bis ihr Opfer aus tausend kleinen Wunden verblutet ist. Wenn die Flut kommt, kehren sie – satt und zufrieden mit den Scheren klickend – in ihre Höhlen zurück.

RAUCH ÜBER DIBREK

Wenn im Traviamond Ifirns Ozean grau wie Blei wird und die Alten anhand des ersten Herbststurms den Grimm des nahenden Winters herauslesen, nimmt im Hafen von Olport eine eigenartige Wallfahrt ihren Anfang. Die Pilger tragen weder Blumen noch ein anderes Erkennungsmerkmal, und wer von ihrer Reise weiß, der hütet sich, darüber zu reden. Für gewöhnlich sind die Thorwaler das offenherzigste Volk, das man sich vorstellen kann, doch wenn es um die Rauchgruben von Dibrek geht, verhalten sie sich so wie andere Völker angesichts des peinlichen Gesprächs, in dem man der Jugend die Sache mit den Männern und den Frauen erklärt: Man denkt nur daran, wenn es sich nicht mehr aufschieben lässt, und tut nachher so, als sei nichts gewesen.

Frühmorgens streben sie mit tief herunter gezogenen Kapuzen zum Hafen; vielleicht dreißig Pilger, manches Jahr mehr, manch-

mal weniger. Kein Wort fällt im schattenhaften Licht des grauen Tages; sie wissen von selbst, wie sie sich auf die Skeidhs und Knorren verteilen müssen. In nebelverhangener Stille stechen sie in See, und nur die Ruder plätschern leise in den Wellen. Bei der Ausfahrt aus dem Hafen spähen sie argwöhnisch die Klippen empor, als befürchteten sie, jeden Augenblick werde dort oben ein Geweihter erscheinen und ihnen die Rückkehr befehlen. Doch die Klippen bleiben so leer wie die Kais und Molen im Hafen. Niemand sieht sie davongefahren. Niemand will sie sehen.

Auf offener See nehmen sie die Kapuzen ab. Die meisten sind Greise, und ein jeder hustet oder zeigt Zeichen irgendeiner Krankheit. Wer keine grauen Haare hat, wird von den Alten beäugt wie ein Heiratsschwindler, denn er ist kräftig und wird nachher ganz vorne sein.

Die Fahrt verläuft schweigsam. Die Sonne geht schon unter, wenn die Schiffe in eine flache Bucht an der Dibreker Küste einlaufen. Über dem Strand liegt ein brandiger Geruch, obwohl weit und breit keine Lagerstelle zu sehen ist. Legt man den Kopf in den Nacken, dann kann man feine Rauchfahnen sehen, die in den Abendhimmel steigen, wo sie vom Nordwind zerkräuselt werden.

Jetzt ist es nicht mehr weit. Die Spannung ist mit Händen zu greifen. Die Pilger scharren mit den Füßen, scheuen sich, einander anzusehen. Endlich läuft der erste los. Dann noch einer, und schließlich gibt es kein Halten mehr. Sie hasten los, ohne sich umzublicken oder anderen zu helfen. Auf der anderen Seite der Dünen liegt das Ziel ihrer Reise: die Rauchgruben von Dibrek.

Hunderte, wenn nicht tausende Erdsalten übersäen einen schwarzen Flecken Land, der an ein zerrissenes Leichentuch erinnert. Rauch quillt aus den Löchern, schwerer, würziger Qualm, wie er vielleicht entstehen würde, wenn man Kräuter, die es nicht gibt, ins Feuer würfe. Doch dieser Rauch riecht nicht nach Kräutern. Er stinkt nach Gicht und Tod und Erbrochenem, und gleichzeitig duftet er wie der Kopf eines Neugeborenen, verbreitet das Aroma von purem Leben und Sikaryan und treibt den Pilgern Tränen in die Augen.

Rasch sucht sich jeder eine Grube und gibt sich den Dämpfen hin. Bis zum Anbruch des Morgens wiegen sie ihre Körper zu unhörbaren Sphärenklängen und summen leise, bedeutungslose Worte vor sich hin. Mit jeder Stunde, die verstreicht, geht der Husten zurück, werden lahme Beine ein Stückchen gelenkiger und sehen trüb gewordene Augen statt grauer Schlieren wieder Umrisse und Farben.

So hoch der Gewinn ist, so gefährlich ist der Tanz an sich. Hier und da gibt der Rand einer Rauchgrube nach und verschlingt einen Pilger. Manch ein Überlebender vermeint am anderen Morgen gar, graue Hände gesehen zu haben, die den Unglücklichen nach unten zerrten. Wieder andere sind schon zu krank, um die Strapazen des Rausches zu ertragen. Sie brechen an Ort und Stelle tot zusammen, und ihr Lächeln ist zur Hälfte selig und zur Hälfte voller Qual.

Am anderen Morgen legen die Schiffe wieder ab. Die Stimmung ist gelöst, und niemand verliert ein Wort über die Lücken in ihren Reihen. Die Pilger strotzen vor Kraft. Einen Götterlauf wird es dauern, bis Alter oder Krankheit wieder so schlimm sind wie vor der Reise; oftmals schlimmer, doch was zählt das schon an diesem

Tag im Travia. Im nächsten Jahr fahren sie einfach wieder nach Dibrek, und in allen Jahren, die noch kommen. Denn noch nie hat der Rauch einen Pilger vollends gesund gemacht.

Und so wirkt manches Lachen gekünstelt, und auf einigen Stirnen stehen neue Sorgenfalten. Tief im Herzen wissen die Pilger, dass die Rauchgruben kein Ort der Götter sind. Aber was zählt das schon, wenn sie gesund zu ihren Familien zurückkehren und die Augen von Kinder und Enkeln aufleuchten sehen: Sie leben, und das ist es, was zählt. Nur manchmal, in ihren Träumen oder einem unbedachten Moment, erinnern sie sich daran, wie verstört sie damals waren, als ihre eigenen Eltern zum ersten Mal zu den Rauchgruben fuhren. Sie ahnten schon als Kinder, dass irgendwann der Preis fällig wird – doch welche Generation ihn zahlen muss, das muss sich noch herausstellen.

DIE MENAGERIE IM ANGBARER SEE

»Ersetze gehobelte Drachenklau' durch zerriebene Quastenborst' vom See-Pferd; verdirbt den Geschmack, wirkt aber item itzo.«

—handschriftliche Randbemerkung in einer Ausgabe des Groszen Paramanthus, die einem Schüler des Meisters selbst gehört haben soll

»Vom See-Pferd:

Das See-Pferd ist ein gar wundersames Wesen, wenngleich dies auf den ersten Blick nicht ersichtlich ist, und auch nicht auf den zweiten oder dritten.

Sein Wunder besteht in seiner Hässlichkeit. Anders als seine Vettern zu Lande weist das See-Pferd weder Eleganz noch Anmut auf; es trampelt, anstatt zu laufen, und wenn es durchs Wasser schwimmt, paddelt und prustet es wie ein Blasebalg. Sein unentwegtes Gurren klingt wie das Heulen eines Trolls, dem man das Zuckerwerk gestohlen hat. Der Leib ist mit runzliger Haut bedeckt, die weder braun noch grau noch grün ist, sondern von einer Farbe, die es gar nicht gibt. Ein Kamm überragt den Rücken wie ein Segel. Vornedran hat das See-Pferd enorme Ohren und lächerliche Äuglein, und auf der anderen Seite schwingt ein Quastenschwanz, der zu kurz ist, als dass die Fliegen sich von seinem Wedeln stören ließen.

Fürwahr, über das See-Pferd ist leicht lachen, beleidigt es doch nicht nur das Auge, sondern ist auch noch das friedfertigste Wesen, das man sich vorstellen kann. In seinem Zutrauen ist es wie ein Kind, das man mit einem Apfel und einer Pfeffernuss zu jedem Schabernack anstiften kann.

Selbst der ungeschickteste Jäger kann das See-Pferd nicht verschrecken, sondern lockt es mit seinem Stolpern und Fluchen gar noch an. So nimmt es nicht Wunder, dass vom See-Pferd nur noch wenige Exemplare zu finden sind. Der Edelmann ist wohl beraten, der die Jagd nach dem See-Pferd nicht weiter hinausschiebt, will er keine ewige Lücke in seiner Trophäensammlung riskieren.«

—Hetmann Ragnar, Prem's Tierleben, Prem, 923 BF

»Törichte Nichtsnutze! Wenn ich exotische Tiere sehen will, dann werdet ihr nicht widersprechen, sondern euch an die Arbeit machen! Fangt die gefährlichsten, seltsamsten und wunderlichsten Bestien ein, die auf Dere kreuhen und fleuchen und verbringt sie in Unser Lustschloss drunten im See. Entweder ich erfreue mich binnen Jahresfrist an eingesperrten Kreaturen oder an euren rollenden Köpfen! Und jetzt zieht

euch zurück; Wir sind ermattet und sehnen Uns nach einem Bad in Stutenmilch.«

—Kaiserin Cella zu ihrem Stab auf die Frage, welche Ziele sie und ihr Bruder Bardo in ihrer Regentschaft zu erreichen gedenken, 950 BF

»Bestände in den Volieren:

1 Nachtwind

3 Schädeleulen

ca. 2 bis 10 Ikanaria-Schmetterlinge (genaue Anzahl nicht ermittelbar; einige möglicherweise entsprungen)

1 Exemplar einer unbekannten Raubvogelart (Geschenk der Botschafterin von Aranien)

1 Meckerdrache

(...)

Bestände in den Bassins:

2 Neunaugen

1 Malmer

1 Sumpfranze

(...)

Bestände in den Gehegen:

1 Tatzelwurm

4 Khoramsbestien (davon 1 leider entsprungen)

1 Noralec-Otter (maraskanisch)

1 Schneelaurer (davon 1 leider entsprungen)

2 See-Pferde

(...)

Hinweis: Vom Verlustieren unter freiem Himmel ist dringend abzuraten. Die Bedeckung der Kaiserlichen Zwillinge ist zu verdreifachen.«

—Auszug aus dem Bestand der Kaiserlichen Menagerie auf der Kaiserzwillingsinsel im Angbarer See, erstellt im Jahr 14 Bardo und Cella (962 BF)

Im ersten Jahr seiner Regentschaft entschied Kaiser Reto, das Lustschloss seiner unrühmlichen Vorgänger im Angbarer See verfallen zu lassen. Auch die zum Schloss gehörende Menagerie überließ man sich selbst, in der Annahme, dass die gefangenen Tiere früher oder später verhungern würden. So wurde die Kaiserzwillingsinsel geräumt und ein Verbot ausgesprochen, sie zu betreten.

Fünf Jahrzehnte ist das nun her, und neuerdings weht der Wind seltsame Laute von der Insel nach Rohalssteg herüber. Der Verdacht liegt nahe, dass einige der gefangenen Tiere überlebt und sich fortgepflanzt haben. Wenn das stimmt, dann könnte auf der Insel eine Tierwelt entstanden sein, die aventurienweit ihresgleichen sucht. Ein Besuch wäre ein Verstoß gegen kaiserliches Recht und lebensgefährlich noch dazu, doch für viele Gelehrte und Hesindianer würde er einen Lebenstraum bedeuten. Insbesondere die vage Hoffnung, als erster Mensch seit Jahrzehnten ein See-Pferd zu Gesicht zu bekommen, bereitet so manchem Forscher Herzklopfen. Und nicht nur ihm: Auch Trophäensammler würden denjenigen erkleckliche Summen zahlen, die dabei behilflich sind, ein See-Pferd zu erlegen, ganz zu schweigen von Alchimisten, die an einem Ersatz für Drachenklauen interessiert sind.

DIE WAISENKRIEGER VON STARAHOLM

Im Horasiat Hældingard herrschen teilweise rauere Sitten als in anderen imperialen Regionen, denn die Wildnis ist bis heute wenig gezähmt und das Leben in den Städten und Dörfern von einem stetigen Bedürfnis nach bewaffnetem Schutz geprägt. Die regierenden Runenmeister umgeben sich daher weniger mit gebildeten Honoraten als mit kampferfahrenen Recken, denen sie im Austausch für ihre Dienste und ihre Loyalität eine adelsgleiche Stellung, einen Platz am Hof und natürlich magische Runenwaffen und andere verzauberte Geschenke gewähren. Andererseits erwarten sie von ihren Recken aber auch ein aufrichtiges und ehrenhaftes Verhalten, da deren Auftreten nun einmal stark auf den Runenmeister zurücksteht. Die Treue beider Seiten dauert ein Leben lang und geht beim Tod eines Runenmeisters direkt auf seinen Nachfolger über. Ein tiefgreifendes Zerwürfnis zwischen Zauberern und Kämpfern gehört daher stets zu den dramatischsten Ereignissen, die die Skalden im nördlichen Land überhaupt kennen.

GESCHICHTE

Im kleinen Jarltum Staraholm verhielt es sich viele Jahrhunderte lang nicht anders als im übrigen Hældingard. Gewiss, die Provinz liegt weit im Norden auf der besonders wilden Halbinsel Hardunland und ist durch Berge, Wälder und das Meer von Hældingaport als dem Zentrum des Horasiats entfernt, doch das führte allenfalls dazu, dass das Leben noch etwas härter und entbehrungsreicher war als im Nordosten ohnehin schon üblich. Doch vor nunmehr fünf Jahren begab es sich, dass die damalige Jarlin Cynirunia beim Feiern des Sonnentages "am Verzehr verdorbener Flusskrebse" starb – so zumindest lautete die offiziell angegebene Todesursache. Ihr Schüler und Nachfolger Runolphus erlaubte keine weitere Untersuchung aus Respekt vor der Verstorbenen.

Dies, vor allem aber der Befehl des neuen Jarls an die Recken, ihre Zauberwaffen seiner neuen Gefolgschaft zu übergeben und sich als Wehrbauern zum Grenzschutz verstreut auf abgelegenen Höfen niederzulassen, sorgte für einen förmlichen Bruch, als der Hædmann der Recken, Chologerius, den Runenmeister als ehrlos, unwürdig und treubruchig bezeichnete und mit der Mehrheit seiner Getreuen fortzog, um lieber als Söldner zu leben.

Seitdem ist ihre Stellung in den Nordlanden sehr zwiespältig: Krieger von ihrer Erfahrung sind selbst in Hældingard nicht so häufig, dass sie nicht für jeden herrschenden Runenmeister eine willkommene Verstärkung in Krisenzeiten wären. Andererseits sind abtrünnige Recken ohne einen Runenmeister, dem sie dienen, so ungewöhnlich, dass viele Hældinger ihnen gegenüber Misstrauen und sogar Abscheu verspüren und sehr an ihrer Zuverlässigkeit zweifeln, wenn es erst einmal Rückschläge zu verkraften gibt.

SYMBOLIK

Als Söldner kämpfen sie unter dem Feldzeichen ihres jeweiligen Auftraggebers, ansonsten verwenden sie weiterhin das Rote Kleeblatt als das alte Symbol Staraholms – umso mehr, weil Jarl Runolphus die Gekreuzten Brandpfeile zum neuen Emblem seiner Herrschaft ausgerufen hat.

Anmerkung:

Eigentlich wollten wir mit der Beschreibung des Wolkenschiffes *Terzel* fortfahren, doch aufgrund gewisser technischer Komplikationen mussten wir diesen Beitrag auf den nächsten Aventurischen Boten verschieben. Wir bitten um Verständnis.

ORGANISATION

Die *Waisenkrieger* waren einst eine Gruppe von 53 Frauen und Männern. Von dieser ursprünglichen Zahl sind nach fünf Jahren des Kampfes nur noch 39 am Leben – darunter allerdings die erfahrensten und besten. Die Recken haben nunmehr einander unverbrüchliche Treue gelobt und auch zugestimmt, dass ihre Zauberwaffen und -gaben der Gemeinschaft gehören: Wenn einer von ihnen stirbt, werden ihre Hinterlassenschaften neu verteilt, um Waffengeschwister zu stärken oder neue Rekruten auszurüsten. Denn seit zwei Jahren werben die *Waisenkrieger* auch Neulinge an, um das ansonsten unvermeidliche Schwinden ihrer Zahl zu bekämpfen. Dabei versuchen sie, Unruhestifter und in Ungnade gefallene Gefolgschaftskrieger eher zu vermeiden, um keinen Streit in die eigenen Reihen zu tragen. Stattdessen werben sie lieber junge Leute mit kämpferischem Potential und starkem Fernweh an, die lieber viel von der Welt sehen wollen als sich direkt einem Hof anzuschließen.

Mit Veteranen und Rekruten gemeinsam sind die *Waisenkrieger* derzeit 60 Recken stark. Ihr Anführer (oder Hædmann) ist weiterhin Chologerius Eisenzahn, als seine Stellvertreterin dient Gundegisa Bärenwürger.

METHODEN

Die *Waisenkrieger* sind vor allem Söldner: Sie treten für Kost, Unterkunft und eine Bezahlung mit magischer und profaner Ausrüstung in die Dienste eines Jarls oder Provinz-Königs und verstärken seine Truppen im Kampf gegen Horden von Ungeheuern und Banden von Gesetzlosen. Dass sie selbst vom derzeitigen Jarl Runolphus von Staraholm für friedlos und vogelfrei erklärt wurden, erschwert ihr Dasein allerdings erheblich, denn bislang hat es kein Runenmeister gewagt, seinen Standesbruder dadurch zu kränken, dass er die *Waisenkrieger* dauerhaft in seine Gefolgschaft aufnimmt – stattdessen werden sie für maximal einen Sommer angeheuert und danach weitergeschickt. Wenn Proviant und Ausrüstung einmal zur Neige gehen, wo nutzen die *Waisenkrieger* auch durchaus ihre Ruf als harte Kämpferschar, um von Sesshaften einige "freiwillige Beiträge" und "Gastfreundschaft" zu erpressen.

MENTALITÄT DER MITGLIEDER

Trotz des Argwohns, der ihnen entgegenschlägt, sehen sich die *Waisenkrieger* doch ohne jeden Zweifel als die Guten: Sie haben sich lieber gegen einen hinterhältigen Giftmörder und Thronräuber aufgelehnt als ihre Ehre zu beschämen und tragen dafür jetzt die Folgen: Den meisten ist bewusst, dass sie ihr Heimatland vermutlich nie wiedersehen und womöglich nie mehr den Luxus der Sesshaftigkeit und Respektabilität genießen werden.

Heike Kamaris / Jörg Raddatz





+++ DAS SCHWARZE AUGE: ALLE RECHTE BEI ULISSES SPIELE +++

Seit 2007 erscheint bei Ulisses Spiele mit großem Erfolg das Rollenspiel *Das Schwarze Auge*. Doch das Gesamtwerk *Das Schwarze Auge* erstreckt sich auch weitgreifend in andere Medien: Romane, Computerspiele, Brettspiele, Browserspiele, Handyspiele, iPhone-Apps, Forenspiele, Live-Actionrollenspiele und in Kürze sogar Film. Darüber hinaus gibt es zahlreiche Merchandise-Artikel, vom Würfel über Schmuck und T-Shirts bis hin zu Kostümen und Einrichtungsgegenständen. Teilweise überschneiden sich die Fans der einzelnen Ausprägungen von *Das Schwarze Auge*, andere suchen sich ihre Lieblingsmanifestationen der fantastischen Welt heraus.

Ulisses Spiele hat nun die vollständigen Rechte an *Das Schwarze Auge* inklusive aller Markenrechte erworben.

„Durch diese Bündelung aller *Das Schwarze Auge* -Aktivitäten unter unserem Dach“, so der Geschäftsführer Markus Plötz, „wird das Gesamtwerk *Das Schwarze Auge* in Zukunft deutlich einheitlicher zu gestalten sein, als das im Vorfeld oft möglich war. Darüber hinaus können wir Projekte mit einer größeren Bandbreite und Tiefe angehen und umfassendere Bögen in jeder Beziehung schlagen.“

Selbstverständlich behalten alle bestehenden Lizenzvereinbarungen ihre Gültigkeit. Ulisses Spiele strebt eine enge und produktive Zusammenarbeit mit allen Lizenznehmern an, die zu einer dichten, stimmigen und dem Gesamtwerk *Das Schwarze Auge* angemessenen, übergreifenden Konzeption führt. Wir freuen uns auf die gemeinsame Arbeit am erfolgreichsten deutschen Rollenspiel und allen ergänzenden Produkten.

Der Verlagsleiter Mario Truant ergänzt: „Ich freue mich schon darauf, medienübergreifende Konzepte zu erproben und meinen Teil dazu beizutragen, dass überall, wo *Das Schwarze Auge* drauf steht, auch das echte, unverfälschte *Das Schwarze Auge* drin ist.“

Ulisses Spiele blickt freudig in eine Zukunft, die ein umfassendes und durchdachtes Gesamtkonzept für die Marke *Das Schwarze Auge* bringen wird. Ulisses Spiele wird *Das Schwarze Auge* medienübergreifend einheitlich betreuen, wobei die zum jeweiligen Nutzungsgebiets passenden Stärken der Welt betont werden, ohne dem Gesamtwerk und der Stimmung der Hintergrundwelt untreu zu werden. Schlussendlich sollen in allen Medienbereichen neue und stimmige Produkte der Reihe *Das Schwarze Auge* unter einem Dach entstehen: Ulisses Spiele.

+++ DAS SCHWARZE AUGE ROMANE BEI ULISSES-SPIELE +++

Die Romane zum Rollenspiel *Das Schwarze Auge* waren und sind nicht nur für Fans des Spiels hochwertige Fantasy-Unterhaltung. Die lebendige und detailreiche Welt Aventurien, stellt den Hintergrund dieser vielseitigen und spannenden Romanreihe dar.

Wir sind stolz, verkünden zu können, dass alle kommenden *Das Schwarze Auge*-Romane nun bei Ulisses Spiele erscheinen werden. Um einer Verwirrung im Buchmarkt oder beim Leser zu vermeiden, wird weiterhin das Label FanPro verwendet. Auch alte *Das Schwarze Auge*-Romane bleiben natürlich unter der Leitung von Ulisses Spiele lieferbar und Neuauflagen sind möglich.

Die erneute Vereinigung der Romane und des Rollenspiels unter einem Dach ermöglichen eine noch stärkere Verknüpfung beider Medien, so dass sich Spielwelt und Romane in noch größerem Maße gegenseitig befruchten können. Die wichtigen Entscheidungen zu Romanen und zum Rollenspiel werden von den gleichen Redakteuren getroffen, die so steuernd und fördernd auf den Entwicklungsprozess beider Reihen einwirken können. Literarische Fiktion und rollenspielerische Kreativität wachsen stärker zusammen, um ein einheitlicheres *Das Schwarze Auge* zu bilden.

Ulisses Spiele freut sich darauf, seinen Kunden viele neue, fantastische Geschichten aus den wundersamen Gefilden Deres präsentieren zu dürfen.

+++ WAS WOLLT IHR? +++

Diese Frage stellen wir uns und diese Frage werden wir Euch ab Sommer in unserer großen Kundenumfrage stellen. Dafür wird den *Das Schwarze Auge*-Büchern ein ausführlicher Fragebogen beigelegt. Dort geht es um Fragen wie:

- Spielt Ihr lieber Sandbox- oder Railroading-Abenteuer.
- Zu welcher Region möchtet Ihr mehr wissen.
- Habt Ihr lieber Abenteuer, Action oder Simulation.
- Meta-Plots und lebendige Geschichte

Die Umfrage läuft von Juli bis einschließlich Dezember 2011.

Jeder, der einen ausgefüllten Fragebogen in diesem Zeitraum per Post einschickt, bekommt ein spezielles Abenteuer, das es in dieser Form nur für die Einsender des Fragebogens geben wird. Der Versand erfolgt nach Ende der Umfrage, also 2012.

Klar, dass jeder nur EIN Buch bekommt.

Mehr dazu im nächsten Boten.

+++ LEBENDE GESCHICHTE UND INTEGRATION DER SPIELER +++

Aventurien hat eine lebende Geschichte und das soll auch so bleiben. An zwei bis drei augenfälligen Stellen sollen jetzt auch die Spieler wieder vermehrt in das Geschehen integriert werden und vor allem die Richtung der Geschichte beeinflussen können. Zwei bis drei große Termine wird es dazu geben.

Zum einen spielt das Multi-Parallele Abenteuer (MPA) dabei eine große Rolle, dessen Plot einen Teil dieser Entwicklung liefern soll. Immerhin können daran insgesamt über 100 Spieler teilnehmen und es ist nicht zu viel verraten, wenn wir an dieser Stelle ankündigen, dass das diesjährige MPA in den Schattenlanden spielen wird.

Ein zweiter wichtiger Baustein ist der All-Aventurische Konvent auf Burg Bilstein, dessen Plot ebenfalls auf wichtige Geschichtsentwicklungen abhebt und der traditionell von bis zu 200 Briefspieler, Autoren und Aktiven der DSA-Szene besucht wird, die zusammen die aventurische Geschichte erleben und mitgestalten können. Über den diesjährigen Plot sei noch nicht allzu viel verraten, nur so viel, in diesem Jahr zieht es die Teilnehmer des Konventes nach Kuslik, wo der Adel des Horasreiches und des Mittelreiches berät, wo zeitgleich aber auch der All-Aventurische Konvent der Magie stattfindet. Eine durchaus beeindruckende Kulisse, vor der die Teilnehmer spielen können.

UNTER DEM KUPFERMOND

»Hörst du die Kriegsrufe aus ferner Zeit, das Schlachtentrommeln aus Tairachs erster Welt?«, raunte Ursdarak in orkischen Kehllauten. Mit kalten schwarzen Augen blickte der Ork-Schamane auf die kupferne Scheibe am Boden der Höhle. Groß wie ein Wagenrad war sie, von Grünspan und Rost zerfressen, und doch schienen ihre Verzierungen im unruhigen Fackellicht zu glühen. Vorsichtig streckte der Schwarzpelz die Hand aus, doch wagte er es nicht, sie zu berühren.

»Ist das das Ding?« Grommosch Sohn des Gormosch atmete in seiner Plattenrüstung noch immer schwer nach dem Gemetzel, das sie hier veranstaltet hatten. Speichel lief in seinem Mund zusammen. Er spuckte aus.

Mit einem knurrenden Lächeln – oder war es grimmiges Zähneflutschen – drehte sich der Ork-Schamane zu dem Finsterzweig um. »Ding?«, knurrte Ursdarak. »Wir nennen es den Mond von Tarrakvash.«

»Ich hoffe, es bedeutet: Die Zeit meiner Entlohnung ist nahe.« Grommosch packte die noch immer von Blut tropfende Streitaxt fester.

»Tarrakvash. Die Erste Welt, Tairachs ewiges Reich. Als er seinem Sohn Brazoragh im Kampf unterlag, riss Tairach das Reich in die Finsternis. Seitdem können wir es nur noch im Tod betreten. Doch eines Tages wird der Vater über den Sohn triumphieren.« Der Schamane war nah an den Finsterzweig herangetreten. Sein Atem stank nach Moder und Fäulnis. »Dann werden Menschen, Zwerge und all die falschen Orks in die Finsternis gerissen. Dann wird wiederkommen, was einst die Wiege unserer gesamten Rasse war.«

»Und du allein und diese rostige Kupferscheibe werden dieses Wunder vollführen?«, höhnte der Finsterzweig. Der Schwarzpelz hatte schon viel von seinen verrückten Göttern schwadroniert. »Sag mir lieber, wann du genug Mumm gesammelt hast, um endlich in die Schlacht zu ziehen. Sonst wird dein Tairach noch ewig in der Finsternis hocken.«

»Geduld, mein strammer Angroscho.« Der Schamane ließ seine kalten, schwarzen Augen über die all die blutlüsternen Orkkrieger und waffenstarrten Finsterzwerge schweifen, die hier in der Höhle zu einem ungewöhnlichen Bündnis zusammengefunden hatten. »Die Schlachten, die du so heiß ersehnt ... sie werden zu uns kommen! Schon bald!«

HINTERGRÜNDE: DIE MACHT DES MONDES

Die obige Episode ist Präludium einer kommenden Orkbedrohung im südlichen Finsterkamm, auf dem Gebiet der Mark Greifenfurt, der sich ein Spieler in dem geplanten dreiteiligen rundenbasierten DSA-Strategiespiel Unter dem Kupfermond für iPhone und Android Smartphones mit einer Heldengruppe und unterstützenden Einheiten wird stellen können.

URSDARAK MIT DEN KALTEN AUGEN

Der orkische Schurke, der hier im Hintergrund die Fäden zieht, ist kein Unbekannter: Ursdarak (**Reich des Roten Mondes 154**) treibt im Finsterkamm schon länger unauffällig, jedoch zielstrebig sein Unwesen. Der Tairach-Priester ist der jüngere Bruder des Tairach-Hochschamanen Ugrashak, dem 'Schwarzen Stier' und 'Schürer der Feuer von Gruuzash' (**Schild des Reiches 174**), Nemesis von Weiden (**Die Geißel des Nordens AB 104** und **Die Rache des Schwarzen Marschalls AB 109**) und Greifenfurt (**Blutzoll AB 114**).

Ursdarak strebt an, was seinem Bruder verwehrt blieb: den Platz des Tairach-Hohepriesters in Khezzara zu erringen, um eines Tages den Aikar Brazoragh vom Thron zu stoßen und das mythische Reich Tarrakvash aus der Finsternis wieder ans Licht zu führen. Doch inzwischen hat sich ein äußerst fähiger Konkurrent einen Namen beim Erwählten gemacht: der düstere Finsterkamm-Hochschamane Tschandrach, genannt 'Aschepelz' (**Roter Mond 154** und **Schild 143**).

DER MOND VON TARRAKVASH

Als Gesandter des Aikar Brazoragh befindet sich Ursdarak seit Jahren auf der Suche nach dem Mond von Tarrakvash, einer riesigen uralten Kupferscheibe aus der Zeit lange vor der orkischen Zeitrechnung. Mit ihrer Hilfe soll es nicht nur möglich sein, in das Totenreich Tairachs einzudringen, sondern vor allem ein Tor zu öffnen, um die gefallenen Krieger längst vergangener Schlachten zurück in die Jetztzeit zu rufen. Der Schamane glaubt daran, dass das orkische Totenreich keine mythische Zwischenwelt ist, sondern ein – wenn auch in außerweltliche Finsternis getauchter – real existierender Ort und einstige Wiege der orkischen Hochkultur. (Mehr zu Tarrakvash finden Sie in **Roter Mond 6-8** und **100**.)

ÜBERBLICK ZUM AKTUELLEN GESCHEHEN

Nachdem der Aikar Brazoragh 1031 BF einen Aufstand der mit den Finsterzwerge verbündeten Thasch-Orks noch niederschlagen konnte (**AB 130 – 133**), musste er im Frühling 1032 BF eine herbe Niederlage seiner sphärenumspannenden Pläne beim Bau des gewaltigen Hornturms einstecken (siehe **Orkengold, 2010**). Wenig später trat in seinem Auftrag Aschepelz im Finsterkamm in Erscheinung, als es dort im Spätherbst/Winter 1034 BF zur finalen Konfrontation mit dem Erzrivalen Uigar Kai und der Verhinderung eines alten Plans zur Eroberung des Mittelreichs kam (siehe **Der Mondenkaiser, 2010**).

Zu diesem Zeitpunkt hat jedoch Ursdarak 'mit den kalten Augen', ausgestattet mit einem Banner wilder Orkkrieger, nicht nur den Mond von Tarrakvash aufgespürt, sondern im Schatten größerer Ereignisse (neben dem Kampf gegen den Uigar Kai auch die Drachenverheerungen durch Feracinor, siehe **AB 141**) ein Bündnis mit den verhassten Finsterzwerge um König Bonderik (siehe **Angroschs Kinder 120**) geschlossen, um nun seinen eigenen Plan in die Tat umzusetzen: In dem Moment seine eigene Macht zu akkumulieren, wenn der Aikar Brazoragh am schwächsten scheint ...

Marta Wagenhofer für Chromatrix / Silver Style Studios



DAS DEMOTEAM

Wer schon einmal eine größere Convention besucht hat, wird das Demoteam von Ulisses Spiele schon im Einsatz gesehen haben. Fans von **Das Schwarze Auge** kennen natürlich die Alveraniare, die exklusive Spielgruppen und das berühmte Multiparallel-Abenteuer auf der RatCon anbieten. Aber auch jenseits dieser besonderen Runden bieten Mitglieder des Demoteams Proberunden zu **Das Schwarze Auge** und anderen Rollenspielsystemen sowie Brettspielen an.

Clemens Schnitzler, der Mann auf dem nebenstehenden Foto, ist seit Kurzem der Leiter des Demoteams und bietet euch die Möglichkeit, selbst für Ulisses im offiziellen Auftrag unterwegs zu sein und andere Spieler für euer Lieblingssystem zu begeistern.

WAS MUSS ICH TUN?

Als Demo-Spielleiter bekommst du von uns exklusive, spielfertige Abenteuer, mit denen du **Das Schwarze Auge** oder andere Spiele vorstellen und bewerben kannst. Natürlich kannst du auch eigene Abenteuer erfinden. Das Maß des Engagements bestimmst du selbst. Ob du gelegentliche Runden auf Cons oder in Spieleläden anbietest oder auf jeder Convention 48 Stunden nonstops meisterst, bleibt dir überlassen. Bei einer konstant guten Leistung als Meister und großem Engagement lockt jedoch der ultimative Ritterschlag für einen jeden DSA-Meister: der Aufstieg in die Riege der Alveraniare.

WAS MUSS ICH KÖNNEN?

Als Demoteam-Mitglied solltest du dich natürlich in deinem System sehr gut auskennen. Das bedeutet nicht, dass du jede Regel auswendig können musst, aber eine fundierte Hintergrund- und Regelkenntnis ist wichtig. Du solltest außerdem sozial einigermaßen bewandert sein, Körperpflege nicht für ein Fremdwort halten und Erfahrung im Meistern deines Systems haben. Wenn du beständig für deine Spielleiter-Erfolge gelobt wirst, bis du mit Sicherheit der richtige Mann (oder die richtige Frau) für den Job.

WAS BEKOMME ICH DAFÜR?

Demoteam-Mitglieder erhalten neben den oben erwähnten exklusiven Spielmateriale darüber hinaus eine bestimmte Menge Ulisses-Dollar pro Einsatz, die dann im F-Shop (nicht nur) für **Das Schwarze Auge**-Materialien eingetauscht werden können. Die genauen Summen und Tauschbedingungen erfahrt ihr aus den Informationen, die Clemens euch bei Interesse zukommen lässt.

KLINGT GUT, WIE MACHE ICH MIT?

Wende dich vertrauensvoll an *Clemens Schnitzler*, den du unter der Mail-Adresse **Clemens.Schnitzler@Ulisses-Spiele.de** erreichst. Er wird dir weiterführende Informationen liefern und alle deine Fragen beantworten.



WE WANT YOU !
FOR OUR
ULISSES DEMO TEAM

WAS GIBT'S NEUES AUS DER SCHREIBSTUBE?

Derzeit wird an einigen größeren Projekten gearbeitet, die in absehbarer Zeit erscheinen sollen. Zeit, um einen kleinen Blick auf diese Spielhilfen und ihren aktuellen Stand zu werfen. Und dabei handelt es sich keineswegs um alle aktuellen Projekte an denen gearbeitet wird, sondern nur um einen kleinen Ausblick:

VERSCHWORENE GEMEINSCHAFTEN

In dieser Publikation der 'blauen' Spielhilfenreihe wird sich alles um verschiedene bekannte und berühmte Organisationen Aventuriens drehen. Ob Meuchler der Hand Borons oder vom Zweiten Finger Tsas, ob Gilden und Zünfte, Qabalyim, der Bund der Schatten oder die Ucuriaten – sie alle und noch viele weitere Organisationen werden in diesem Band detailliert vorgestellt. Es handelt sich dabei um eine Mischung von magischen, klerikalen und ganz profanen Bündnissen, die überall auf dem Kontinent anzutreffen sind.

Dabei folgt die Beschreibung einem übersichtlichen Muster, das auf jeder der Gruppen angewandt wurde. Der Leser erhält Einblicke in die Struktur und Geschichte der Gruppe, findet schnell Informationen über wichtige Mitglieder (und deren Werte – aber auch der ganz durchschnittlichen Mitglieder), und es gibt nützliche Hinweise, wie die Organisation als feindliche Gruppe genutzt werden kann, oder wie auch Spielerhelden Mitglied werden können und dann zu beachten ist. Bei vielen Gruppen wird es zudem Beschreibungen und Karten von wichtigen Stützpunkten geben oder was zu bestimmten Themen der Organisation.

DAS BUCH DER TOTEN

Das Buch der Toten widmet sich einem Thema, welches in Aventurien meist weitaus weniger Beachtung gefunden hat, als es verdient: die Nekromantie.

Der Band entstammt der Braunen Reihe, ganz so wie der *Tractatus contra Daemones* und wird zahlreiche Illustrationen beinhalten. Das Buch wird aber nicht nur von Untoten allein handeln, sondern auch von ihren Beschwörern und zahlreichen Werken der Nekromantie. Auch Kreaturen, die in das Umfeld der Untoten gehören, finden hier ihren Platz (wie etwa Thargunitoth-Golems und andere Wesenheiten). Unterfüttert wird das Ganze auch von den regeltechnischen Aspekten der Totenbeschwörung, die *WdZ* ergänzen sollen.

Das Buch der Toten widmet sich also der ganzen Bandbreite der Informationen, die den aventurischen Nekromanten zur Verfügung stehen und versucht, die Untoten regeltechnisch nützlicher und bedrohlicher zu machen, so dass sie endlich so schrecklich daherkommen, wie man es auch von ihnen erwartet.

ОННЕ РАНГ УНД НАМЕН

Ebenfalls zur Braunen Reihe gehört der Meisterpersonenband *Ohne Rang und Namen*. Hier werden auf etwa 160 Seiten 70 typische und klassische Meisterpersonen vorgestellt. Dabei handelt es sich um z.B. um den Schmied, Krämer oder die Alchimistin, aber auch um potenzielle Gegner wie Räuber, Orks und Kultisten. Dabei wird dieser Band vor allem auf Meisterpersonen eingehen, denen man im Mittelreich begegnen kann. Die NSC sind dabei keine aventurischen Berühmtheiten, sondern ganz durchschnittliche Vertreter ihrer Art, wie man ihnen oft in Abenteuern begegnen kann. Der Band soll ein Werkzeug für Meister darstellen, um schnell bestimmte NSC zur Hand zu haben, aber auch einen Mehrwert durch zahlreiche kleine Hilfen erhalten:

Jede Person erhält einen Wertekasten, der den NSC als unerfahrene Variante darstellt, aber über Aufsätze auch erfahrene Meisterpersonen oder Meister ihres Faches darstellen kann (die allesamt regelkonform erstellt sind). Zudem wird es zu jedem NSC zahlreiche Szenariovorschläge und Abenteuerideen geben. Abgerundet wird die Beschreibung von einem Feature-Kasten, der Besonderheiten



der Person darstellt (z.B. Preislisten seiner Dienste, Aufträge, besondere Gegenstände). Dargestellt wird jeder NSC auf zwei Seiten und dazu gehört auch jeweils eine passende Illustration. Der übrige Platz des Buches ist zahlreichen Spielhilfen rund um das Thema Meisterpersonen vorbehalten. Hier kann man beispielsweise Begegnungstabellen, Namenslisten und zufällige Charaktereigenschaften finden.

HESINDE-VADEMECUM

Nachdem Erscheinen des Rondra-Vademecum haben auch die Arbeiten an einem neuen Teil der Reihe begonnen. Das neue Vademecum wird allerdings nicht in rotem Einband erscheinen, sondern passend in Grün. Dieses Mal wird nämlich ein Handbuch für die Göttin Hesinde und ihre Kirche erscheinen. Das Format wird wieder kleiner sein als wie bei den üblichen Das Schwarze Auge-Publikationen, aber selbstverständlich passend zum Rondra-Vademecum. Auch wird wieder Wert darauf gelegt, dass das Buch für Live-Action-Rollenspiele tauglich ist. So wird man beispielsweise Gebetstexte zum Vorlesen finden können. Es wird einen Blick auf die inneren Strukturen der Hesinde-Kirche werfen und Besonderheiten des Kultes beleuchten. Dabei wird darauf eingegangen, was Gläubige der Hesinde über bestimmte Themen denken, welche Kulthandlungen ausgeführt werden und welche Weisheiten die Kirche für ihre Anhänger bereithält. Auch den Anwendung von Liturgien, sowohl bei besonderen Anlässen, als auch im Alltag der Geweihten, wird eine große Bedeutung im Hesinde-Vademecum zugemessen. Dabei wird der Band auch stimmungsvoll illustriert werden.

Weitere Vademecum-Bände, etwa über Praios und Boron, sind ebenfalls in Planung.

ABENTEUER

Auch weitere Abenteuer sind in Planung. So wird demnächst die Horasreich-Anthologie **Maskenspiele und Kabale** erscheinen, die fünf Abenteuer enthalten wird, die im Lieblichen Feld und den Zyklopeninseln spielen. Die Heldengruppen werden dabei sowohl auf Intrigen der städtischen Patrizier stoßen und in Machtkämpfe verwickelt werden, aber müssen auch alte Geheimnisse aus längst vergessener Zeit lüften. Dabei wurde darauf geachtet, dass die Abenteuer möglichst vielseitig gestaltet sind und die Helden auf manch ungewöhnliches Phänomen treffen. Selbstverständlich können sie sich aber auch wie erwartet auch selbst, wie der Titel vermuten lässt, auf Maskenbällen wiederfinden und geraten auch selbst in manche Intrige (oder können gar selbst hinter einer solchen Stecken). Auf die andere Seite Aventuriens werden uns die **Grabräuber am Mhanadi** führen. Die Anthologie ist das Ergebnis des Ullises-Autorenwettbewerbs 2010. Die vier enthaltenen Abenteuer führen die Helden in alte Magiergräber und untergegangene Tempel. Alle Abenteuer haben als verbindendes Element das Thema Dungeon und spielen allesamt in den Tulamidenlanden. Die Abenteuer verlangen jedoch meist mehr von den Helden ab, als die Erkundung einer alter Grabstätte. Alle Dunge-

ons sind in eine Geschichte eingebettet, die von der Gruppe alles abverlangen wird. So gilt es auch sich in Fasar unter den Erhabenen zubewegen (ohne der Unmut auf sich zu ziehen), oder Magie aus der Zeit des Diamantanen Sultanats zu ergründen.

Aber nicht nur Anthologien sind geplant, sondern auch einige Einzelabenteuer und Kampagnen.

Rabenblut beschäftigt sich mit den Geschehnissen in Al'Anfa. Schon seit längerer Zeit schwelgt ein Konflikt in der Stadt vor sich hin, einerseits zwischen den Granden selbst, aber auch den Rebellen vom Visraberg. Nun wird sich der Zorn endgültig entladen und die Ereignisse nehmen ihren Lauf.

In diesem Abenteuer werden die Helden die Intrigen der Mächtigen am eigenen Leib spüren können, aber sie werden auch die Veränderungen im Imperium beeinflussen können und sofern sie siegreich aus dem Abenteuer hervorgehen, selbst zu den Mächtigen der Stadt gehören können.

Auch an **Schleiertanz** wird weiterhin gearbeitet. Hier werden die Helden hinter das Geheimnis kommen, welches sich hinter einem Schleier verbirgt und ganz Aranien bedroht (der Kampagnenhintergrund dazu ist in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonnen** zu finden).

Die Heldengruppe wird dabei in Versuchung geführt und muss sich entscheiden, welche Wege sie einschlagen wird, um das Geheimnis zu lösen.

Angedacht ist ebenfalls **Bahamuts Ruf**, ein größeres Abenteuer, welches sich mit charyptiden Gefahren der Meere und der Blutigen See beschäftigen wird. Hier wird werden viele lose Ende wieder zusammengeführt und den Helden wird es möglich sein große Erfolge zu erzielen.



Die erste Konzeptskizze zum Meisterpersonenband

DSR / AS

GIFTSTACHEL IM GOLDEPEN MANTEL, SEITE 1

So schlecht wie es der Artikel beschwört, steht es nicht um den bornischen Freibund: Der **Aventurische Bote** befindet sich im Besitz des Handelshauses Stoorrebrandt, das gute Gründe hat, die bornischen Konkurrenten in Misskredit zu bringen. Allerdings hat das Handelshaus Ilumkis tatsächlich etwas zu verbergen (**Land des Schwarzen Bären 180**): Der von Kapitänin Paale von Nivesel angeführte Begleitschutz ist erfunden, zudem hat die *Wogenpracht* auf dem Rückweg aus der Tränenbucht einen Zwischenhalt in Sardosk eingelegt.

Das Schicksal der *Wogenpracht* und ihrer Mannschaft ist offen und kann von Ihnen ausgestaltet werden. Während das Schiff vermutlich verloren ist, können sich Kapitänin und Matrosen in Gefangenschaft befinden und müssen vor der Sklaverei bewahrt werden. Gerade die Reederin Warja Ilumkis hat Interesse daran, sicherzugehen, dass ihre geheimen Geschäfte an der Piratenküste nicht durch die Entführten auffliegen.

Die Goldmorgentaranter und ihre Meisterin

Die *Goldmorgentaranter* ist eine 'klassische' Dämonenarche der zweiten Tochtergeneration mit einer Länge von 45 Schritt – und hat damit die Größe einer Galeasse vom Schlage der *Seedler von Beilunk*. Einst gehörte sie dem Heptarchen Xeraan, der auch den komplizierten Namen geprägt haben soll. Nach dessen Ende 1029 BF kam es unter Chimena Ulgaal zu einer Revolte, bei der es der Piratin gelang, das Kommando an sich zu reißen.

Die derbe, aus Meridiana stammende Piratin (*1001 BF, 1,72 Schritt, schmutzigblonde Haare, graue Augen, ungewaschen) lockte der Ruf des Goldes an die Piratenküste. Vorher war sie im Maraskansund umtrieblich, flüchtete aus diesem jedoch nach einer Liaison mit Rayo Brabaker (vor allem, weil sie den Komtur bestahl). Bald nachdem sie das Kommando über die *Goldmorgentaranter* übernahm, schloss sie ein Zweckbündnis mit Darion Paligan, der ihr freie Hand lässt, sofern sie ihm Gefolgschaft leistet, wenn er es verlangt. Ihre Arche hält sich vorwiegend in der Tobrischen See auf. Für Abenteuer an Bord der *Goldmorgentaranter* können Sie sich an den Plänen und Beschreibungen der Dämonenarche *Gezeitenspinne* im Abenteuer **Blutige See** orientieren, da sich beide Ma'hay'tamim recht ähnlich sind. Bedenken Sie bitte, dass sowohl Chimena als auch die *Goldmorgentaranter* in kommenden Ereignissen eine Rolle spielen werden.

KRIEG DER KADAVER, SEITE 2

Natürlich handeln weder Herzog Arngrimm noch Baron Morling im Geiste guter Nachbarschaft, sondern zum Schutz der eigenen Länder. Baron Morling von Freudenberg (*981 BF, herrschsüchtig und sadistisch, normale Statur, Vollbart und Glatze), ein alternder Ritter tobriischer Tradition und seinem Herzog bedingungslos loyal, bekämpft nicht nur die Untoten, sondern auch die mittelreichischen Befreier der Warunkei erbarmungslos. Er liebt es, Gefangene zu machen und auf seiner Festung zu Tode zu foltern, um die entstellten Leichen schließlich zu den neuen Herrschern der Stadt Warunk zu schicken. Mehr zur Situation im umkämpften Tobrien im Allgemeinen und der Warunkei und ihren wandelnden Toten im Speziellen finden Sie in der aktuellen Regionalspielhilfe **Die Schattenlande**.

VON LICHT UND WAHRHEIT, SEITE 3

Die Fragen, die auf dem Garether Konzil diskutiert werden, sind erste nach außen sichtbare Anzeichen für den Erkenntnis- und Veränderungsprozess, den die Praios-Kirche im Zuge der Quinionsqueste erfährt. Im Inneren der Gemeinschaft der Sonne finden schon seit längerem lebhaftere Auseinandersetzungen zwischen verschiedensten Strömungen statt – doch Hilberians großer Verdienst ist es, dass diese Auseinandersetzungen nicht zu Streit und Spaltung führen. Er selbst weiß nur zu gut, welche schrecklichen Folgen es haben kann, wenn man voreilig glaubt, im Besitz der alleinigen Wahrheit zu sein: Im Jahr 1014 BF hatte er selbst ein göttliches Zeichen aus Stolz falsch gedeutet und dadurch das Zweite Schisma der Praios-Kirche verursacht. Daher hält er alle nun Teile der Kirche an, unterschiedliche Wege zu beschreiten und dabei doch gemeinsam nach der göttlichen Erkenntnis zu streben.

Für Heldengruppen, die sich bereits auf der Quinionsqueste befinden, ist das Konzil eine Gelegenheit, ihre bisherigen Erkenntnisse mit anderen zu teilen oder Trost und Zuspruch zu suchen, wenn bisher alle Spuren im Sande verliefen. Die Helden können sich auch an der Debatte über die Vierte Säule der Kirche beteiligen (und falls sie es waren, die im Szenario **Zerbrochen** im AB 145 den Großinquisitor befreiten, haben sie entscheidend dazu beigetragen, dass diese Frage derart prominent behandelt wird). Diplomatisch veranlagte Pilger können helfen, die Auseinandersetzung zwischen Prinzipisten und Traditionalisten zu entschärfen. Und falls Sie ein eigenes Abenteuer zur Queste entwickeln wollen, das vor dem Herbst 1034 BF spielt, kann die im Artikel zitierte Quinionsvision im Zuge eines Orakelbesuchs oder einer anderen spirituellen Erfahrung einem Ihrer Helden zuteil werden, so dass er es ist, der den Teilnehmern des Konzils die Botschaft des Heiligen überbringt.

Der große Götterdienst am Ende der Versammlung steht jedem offen, der den Weg des Quinionspilgers aufnehmen will. Dieses Erlebnis – vor allem der persönliche Segen durch den Boten des Lichts – könnte für eine bisher unentschlossene Gruppe den endgültigen Einstieg in die Queste darstellen.

ARANIER – ZU DEN WAFFEN, SEITE 4

Nachdem Helme Haffax' Herausforderung an Rohaja von Gareth in Aranien bekannt wurde, entbrannte in Eleonora eine Eigenschaft die man sonst eher Hexen zuschreibt: Rachsucht. Lange sinnierte sie darüber, wie sie den Mann, dessen Raubzug Aranien so viel gekostet hatte, strafen könnte. Schließlich entschied sie, dass ein Bündnis mit Gareth, von wo aus Aranien einst viele Jahrhunderte lang regiert wurde, kein Zeichen der Schwäche sei, sondern dass beide Reiche nun eine Partnerschaft unter gleichen eingingen.

So gab es nicht nur umfangreiche Kornlieferungen an die mittelreichische Armee, zudem hing ab dem 1. Boron 1034 BF der auf Seite 4 im inneraventurischen Teil zu lesende Aufruf in allen aranischen Städten und Dörfern aus.

Etliche Freiwillige werden von Offizierinnen zu Kämpfern wider die Finsternis ausgebildet. Auch viele Geweihte der Zwölfgötter und magisch begabte Personen schließen sich dem Heerzug an, der in den nächsten Jahren im Baburiner Land in der Kriegskunst

geschult wird. Diese Truppe soll schließlich zur gläubigen Elite Araniens heranwachsen.

Auffällig ist, dass viele der baburischen Stammesfürsten, Rosenritter und Adlige, die schon erfolgreich die Heptarchie Oron zerschlugen, dem Aufruf folgen – manche aus eigenem Interesse, andere weil sich die Familien etwas davon versprochen und wieder andere aus Gründen der Staatsräson. Der Aufruf ist eine inner-aranische Konsequenz des Perricumer Bündnisses und wird im Gegensatz zu diesem in zukünftigen Publikationen weiter thematisiert werden.

Ein Vogt steht vor verschlossenen Toren, Seite 7

Der Artikel zeigt ein Beispiel, wie die Ambitionen der im AB 144 benannten Protagonisten an die Öffentlichkeit dringen können. Die Beilegung des Konflikts wird aventurisch in der "Festumer Flagge", nicht aber irdisch im Boten beschrieben werden und liegt deshalb ganz in Ihrer Hand. Irgendwie werden sich Ilmensteiner und Hattenfurter arrangieren müssen – und zwar bald, denn keiner will, dass andere Bronnjaren von außen in den Streit eingreifen. Die Rodebrannter Händler werden aber das Beste für sich herauschlagen.

Vom Spuk der Widderhorn, Seite 8

Das Auftauchen der *Widderhorn* wird sich noch als bedeutsamer erweisen, als es auf dem ersten Blick scheint. Bis dahin können Sie des verfluchten Holken als unheimliche Begegnung auf See-reisen in der Festumer Bucht verwenden. Weitere Informationen zur *Widderhorn* und Geisterschiffen im Allgemeinen finden Sie im Quellenband *Efferds Wogen*.

Die Heldenrutz im Bann des Eises, Seite 8

Letztlich hat keine der beiden Gruppen in Weiden recht, denn der Schneesturm ist dem Wirken Nagrachs zuzuschreiben. Nicht

Arngrimm von Ehrenstein steckt hinter dem Eissturm, sondern der Orkschamane Uigar Kai, der den Sturm wie eine gigantische Halbkugel um sich und seine Schurachai legte, um ungesehen und unbehindert die Angel der Eule (Schild 64) zu erreichen. So trugen die Weißpelzorks die Nagrachskälte aus dem Ewigen Eis des hohen Nordens in den Finsterkamm.

Die Hintergründe und den Ausgang dieser Wanderschaft können Sie im Abenteuer *Der Mondenkaiser* nachlesen und mit Ihrer Gruppe am Spieltisch erleben.

Ллалка брелл, Seite 8

Der Bericht greift die Geschehnisse aus dem Szenario *Schriften-hatz* (AB 146) auf. In der Ausgabe 148 wird der erste Schritt der geschundenen Stadt zurück zur Ordnung thematisiert. In näherer Zukunft wird der Status der Stadt unverändert bleiben, bis schließlich das Malmer-Problem gelöst wird.

Иларистен плантен үблес, Seite 8

Ob es sich bei den drei angeblichen Ilaristen tatsächlich um eben solche handelt (und ob sie tatsächlich Übles planten), liegt ganz in Ihrem persönlichen Ermessen. Der Artikel soll lediglich vor Augen führen, dass im aranischen Volk derzeit keine Kritik an der Mharani geduldet wird.

Golgaris Fluch oder Bishdariels Segen, Seite 8

Die Hintergründe über die Schläfer im Weidlether Land können im Szenario *Golgaris Feder* im AB 148 aufgedeckt und entschlüsselt werden.

An dieser Stelle muss auch gleich noch eine Schuld der Redaktion gestühnt werden. Wir haben in Ausgabe 145 einen Autoren um seinen wohl verdienten Ruhm gebracht. Das wollen wir nun beheben und entschuldigen uns hiermit für diesen Fauxpas. Es sei nun also hier verkündet, dass Jens Marx der Autor des Artikels über das Kanzleiviertel von Elenvina ist. Die Boten-Redaktion.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 147

Anfang 1034: Die Magierrilden streiten über die Ausrichtung des Allaventurischen Konvents der Magie, der bereits Ende 1034 stattfinden soll.

Rondra/Efferd 1034: Die Einwohner der Grafschaft Ilmenstein klagen über dreiste Goblinüberfälle

Travia 1034: Verwandte der Gräfin Thesia von Ilmenstein verwehren dem Vogt von Rodebrannt Zutritt zu seinem Amtssitz

Travia 1034: Der Bote des Lichts, Hilberian Praiogriff II., ruft die Kirche des Praios zum Konzil in die Stadt des Lichts nach Gareth.

Herbst 1034 BF: Überfall der *Goldmorgentarrantel* auf das bornische Handelsschiff *Wogenpracht* in der Tobrischen See.

Boron 1034 BF: In der Gegend von Weidleth und Albenhus fallen seit dem Boronmond mehrere Leute in einen komatösen Schlaf, aus dem sie bislang nicht wieder erwacht sind.

ab Boron 1034 BF: Wiederholte Sichtung des Geisterschiffes *Widderhorn* in der Festumer Bucht.

Winter 1034 BF: Niederhöllische Kälte erfasst das Finsterkamm-Gebirge.

Winter 1034 BF: Im Auftrag des Aikar Brazoragh schmiedet der Tairach-Schamane Ursdarak ein unheilvolles Bündnis mit Bonderik, dem König der Finsterzwerge. Diesem wird Hilfe im Kampf gegen die Menschen und reichliche Entlohnung aus den Schatzkammern des Aikar versprochen.

Frühling 1034 BF: Der Schamane Ursdarak zieht im Geheimen mit einem Banner Orks über den Finsterkamm, um ein verfallenes orkisches Heiligtum zu besetzen und den *Mond von Tarrakvash* zu bergen. Ängste über eine neue Orkgefahr aus dem Norden machen im Greifenfürschen die Runde.

Frühsommer 1034 BF: Überwältigt von der Macht des gefundenen Artefakts sieht Ursdarak seine Zeit gekommen: Eigenmächtig schmiedet er den Plan, die Mark Greifenfurt mit einer orkischen Geisterarmee zu unterwerfen.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 – 8 44 – 0

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

Fax: 04331 – 8 44 – 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de

oder über

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

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

REGELFRAGEN

ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an

Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge



Impressum

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

Redaktion: Ulrich Kneiphof (UK), Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS), Mario Truant, André Wiesler

Lektorat: Britta Neigel, Thomas Römer, Alex Spohr

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Oliver Baeck, Marcus Dirk, Gero Ebling, Tina Hagner, Nina Haßmann, Tilo Hörter, Franz Janson, Marc Jenneßen, Christian Jeub, Heike Kamaris, Michael Masberg, Jörg Raddatz, Tobias Radloff, Stefan Reichardt, Claas Rhodéß, Martin Schmidt, Clemens Schnitzler, Stefan Unteregger, Marta Wagenhofer

Illustrationen: Tristan Denecke (2), Ruud van Giffen (1), Christian Jeub (1), Marcus Koch (2), Melanie Maier (2), Diana Rahföth (2),
Cover: 'Schattenlande' von Marcus Koch; **Titelzeile des inneraventurischen Teils:** Mia Steingraber

Satz & Layout: ULK

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die Inhalte und für die Marke DAS SCHWARZE AUGE® in Wort und Bild. Aventurien® und Dere® sind Markenzeichen von Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld

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 **nicht** 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 **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld** 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 **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerröndfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).