

Aventurischer Bote

AUSGABE 149 ❖❖ SEPTEMBER/OKTOBER 2011 ❖❖ 3,50 €

SPIELHILFE:

DIE WACHT DER GREIFIN

DAS NEUE GREIFENFURT

SZENARIO:

"JADEROSEN"

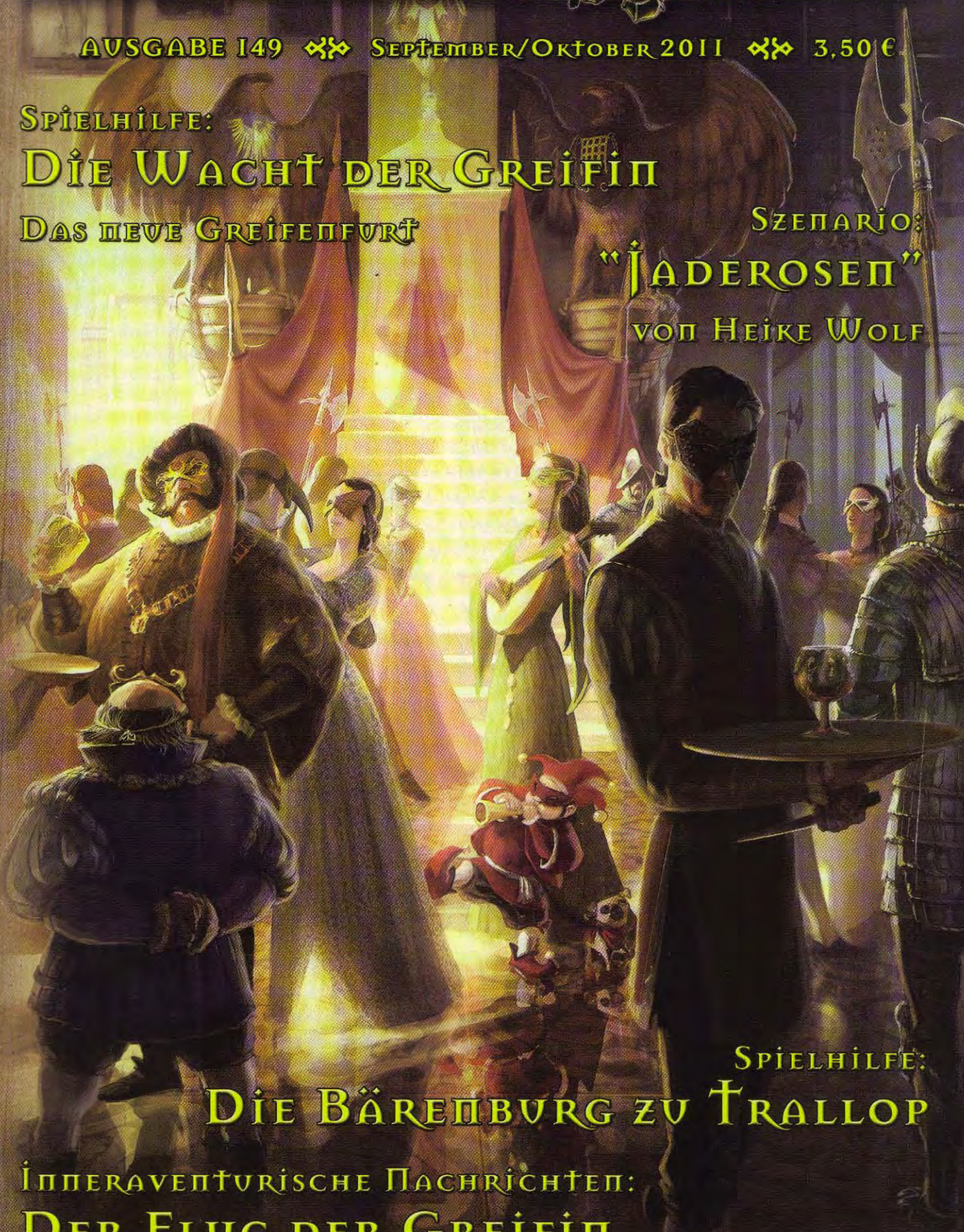
VON HEIKE WOLF

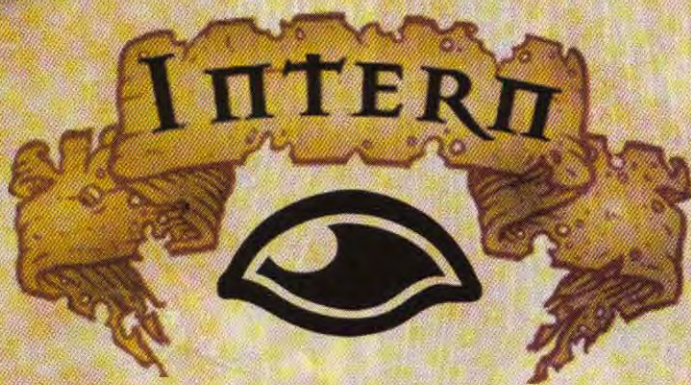
SPIELHILFE:

DIE BÄRENBURG ZU TRALLOP

INNERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DER FLUG DER GREIFIN





Liebe Leser und Leserinnen!

Es ist wieder einmal so weit: Wir sind stolz darauf euch, liebe Leser, eine neue Ausgabe des Aventurischen Boten präsentieren zu dürfen! Die Nummer 149 ist bunt bepackt mit Lese- und Spielstoff: Das Kurzenario "Jaderose" spielt in Al'Anfa nach der Seeschlacht von Phrygaio und vor den Ereignissen des Abenteuers Rabenblut. Die Suche nach einem entwendeten Schmuckstück führt die Helden in Elendsviertel Al'Anfas, in die Katakomben der Bal-Honak-Arena und schließlich aus der Stadt hinaus zu den Plantagen – bis sie am Ende vor einer völlig überraschenden Wendung stehen. Der neueste Artikel aus der Reihe "wichtige aventurische Orte" widmet sich der Bärenburg zu Trallop, dem Sitz der Weidener Herzöge und Herzstück der mitnächtlichen Lande. In einer detaillierten Beschreibung wird die Bärenburg als Abenteuer-Setting ausgearbeitet, gefolgt von Szenarienvorschlägen rund um das geschichtsträchtige Monument. Auch die Spielhilfe "Die Wacht der Greifin" beleuchtet den Norden des Mittelreiches. Sie illustriert das neue Gesicht der Mark Greifenfurt – einer idealen Einsteigerregion für unerfahrene Spieler und junge Helden, die als rauer Grenzügger, unheimliche Rabenhexe, ländlicher Geweihter von Praios oder Peraine, gewitzter Städter oder stolzer Spross eines der alten Adelsgeschlechter ihre ersten Abenteuer erleben. Die Spielhilfe "Kreaturen der Schattenlande" indes bietet einen Einblick in die dunkelsten Geheimnisse des umkämpften Tobrien und schildert einige exemplarische Kreaturen, denen die Helden in dieser Region begegnen können. Abgerundet wird dieser Blick auf Dere durch den letzten Teil der Reihe "Geheimnisse aventurischer Inseln", der mal skurrile, mal bedrohliche Erlebnisse schildert, die eine Reise durch das Südmeer mit sich bringen kann. Der aventurische Teil unseres Journals liefert als bunte Gazette ein Spiegelbild des arkanen und gesellschaftlichen Lebens – ein Zusammenschnitt der neuesten Geschehnisse, die die Menschen Aventuriens derzeit bewegen.

So weit zum aktuellen Boten – und nun heißt es sich zurücklehnen und tief Luft holen, denn ich möchte kurz und mit gebührendem Pathos die nächste Ausgabe ankündigen:

Mit der Nummer 150 feiern wir stolze 25 Jahre Aventurischer Boten!

In all diesen Jahren haben wir, die Botenredaktion, die lebendige Geschichte Aventuriens betreut und vorangetrieben und euch, die Spieler, zu immer neuen Mysterien abseits der großen Publikationen eingeladen. Wir haben zusammen mit unseren Lesern über die Geschehnisse Aventuriens entschieden wie bei der Wahl des Adelsmarschalls und den den Lehnvergaben in Mittel- und Horasreich. Ich freue mich schon jetzt darauf, dieses denkwürdige Datum mit euch gemeinsam zu feiern: Gerade weil jede Spielrunde "eigentlich" ihr eigenes Aventurien erlebt, ist es wirklich faszinierend, mit wie viel Begeisterung ihr, liebe Leser, uns nun schon ein Vierteljahrhundert bei unserer Reise zu immer neuen aventurischen Mysterien und den Feinheiten der Geschichte und des gesellschaftlichen Lebens begleitet. Wir freuen uns sehr auf das anstehende Jubiläum!

Mit frohen Grüßen aus der Botenredaktion
Britta Neigel



Spielhilfe: Die Wacht der Greifin	3
Waffen Aventuriens – Teil 2	5
Die Bärenburg zu Trallop	6
Jaderosen	10
Kreaturen der Schattenlande	13
Und ringsum nur Wasser – Teil 2 von 2	17
Myranor: Die Tiefe – Teil 1	20
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	30
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	31
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Phex / Peraine 1034 BF	Beilage

DIE WACHT DER GREIFIN

EINE SPIELHILFE ZUR MARK GREIFENFURT VON MICHAEL MASBERG
mit ДАРКАМ Mike Антоновитш, ДАНИЕЛ SIMON RICHTER UND VOLKER WEINZHEIMER

Diese Spielhilfe enthält Meisterinformationen zu den Abenteuern *Der Mondenkaiser* und *Ein Stein im Nebel*. Wenn Sie diese noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie von der weiteren Lektüre absehen.

Über Jahre wuchs im Greifenfurtschen insgeheim eine orkische Bedrohung heran (*Schild des Reiches* 169): Der Meister der Mark *Tilddan Greifentreu von Nebelstein* stand mit den Schwarzpelzen im Bunde. Ihm gelang es, Markgräfin *Irmenella von Wertlingen* handlungsunfähig zu setzen und den Geist eines Schamanen in den Körper ihres Sohnes und Erben *Ulfried Halmdahl* zu pflanzen. Sein Ziel war es, eine neue Finstermark zu schaffen und der Kaiserin während des drohenden Krieges gegen ihren Bruder in den Rücken zu fallen.

Das Abenteuer *Ein Stein im Nebel* ließ diese Kabale aufliegen und dem Schurken konnte das Handwerk gelegt werden. Die Mark erholt sich langsam von dem Schrecken und blickt unter der zurückgekehrten *Greifin* entschlossen in die Zukunft.

Die vorliegende Spielhilfe versteht sich als Ergänzung der Greifenfurt-Beschreibung in *Schild des Reiches*. Von den hier vorgestellten Änderungen abgesehen, behält die Regionalspielhilfe weiterhin ihre Gültigkeit.

DIE WICHTIGSTEN PERSONEN DER MARK

In dem Abenteuer *Ein Stein im Nebel* fanden lang gehegte Pläne ihre Auflösung. Die Mark steht nun ganz im Zeichen der Erholung und der Wiederaufbaus. Eine Zeit, die mehr denn je die Hilfe von Helden erfordert. Als Auftraggeber und Verbündete der Helden stehen Ihnen dabei folgende Meisterpersonen zur Verfügung.

IRMENELLA VON WERTLINGEN, MARKGRÄFIN VON GREIFENFURT

Agenda: Irmenella bemüht sich um die Restauration ihrer gebeutelten Provinz.

Hintergrund: Die Markgräfin (*999 BF, frühzeitig ergraut, grüne Augen), von ihrem Volk 'die Greifin' genannt, hat in ihrem Leben viel erliden müssen, zuletzt den Verrat des Mannes, dem sie das Wohl ihres Landes anvertraute und der ihren Sohn den Orks preisgab. In dem Wissen, dass die Seele ihres Kindes Frieden gefunden hat und dass ihr Land sie braucht, kehrt sie gestärkt in ihr Amt zurück.

Funktion: Irmenella wird noch eine gewisse Zeit brauchen, bis sie in ihr Amt zurückgefunden hat, und wird dabei auf die Hilfe vertrauenswürdiger Recken zurückgreifen. Die Greifin ist eine volksnahe Regentin, die hinter ihrer zurückhaltenden Fassade einen scharfen Verstand und neu erwachten Ehrgeiz verbirgt.

Kurzcharakteristik: kompetente Landesherrin

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16, CH 15; Schlafstörungen I

Herausragende Talente: Etikette 13, Heilkunde Seele 9, Menschenkenntnis 11, Staatskunst 12, Überreden 11

Sonderfertigkeiten: einige SF im Kampf mit Schwert und Schild, dazu Reiterkampf und Eiserner Wille I

EDELBRECHT VON EBERSTAMM, GREIFINGEMAHL

Agenda: Edelbrecht streitet für seine Gemahlin und das Wohl des Landes.

Hintergrund: Irmenellas Gemahl (*998 BF¹, 1,76 Schritt, braune Haare und Bart, grüne Augen) ist der zweite Sohn des Fürsten Blasius und eine Ausgeburst ritterlicher Tugenden. Sein Herz gehört seiner Gemahlin und der Mark, die ihm zur zweiten Heimat geworden ist.

Funktion: Edelbrecht ist der ewige Ritter auf Aventure, der mittlerweile zum Manne gereift ist, aus dem aber nie ein Staatsmann werden wird – zu tief sitzt seine Begeisterung für ritterliche Quesen. Die Helden können ihm überall dort begegnen, wo Unrecht geschieht.

Kurzcharakteristik: gerechter und geradliniger Ritter alter Schule

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 15; Prinzipientreue (Rittertugenden)

Herausragende Talente: Etikette 11, Kriegskunst 16, Lanzenreiten 14, Schwerter 16

Sonderfertigkeiten: Edelbrecht ist ausgebildet in der *Kriegsreiterei* sowie im Kampf mit Schwert und Schild und verfügt über die entsprechenden Kampf-SF

DER FORTBESTAND DES HAUSES WERTLINGEN

Bereits 1033 BF während ihres Aufenthalts im Kloster schenkte die Greifin Zwillingen das Leben, die sie bei einem der Besuche Edelbrechts empfangen hatte. Aus Misstrauen gegenüber sich selbst nahm Irmenella den Noioniten das Versprechen ab, über die Kinder zu schweigen, und ließ sie an geheime Orte bringen. *Aldec Baduar* wuchs im Kloster 'Scaan am Blauen Laach' auf, *Madalieb Thalesia* in der Obhut der Peraine-Priester von Perainenfried. 1035 BF kehren die Kinder zu ihren Eltern zurück. 1036 BF wird ein weiterer Sohn geboren, *Raul Shazar* mit Namen.

Der Fortbestand des Hauses Wertlingen ist damit gesichert. Die Greifenfurter nehmen dies als Zeichen, dass nun auch der Mark segensreiche Zeiten bevorstehen.

RETO VON SCHATTESTEIN, HEERMEISTER DER MARK

Agenda: Reto sieht die Mark als Schild des Reiches gegen die orkische Bedrohung und wird nicht müde, jederzeit gegen den Schwarzpelz gewappnet zu sein.

Hintergrund: Reto (*974 BF, 1,90 Schritt, dunkelrote Haare mit Silberfäden, eisblaue Augen) erwarb sich schon in jungen Jahren als Offizier

¹ *Ein Stein im Nebel* gibt als Augenfarbe fälschlicherweise grau an; korrekt ist grün (*Geographia Aventurica*, Seite 230)

² Laut *Ein Stein im Nebel* ist Edelbrecht 999 BF geboren, richtig ist jedoch 998 BF das Jahr, in dem auch sein verstorbener Zwillingsbruder Idamil geboren wurde. (*Am Großen Fluss*, Seite 204)

den Ruf, seine Leute auch aus ausweglosen Situationen zu führen. Eine Intrige Tilldans brachte ihn um das Amt des Heermeisters, in das er nach der *Schlacht am Stein* von Irmenella wieder eingesetzt wurde. Er vermutet allerorten eine orkische Verschwörung, worin er sich seit der Enttarnung Tilldans als Kollaborateur bestätigt fühlt.

Funktion: Der Heermeister ist ein anstrengender, aber verlässlicher Verbündeter, der sich und seinen Prinzipien stets treu bleibt.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Ritter des alten Weges

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 15, KK 16; Gefahreninstinkt 12; Einbildungen (Verfolgungswahn), Vorurteile gegen Orks 8

Herausragende Talente: Bogen 10, Etikette 11, Körperbeherrschung 13, Kriegskunst 14, Lanzenreiten 14, Orientierung 12, Reiten 14, Selbstbeherrschung 14, Wildnisleben 10, Zweihandschwerter 16

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Finte, Gebirgskundig, Gegenhalten, Halbschwert, Kriegsreiterei, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Scharfschütze, Sturmangriff, Waldkundig, Windmühle, Wuchtschlag

BREDOGAR EUSTACHIUS VON PARSENBURG, MEISTER DER MARK

Agenda: Bredogar soll für die Kaiserin die weitere Entwicklung der Mark im Auge behalten.

Hintergrund: Kaiserin Rohaja selbst empfahl der Greifin den Kanzleirat und Bruder des Vogts der Reichsstadt Greifenfurt (*983 BF, grauer Bart, Halbglätze, Binokel) als neuen Meister der Mark. Bredogar ist ein profunder Kenner auch ältester Rechtsschriften und ein verschrobener Pedant, der mitunter zwischen seinen Loyalitäten zu seiner märkischen Heimat und der Kaiserin zerrissen ist.

Funktion: Bredogar ist ein wohlwollender, aber penibler und starrköpfiger 'Aufpasser', der mal für, mal gegen die Greifin agiert, doch stets zum "Wohle der Mark".

Kurzcharakteristik: pedantischer Rechtsgelehrter

Herausragende Eigenschaften: KL 17; Prinzipientreue; Selbstgespräche

Herausragende Talente: Hauswirtschaft 9, Heraldik 11, Rechtskunde (Staatsrecht) 13 (15), Staatskunst (Verwaltung) 9 (11)

THARGRÎN VON ARPITZ, BARONIN VON WEHRFELDE

Agenda: Thargrîn bemüht sich ritterlich darum, den Schandfleck auf ihrer Ehre vergessen zu machen.

Hintergrund: Als 'Löwin von Lodenbach' erwarb sich Thargrîn (*1004 BF, 1,83 Schritt, blonder Bürstenschnitt, kantiges Gesicht), jüngstes Kind des 1010 BF von Sadrak Whassoï getöteten Reichsobersts Heldar von Arpitz, einen Ruf als Kriegsfürstin in der Wildermark. Die ehrgeizige Ritterin ließ sich von Tilldan instrumentalisieren, konnte ihren Ruf in der *Schlacht am Stein* jedoch wieder herstellen und wurde mit der Baronie Wehrfelde, dem vormaligen Hasenfeld, belehnt.

Funktion: Thargrîn hadert mit ihren Fehlentscheidungen der letzten Jahre und ist umso ehrgeiziger, sich zu beweisen. Dabei schießt sie mitunter über das Ziel hinaus und kann leicht Konflikte mit anderen Adligen, auch aus benachbarten Provinzen, provozieren.

GREIFENFURTER CHRONIK

Herbst 1033 BF Tilldan von Nebelstein erhebt die Kriegsfürstin Thargrîn von Arpitz zur Baronin der darpatischen Baronie Lodenbach und provoziert einen Konflikt mit dem reichstreuen Adel der Wildermark (AB 141, 143).

Winter Die *Stahlherzen*, ein Bund altdarpatischer Adliger, ziehen gegen Lodenbach, einigen sich unter rondrianischer Vermittlung jedoch mit Thargrîn und bringen gemeinsam den Fall vor die Kaiserin (AB 146).

Phex Unter den Vorwand des drohenden Krieges mit Almada beginnt der Meister der Mark die Landwehr auszuheben und Truppen im Süden Greifenfurts zusammenzuziehen.

Anfang Rondra 1034 BF Tilldan lässt Prinz Edelbrecht vom Eberstamm insgeheim festsetzen.

Winter Nach den Ereignissen aus dem Abenteuer *Der Mondenkaiser* lässt der Aikar den Meister der Mark fallen. Tilldan treibt sein Schurkenstück weiter voran, um die Mark zu unterwerfen und sich für Khezzara unentbehrlich zu machen.

Ende Phex Tilldan sammelt seine Truppen an der Grenze zur Wildermark. Gleichzeitig können Helden Prinz Edelbrecht befreien.

Frühling Unabhängig von anderen Plänen der Schwarzpelze marodiert der Schamane Ursdarak mit seinen Kriegern in der Mark und kann zeitweise ganze Baronien unter seine Kontrolle bringen, bevor er fällt. (Strategiespiel *Unter dem Kupfermond*).

Anfang Peraine Mit der aus dem selbst gewählten Exil zurückgekehrten Irmenella von Wertlingen an der Spitze formiert sich der *Garafanbund* gegen den Meister der Mark.

später Frühling Die *Schlacht am Stein*. Südlich von Reichsweg kommt es zur Entscheidungsschlacht, bei der Tilldan fällt. Der besessene Kronprinz Ulfried richtet den Dolch gegen sich selbst.

Kurzcharakteristik: arrogante, aber letztlich gerechte Ritterin

Herausragende Eigenschaften: GE 15, KO 16, KK 15; Gefahreninstinkt 7; Arroganz 5, Prinzipientreue (Rittertugenden)

Herausragende Talente: Kettenwaffen 13, Körperbeherrschung 12, Lanzenreiten 15, Reiten 15, Schwerter 14, Sinnenschärfe 10

Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Kriegsreiterei, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Waldkundig, Windmühle, Wuchtschlag

PRAIOMON CAITMAR VON DERGELSTEIN, ILLUMINATUS VU GREIFENFURT

Agenda: Praiomon sieht seine Kirche in der Pflicht, die Mark bei ihrem Wiederaufbau zu unterstützen. Im Gegenzug soll sie wieder die seiner Ansicht nach sehr berechnete Führungsrolle in der Mark einnehmen.

Hintergrund: Der gebürtige Greifenfurter Praiomon (*982 BF, schlank, hellbraunes Haar mit ergrauten Schläfen, unnahbares Äußeres) ist dem Land tief verbunden und mit seiner Kirche eine wichtige Stütze des täglichen Lebens in der Mark. Der Praios-Geweihte ist diszipliniert, aber nicht arrogant und lieber väterlicher Freund als gestrenger Richter. So hört er sich aufmerksam alle Positionen an, anstatt vorschnell Urteile zu fällen. Dabei lässt er aber keinen Zweifel daran, dass die Mark der

Kirche eigenes Land ist und diese in allen Bereichen zu befragen ist.
Funktion: Wo sich die Greifin um das weltliche Wohl der Mark kümmert, versorgt Praiomon die seelischen Wunden, beansprucht dementsprechend aber einen herausragenden Platz der Kirche, auch im politischen Leben. Praiomon ist ein zugänglicher Geweihter des Götterfürsten, der für viele Sorgen ein offenes Ohr hat.

Kurzcharakteristik: meisterlicher und fürsorglicher Geweihter, Verfechter des Illuminates Greifenfurt

Herausragende Eigenschaften: KL 16, CH 15; Moralkodex (Praios)

Herausragende Talente: Etikette 12, Heilkunde Seele 11, Heraldik 12, Rechtskunde 14, Überzeugen (Einzelgespräch) 14 (16)

Sonderfertigkeiten: Liturgien der Praios-Kirche bis Grad IV

ANTAGONISTEN IN DER MARK

♦ Die ehemaligen Barone von *Finsterkamm*, *Finsterrode* und *Helbrache* sowie zahlreiche Ratsherren in Greifenfurt gehörten zu den Verbündeten des gefallenen Meisters der Mark. Sie können in der *Schlacht am Stein* ihr Leben gelassen haben, einzelnen mag aber die Flucht in die schwer zugänglichen nördlichen Regionen der Provinz gelungen sein. Ihr Schicksal wird von offizieller Seite nicht weiter behandelt und bleibt Ihrer Ausgestaltung überlassen.

♦ Der zwielichtige Händler *Perval Swellter* (Schild des Reiches 144) bleibt als Antagonist ebenso erhalten wie das orkische Harordak aus dem Häuptling *Khargash* und dem Schamanen *Rhushuk Geisterklaue* (Schild des Reiches 143).

♦ Eher weniger ein physischer Antagonist, vielmehr eine Art übergreifendes Schreckgespenst ist für die Greifenfurter der Hochschamane *Aschepelz*, den die Orks Tschandrach nennen. So geht an den Hängen des Finsterkamms die Angst um, dass "Aschepelz in seinem Zorn irgend-

wann den Mond rot entflammt und zu Staub verbrennt." Tatsächlich jedoch steht gerade Aschepelz hinter vielen Taten der Orks, um sein Ziel zu erreichen, der mächtigste Tairachi seit Uigar Kai zu werden.

DIE MARK GREIFENFURT IM SPIEL

Die Mark wird in den nächsten Jahren von tiefgreifenden Umwälzungen oder größeren Konflikten verschont bleiben. Damit bietet sich die Provinz neben Nostria, Andergast und Thorwal als Einsteigerregion für unerfahrene Spieler und junge Helden an, die als rauer Grenzüjäger, unheimliche Rabenhexe, ländlicher Geweihter von Praios oder Peraine, gewitzter Städter oder stolzer Spross eines der alten Adelsgeschlechter ihre ersten Abenteuer erleben.

Die Machenschaften dubioser Händler und düsterer Schamanen sowie der Wiederaufbau des Landes, die Jagd auf entkommene orkische Kollaborateure und uralte Legenden bieten den Stoff für spannende Abenteuer jenseits weltumspannender Pläne und epischer Schlachten. Das Ensemble der Meisterpersonen ist übersichtlich und weite Teile des Landes sind wild und unerschlossen. Mit Greifenfurt und Eslamsroden gibt es aber auch zwei kleinere Städte mit allen ihren bürgerlichen Konflikten und in Gassen und Hinterhöfen ausgetragenen Zwisten. Im Norden empfängt der Finsterkamm mutige Recken, in dessen schwer zugängliche Schluchten mit dem Ork einer der klassischen Antagonisten in der Fantasy lauert. Abgelegene Burgen und verfallene Türme können lange vergessene Geheimnisse bergen, in den Tälern blühen Mysterienkulte und die Abgeschiedenheit hat die Menschen verschlossen werden lassen. Im Süden der Mark hingegen beginnt der verwunschene Reichsforst, in dessen Schatten Geister, Feen und Kobolde ihr Unwesen treiben.

Der traditionsbewusste Adel lädt oft zu Turnieren, zu denen auch Adlige aus Kosch, Weiden, Gareien und Andergast anreisen. Die daraus entstehenden Kontakte können für die jungen Helden schließlich der Anlass sein, in die Welt hinaus zu ziehen.

WAFFEN AVENTURIENS – TEIL 2

VON MARTIN SCHMIDT

Im Folgenden finden Sie einen weiteren Teil der in unregelmäßigen Abständen erscheinenden Reihe *Waffen Aventuriens*, in der Ihnen besondere Waffen aus allen Regionen Aventuriens präsentiert werden. Einige dieser Waffen können frei erworben werden, andere fungieren als Belohnungen für Helden oder bieten gar Aufhänger für eigene Abenteuer.

BULLENSCHLAG –

EINE KLINGE AUS DEM ORKLAND

Bullenschlag ist die erste Meisterklinge, die in Händen des Gravesch-Priesters Mardugh Orkhan nach seiner Weihe ihre Gestalt annahm. Gefertigt für einen verdienten *Okwach* (ein orkischer Elitekämpfer) aus dem Stamm der Gharrachai, vereint *Bullenschlag* in sich die bestmögliche Schmiedekunst als auch die rohe und brutale Kraft des orkischen Volks. Aus dem geraubten Stahl einer Mine aus dem Mittelreich geschmiedet und in einer Mischung aus Stier- und Menschenblut abgekühlt, gilt *Bullenschlag* als Brazoragh, dem orkischen Gott des Kampfrausches, äußerst gefällig – viele Orks glauben auch, dass der besondere Segen des Gottes auf dem Träger Blutschlags ruht.

Ein kurzer Blick auf den mächtigen Arbach reicht bereits aus, um in ihm nicht nur ein simples Tötungsinstrument, sondern auch das Statussymbol

für einen wahren Krieger zu erkennen. Zwar besitzt *Bullenschlag* die typisch gebogene und geflammte Form des orkischen Säbels, jedoch ist seine weitaus weniger grobschlächtig als die eines herkömmlichen Arbachs. Die Klinge besteht aus solidem Stahl, der Griff ist aus dem Horn eines Steppenrindbullen geschnitzt und mit dünner Elfenhaut umwickelt, um die sich feine Drähte winden.

Bullenschlags Klinge weist – anders die eines normalen Arbachs – keine stumpfen oder gar spröden Kanten auf. Der qualitativ gute Stahl und die gewellte Klinge stellen sicher, dass er bestens dazu geeignet ist, im Körper des Feindes tiefe Risse zu hinterlassen. Ansonsten ist die Waffe schmucklos, denn verschwenderischer Pomp ist nicht im Sinne Brazoraghs.

Verwendung im Spiel: *Bullenschlag* ist in vielen Sippen- und Stammesverbänden eine bekannte Waffe. Aufstrebende Krieger träumen davon, sie selbst einmal zu führen und Bullenschlags Klinge mit dem Blut ihrer Feinde zu benetzen, hoffen sie doch auf den Segen Brazoraghs und dadurch in der Hierarchie ihre Position zu verbessern. *Bullenschlag* selbst kann den Helden im Orkland oder seiner Grenzregionen günstig von einem reisenden Händler oder Abenteuerer angeboten werden, da er um die Wirkung der Waffe weiß. Der Handel ist für Helden zunächst verlockend, die Folgen zeigen sich beim nächsten Aufeinandertreffen mit Orks. Einige werden eine

ORTSBESCHREIBUNG

erhöhte Aggressivität an den Tag legen und überfallen die Helden sofort. Andere aber erkennen die 'Leistung' der Helden an, da sie denken, der Held habe den vorherigen Besitzer von *Bullenschlag* besiegt und stehe nun in der Kunst von Brazoragh. Der Held wird von einem orkischen Herausforderer zu einem rituellen Zweikampf auf Leben und Tod herausgefordert, erhofft sich dieser den Besitz der Waffe oder wenigstens einen ehrenvollen Tod.

Bullenschlag

TP 1W6+6 TP/KK 12/3 Gewicht 100 Länge 90
BF 0 INI 0 WM 0/-1 DK N

Talent: Säbel oder Schwerter

Für seinen ursprünglichen, inzwischen verstorbenen Besitzer gilt Bullenschlag als eine persönliche Waffe (INI +1, WM +1/-1).

FALKENBLICK – EIN KURZBOGEN AUS PUNIN

Vor rund drei Jahren nahm die in Punin ansässige Aelfe Noiona Abendwind den Auftrag eines Magnaten an, ihm in ihrer Bogenerie einen Kurzbogen für die Jagd anzufertigen. Welchen Gefallen die Elfe von dem Magnaten für die Anfertigung des Bogens verlangte, ist unklar. Als gesichert gilt jedoch, dass sie – wie üblich – ihre Bognerie verließ, um nach einem geeigneten Baum zu suchen, aus dessen Holz der Bogen entstehen sollte. Ihre Suche dauerte länger als geplant, da die Elfe keinen Baum fand, dessen Äste sie als geeignet empfand. Schließlich zog sich die Aelfe in einen kleinen Wald zurück und formte mittels HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT einen passenden Ast, der bereits die Form des Bogens besaß.

Der Magnat erhielt seinen Bogen jedoch nie: Zum einen, da er sich kritisch gegenüber der Politik des damaligen Kaisers Selindian Hal äußerte und kurzerhand wegen Verrats in Al'Muktur eingekerkert. Noch vor seiner Verhandlung ließ er beim Massaker von Al'Muktur sein Leben. Zum anderen verließ Noiona bereits zu Beginn der ausufernden Terrorherrschaft Selindians über Punin die Stadt, so dass sich die weiteren Arbeiten an Bögen verzögerten. Inzwischen ist die Bognerin zurückgekehrt und hat die letzten Arbeiten am Bogen beendet.

Kundige Bogenschützen erkennen bereits auf dem ersten Blick die hohe Qualität *Falkenblicks*, ist sein Körper aus Eigenholz makellos und keinerlei Schnittkanten sind erkennbar. Die Enden für die Bogensehne erscheinen überdies natürlich gewachsen zu sein und bieten dennoch einen hervorragenden Halt. Der Bogen ist mit dezenten floralen Mustern in Form von Weinrispen an seinen Enden verziert, in der Mitte am Griffstück zu einer prächtigen Weinrebe zusammenlaufen.

Verwendung im Spiel: *Falkenblick* wird in der Bognerie Abendwind in Punin zum Verkauf angeboten – allerdings nicht gegen blitzende Dukaten oder andere mundane Reichtümer. Für den meisterlichen Bogen, von denen es sonst so gut wie nie welche im Sortiment der Bognerie gibt, fordert Noiona die Erfüllung eines persönlichen Gefallens.

Falkenblick

TP 1W6+5* Reichweiten 5/15/25/40/60 TP+ (+1/+1/0/0/-1)

Gewicht 20 + 2 Laden 2

Talent: Bogen

DIE BÄRENBURG ZU TRALLOP

VON MARC JEPPESEN

ÜBERARBEITET DURCH KATJA REIPWALD. MIT HERZLICHEM DANK AN DANIEL SIMON RICHTER, MICHAEL MASBERG, DEN WEIDENER CROP-RAT UND НАППАН МӨЛЛМАПП.

„Die Bärenburg zu Trallop ist Sitz der Weidener Herzöge und darum die erste unter den Burgen der mitnächtlichen Lande. Groß ist sie, wehrhaft und mit ihren vielen Höfen gleicht sie einer kleinen Stadt. Ebenso emsig geht es dort zu, denn von früh bis spät wird gearbeitet: Burghandwerker, Ritter und Knappen, Krieger und Schlachtvieh, tummeln sich innerhalb der massiven Mauern. Besucher und Bittsteller von nah und fern erwartet wenig Prunk, sondern stolze Wehrhaftigkeit, die den Weidenern von jeher mehr gilt als Bequemlichkeit.“
— Rohaja von Gareth, kurz nach ihrer Ankunft als Knappin Herzog Waldemars

DAS ÄUßERE DER BURG

Die Bärenburg lässt sich in fünf Bereiche unterteilen. Dem ansteigenden Gelände folgend gelangt man nacheinander in vier eigenständige Höfe, deren Namen den Aufbau des mittelreichischen Lehnswesens wiedergeben. Abschluss und Gipfel zugleich bildet der Burggarten, in dem der Herzbaum der Burg, ja des ganzen Herzogtums, steht.

GESINDEHOF

Das *Herzogentor* (1) führt in den *Gesindehof*, der vom *Gesindehaus* (2), der *Burgmühle* (3) und dem *Alten Marstall* (4) umstanden ist. In früheren Zeiten wurden hier die berühmten Trallop-Riesen gezüchtet. Inzwischen ist das Herzogliche Gestüt auf eine Insel im Pandlaril verlegt worden und die Rösser der Rundhelme haben das Gebäude bezogen. Weiterhin finden sich im Gesindehof die *Stallungen* für die als Zehnt entrichteten Nutztiere, ebenso ein *Schlachthaus*, eine *Bäckerei*, eine *Räucherammer* und eine *Brau-*

tube. Daneben haben etliche Burghandwerker, wie Tischler, Zimmermann und Grobschmied hier Werkstätten.

KNAPPENHOF

Das *Bärentor* (5) scheidet *Gesinde-* von *Knappenhof*. Hier erheben sich die *Knappenhäuser* (6) in denen die Sprösslinge zahlreicher Adliger aus Weiden und dem ganzen Reich untergebracht sind. Sie werden in der Herzoglichen Knappenschule ausgebildet und nach ritterlichem Brauch ist die Herzogin selbst ihre oberste Lehrherrin. Wie ehemals ihr Vater Waldemar lässt es sich Walpurga nicht nehmen, die Ausbildung der zukünftigen Ritter gelegentlich selbst zu beaufsichtigen. Zuweilen tritt sie gar gegen einen der Zöglinge an, um diesem eine Lektion in der Schwertkunst zu erteilen. Einigen Knappen obliegt nach altem Recht die Wacht über den *Herzogenhof*, was die jungen Männer und Frauen zu einer eingeschworenen und stolzen Gemeinschaft macht. Die *Gastgemächer* (7) für das fahrende Volk liegen ebenfalls hier und häufig schallt fröhlicher Gesang über den Hof. Des Abends trifft man sich zu Bier und Met, lauscht den Musikanten und gibt Geschichten vom Kampf gegen Rot- und Schwarzpelz zum Besten.

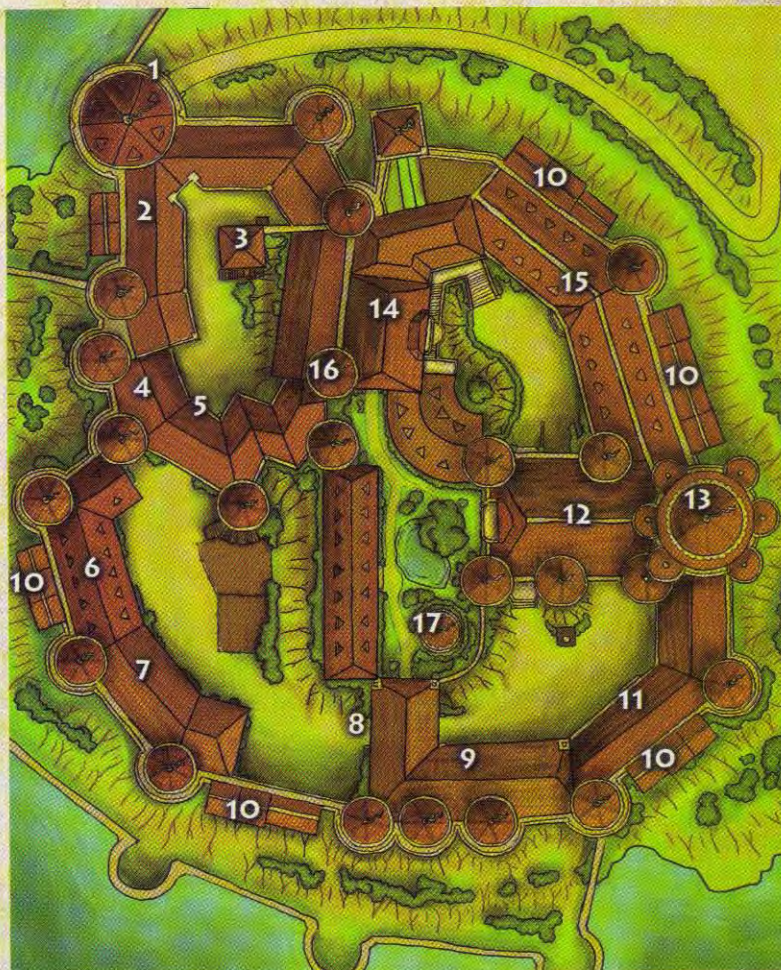
RITTERHOF

Das *Herrentor* (8) führt in den *Ritterhof*. Im mächtigen *Ritterhaus* (9) sind Rundhelme und Grünröcke untergebracht. Die beiden traditionsreichen Einheiten sind durch jahrhundertalte Rivalität verbunden, die sich in häufigen Raufereien zwischen den jungen Angehörigen beider Verbände Bahn

bricht. Doch sobald Weiden Gefahr droht, sind alle Streitigkeiten vergessen. Neben Rundhelmen und Grünröcken logieren auch Ritter, die als Vasallen der Herzogin in Trallop weilen, im Ritterhaus. Die **Häuser der Ritter (10)** hingegen sind die Heimstatt von an die zwei Dutzend Rittern Weidens, die mit ihren Familien dauerhaft auf der Burg leben. Wie Vogelnester hängen die Häuser an der mächtigen Mauer über dem Burgfelsen und dienen – wie fast alle Gebäude auf der Bärenburg – auch der Verteidigung: ihr Boden weist Öffnungen auf, durch die im Belagerungsfall Steine, Speere und heißes Pech auf Angreifer herab geschleudert werden können. In der **Kanzlei des Herzogtums (11)** finden sich die Schreibzimmer der acht Weidener Cron-Räte sowie Ratskammern und Archive. In diesem Gebäude ist die Feder mächtiger als das Schwert, denn hier wird das Herzogtum verwaltet und häufig finden Beratungen zwischen der Herzogin und ihren Räten statt. Nahebei, im Schatten des *Rittertores*, befindet sich der alte Richtblock, ein vom Blut der Gerichteten dunkel verfärbter Felsklotz. Von altersher werden an dieser Stätte Verbrecher, die sich am Herzogtum und seinen Bewohnern vergangen haben, hingerichtet.

HERZOGENHOF

Durch ein weiteres Torgewölbe unterhalb der mächtigen **Herzogenhalle (12)** gelangt man in den letzten und am höchsten gelegenen Hof – den *Herzogenhof*. Eine Reitertreppe führt direkt in die Herzogenhalle, während eine eigene Treppenfucht in den ältesten Teil der Bärenburg führt, den Bergfried: beinahe 40 Schritt ragt **Ingramms Löwenturm (13)** von hier aus in den Himmel. Seine Mauern sind wuchtig, uralt und gründen tief im Burgfelsen. Schräg gegenüber erhebt sich der **Herzogenbau (14)**, in dem die Privatgemächer der herzoglichen Familie und ihres direkten Gefolges untergebracht sind. Auch dieses Gebäude ist vor allem ein Wehrbau, es besitzt dicke Mauern und schmale



Fenster. Angrenzend an den Löwenturm liegt das **Zeughaus (15)**, dessen Gewölbe und Kammern die Abgaben der Weidener und manchen alten Schatz beherbergen.

BURGGARTEN

Auf dem Gipfel des Burgberges und vom Ritterhof über eine breite, von einem massiven Torturm beschirmte, Reitertreppe erreichbar, liegt der *Burrgarten*. Dominiert wird er von der jahrhundertealten Weide, dem Herzbaum der Burg und zugleich Schildhalter des Herzoglichen Wappens. Der Baum wirft seinen Schatten über einen kleinen Weiher und eine tiefgrüne Wiese. Einst befand sich hier die Schanze der Burg und heute ist der Garten das Herz der Burg, in das bei Weitem nicht jeder vorzudringen vermag. Ein breites Tor führt von hier in die Herzogenhalle. Am Südenende des Gartens ragt der **Uhrenturm (17)** auf, der von der Herzoginmutter Yolina von Aralzin errichtet wurde.

WICHTIGE GEBÄUDE

Die Bärenburg verfügt über eine große Anzahl an Räumen und Gebäuden. Nachfolgend finden Sie eine Auswahl derjenigen mit hervorgehobener Bedeutung.

◆ **Herzogenhalle:** Vom Ritterhof kommend betritt man zunächst ein Gewölbe mit Reitertreppe, die den Höhengsprung zum Herzogenhof hin überwindet. Massive Steinblöcke fassen den Tunnel ein und nur das **Torgewölbe (12.1)**, die **Vorratskammer (12.2)** und der **Wein- und Bierkeller (12.3)** sind von hier aus zugänglich. Neben dem Gewölbe führt eine Reitertreppe direkt in die Herzogenhalle (12.4). Die Halle selbst erstreckt sich über zwei

DIE GESCHICHTE DER BURG

187 BF: Ingramm von Weiden, zweiter Seneschalk von Pandlaril und Pandlarin, lässt den Löwenturm als erste steinerne Befestigung außerhalb von Altentralllop errichten.

199 BF: Der Löwenturm wird vollendet.

257 BF: Der Grundstein der Herzogenhalle wird dort gelegt, wo die alte Holzhalle einstürzte.

291 BF: Die Burg besteht aus Zeughaus, dem heutigen Herzogenbau und der – in diesem Jahr vollendeten – Herzogenhalle.

322 BF: Ausbau des Vorwerks.

518 – 549 BF: Herdan von Weiden errichtet den Herzogenbau und leert damit die Kassen des Herzogtums weitgehend.

Bis 572 BF: Ritter- und Kappenhaus sowie eine Mühle werden erbaut. Emmeran von Weiden pflanzt im Alten Vorwerk den Herzbaum der Burg – jene Weide, die noch heute dort steht.

ab 599 BF: Beginn des Ausbaus der übrigen Höfe und Burgmauern. Die Bärenburg nimmt nach und nach ihre heutige Gestalt an.

668 BF: Die Weidener Herzöge verlegen ihre Privatgemächer in den Herzogenbau.

748 BF: Die Bärenburg in ihrer heutigen Form wird fertig gestellt.

1002 BF: Yolina von Aralzin, Gemahlin Herzog Waldemars, lässt den Uhrenturm errichten.

1011 BF: Die Geschütze auf dem Löwenturm werden angesichts des zweiten Orkensturms in Stand gesetzt.

Stockwerke und ihre östliche Wand wurde aus dem Felsen des Burgberges gehauen. Kunstvolle Bilder von Bären, Wildschweinen, Eichenlaub sowie in vergoldeten Buchstaben der Weidener Herzogsspruch "Mit Rondra, Maß und Mut" wurden hinein gehauen. Zahllose Wandteppiche, Wappenschilde und Banner zieren die Halle, erhellt wird sie durch flackernde Fackeln und hohe Butzenglasfenster, auf denen frühere Herzöge abgebildet sind. Die Wände sind mannshoch mit beschnitztem Weidenholz getäfelt und die mächtigen, bemalten Deckenbalken werden von Steinblöcken mit dem Wappen des Herzogtums getragen. Der Boden besteht aus Festurner Kacheln, darauf ein Teppich aus Baliho mit eingewebtem Drachen, Binsen und Stroh. Vor der Ostwand steht auf einer Empore unter den

silber- und goldbestickten Bannern Weidens der Bärenthron der Weidener Herzöge. Zwei große Kamine finden sich in den Seitenwänden. Bei Feierlichkeiten werden in der Halle Bänke und Tische aufgestellt, an denen über 200 Menschen Platz finden. Zentrum ist dann die große Feuerstelle in der Hallenmitte, über der ganze Ochsen gebraten werden. Da kein Rauchabzug eingelassen wurde, ist die Halle an solchen Tagen voll von beißendem Qualm.

In einem Turm neben der Herzogenhalle liegt die Zwölfgötterkapelle (12.5), in der Gläubige mit den Hofgeweihten Andachten an den Schreinen der wichtigsten, in Weiden verehrten Zwölfgötter Rondra, Travia, Firun und Peraine halten können.

◆ **Uhrenturm:** Der Uhrenturm wurde dem Königsturm von Vinsalt nachempfunden – bis auf einen bedeutenden Unterschied: Sein Inneres weist keinerlei Mechanik auf um die schweren Zeiger zu bewegen. Immer, wenn die Herzogenwitwe Yolina von Aralzin im Burggarten weilt, befindet sich daher ein Page in seinem Inneren, um die Zeiger im Takt der mitgebrachten Sanduhr zu bewegen.

◆ **Ingrams Löwenturm:** Tief in den Burgberg reichend und sich hoch in den Himmel reckend, erhebt sich der Bergfried und Fluchtturm der Burg. Über einen schmalen Zugang von der Herzogenhalle aus erreicht man zunächst die Eingangshalle (13.1). Eine Wendeltreppe führt hinauf, während man voraus und links in große, mit haltbaren Lebensmitteln bestückte Vorratskammern gelangt. In den nächsten beiden Turmgeschossen befinden sich Unterkünfte für jeweils vierzig Verteidiger, die im Belagerungsfall hier unterkommen. In Friedenszeiten sind die Räume leer, allein an den Wänden lagern große Mengen Brennholz für den Fall, dass die Burg fällt und die Verteidiger sich in den Bergfried zurück ziehen müssen. Die nächsten beiden Stockwerke waren der Weidener Cantzley vorbehalten, bevor diese in den Ritterhof umzog. Bis auf wenige vergessene Schreibpulte und altersschwache Regale stehen die Schreibstube und daran anschließend das Archiv leer. Folgt man der Treppe weiter nach oben, gelangt man in einen Flur, der durch eine später eingefügte Wand vom restlichen Raum – dem Laboratorium – abgetrennt ist. Drei Fenster wurden nachträglich in die Mauern geschlagen, damit im Falle eines alchimistischen Unfalls nur diese zerstört werden – und nicht der gesamte Turm. Hier führt Gwynna die Hex ihre Experimente durch; getrocknete Kräuterbündel hängen von der Decke, in Regalen stehen Gläser voll pflanzlicher und tierischer

Absonderlichkeiten sowie anderer Kuriositäten, während in gläsernen Kolben und Kesseln aus verschiedenen Metallen Gebräue blubbern, die übelriechende, dann wieder betörende Düfte verströmen und den Raum gelegentlich in undurchdringlichen Nebel hüllen. Dies und der typische Weidener Aberglauben führen dazu, dass das Labor weitgehend gemieden wird. Im darüber liegenden Geschoss befindet sich das Herzogliche Gemach, das jedoch nur dann bezogen wird, wenn es dem Feind gelungen ist, bis zum Ritterhof vorzudringen. Gegenwärtig wohnt Gwynna die Hex hier. Sie hat die lange Zeit ungenutzten Gemächer mit Zustimmung Herzog Waldemars bezogen. Der oberste Stock des Turms beherbergt die

Herzoglichen Geschütze, die in der Obhut von Garalm Sohn

des Gilling liegen. Garalm gehört der Sippe des Gringolf an, die dieses Amt seit mehr als 500 Jahren innehat. Im Verlauf des Orkensturms wurden die über Jahrzehnte verfallenen Rotzen und Aale wieder in Stand gesetzt. Geschützmeister Garalm jedoch zog ins Ritterhaus, um Gwynna der Hex aus dem Weg zu gehen. Im Speicher des Turms ließ Gwynna verschiedene astrologische Gerätschaften aufstellen, um den Lauf der Sterne und des Madamals zu beobachten.

In die Kellergewölbe des Turms gelangt man über die Eingangshalle. Hier befinden sich Vorratskammern und der herzogliche Kerker (13.2).

◆ **Zeughaus:** Im Erdgeschoss des Zeughauses wird der Zehnt des gesamten Herzogtums gelagert. Die Stallungen für Schweine, Ziegen und Rinder wurden schon vor langer Zeit in den Gesindehof verlegt und werden nur noch im Kriegsfall genutzt.

Anders verhält es sich mit dem großen Kornspeicher und der Hopfenhalle, in denen Getreide sowie Fässer mit Bier, Met und anderen hochgeistigen Getränken nach wie vor eingelagert sind. Außerdem verfügt das Zeughaus über eine eigene Schmiede, der die Wartung des gesamten Inventars obliegt. Das Obergeschoss beherbergt die Waffenkammer der Burg und ist gleichzeitig die Rüstkammer für die Trallopier Stadt- und Landwehr. Aus diesem Grund ist die Klingenhalle

mit einer Vielzahl von Schwertern, Lanzen, Streitkolben und anderen Waffen gefüllt, um im Notfall mehrere Regimenter ausrüsten zu können. Des Weiteren gibt es den Helmhort, in dem aberhundert Helme gelagert werden und die Wehrkammer mit zahllosen auf Ständern ruhenden Rüstungen. Darüber hinaus findet man eine Drahtzieherei, um Ringe für Kettenhemden herzustellen. In einer kleinen Schneiderei werden die auf der Burg benötigten Wappenträger hergestellt und in der Schreibstube wird das gesamte Arsenal verwaltet.

In den weiten Kellergewölben des Zeughauses lagern die Gelder und Schätze des Herzogtums und des Herzogenhauses. Auch wenn Orkensturm und Borbarad-Krieg die Reichtümer schrumpfen ließen, dürften im so genannten Grünen Gewölbe noch immer wenige hunderttausend Dukaten in Gold, Silber und Edelsteinen zu finden sein. Darüber hinaus halten die zahlreichen Kammern manch einzigartigen Schatz bereit: beispielsweise den goldenen Elfenkelch Shanyalir, den Silberschild Greifenbein oder das mit unzähligen Edelsteinen besetzte Crongewand der Herzogin Selinde von Weidenau. Von besonderer Bedeutung für Weiden ist das mit zwölf

30 SCHRITT



Schlössern gesicherte **Steinerne Gemach**, hier ruhen auf Samtkissen die Bärenkrone und zahlreiche Kronen früherer Herzöge. Ebenfalls in den Kellergewölben findet sich die **Herzogliche Münze**, in der Silbertaler und Heller mit dem herzoglichen Wappen geprägt werden.

◆ **Herzogenbau:** In diesem vergleichsweise kleinen Gebäude geht es zu wie in einem Taubenschlag: Fast zu jeder Tages- und Nachtzeit sind die Gänge des Hauses belebt. Wachen, Mägde und Schreiber der Herzogsfamilie und der Hausmarschälle versorgen die Bewohner des Baus. Hier befinden sich die privaten Gemächer der Herzogsfamilie. In den **Salon** und das **Schlafgemach der Herzogin** dringen nur sehr wenige Menschen vor. Ebenso verhält es sich mit den Zimmern ihrer **Kinder** und dem der **Herzoginmutter**. Dafür sorgen nicht zuletzt der **Hausmarschall** mit seinen Bediensteten. Auch der herzogliche **Bannerträger**, der **Haus- und Hofmeister Eberwulf von Weißenstein** samt seiner Gemäldesammlung, die sich inzwischen auf den ehemaligen Raum der Ronda-Hofgeweihten ausgedehnt hat, logieren im Herzogenbau. Die Hof-Geweihten von Travia, Firun und Peraine bewohnen Gemächer in unmittelbarer Nähe zur Herzogsfamilie, derweil die Dienerin Rondras in den Turm *Grimoldsäl* (16) im Burggarten umgezogen ist, wo sich auch die private Ronda-Kapelle der Herzöge befindet. Abgerundet wird der Herzogenbau durch zahlreiche Räume zur Verwaltung und Versorgung des herzoglichen Haushaltes.

◆ **Die Gewölbe der Burg:** Tief unter den Kellergewölben und Kerkern sollen Höhlen und Kavernen, die bis hinunter in den Neunaugensee reichen, den Burgberg durchziehen. Ob diese tatsächlich über eine Verbindung zur Burg verfügen, ist nur wenigen Eingeweihten bekannt. Doch wollen die Gerüchte nicht verstummen, dass es hier einen teilweise überfluteten hochherrschaftlichen Saal gibt, in dem die Herzogin mit der Fee Pandlaril Rat hält.

PERSONEN

Im Folgenden werden einige Bewohner vorgestellt, die für das alltägliche Leben auf der Burg von Bedeutung sind. Bereits bekannte Persönlichkeiten, wie die Herzogliche Familie und einige Cron-Räte werden an anderer Stelle näher vorgestellt (siehe hierzu **Schild des Reiches** 145 ff.).

◆ **Der Sammler:** *Grimfold Pergelbacher* (*974 BF, 1,72 Schritt, Glatze mit grauem Haarkranz, Knollennase, trägt meist einen abgetragenen Weidener Wappenrock), der Herzogliche Zeugmeister, geht völlig in seiner Aufgabe auf. Die 'Sammlungen' des ihm anvertrauten Zeughauses zu erweitern, ist seine Leidenschaft. Ständig ist er auf der Suche nach geschichtsträchtigen Gegenständen, die dem Herzöglichen Zeughaus zur Ehre gereichen. Der liebenswürdige und freundliche Mann ist bereit, einen hohen Preis für besonders interessante Stücke zu zahlen.

◆ **Der Soldat:** *Linnart von Ruckenu* (*979 BF, 1,73 Schritt, braunes Haar mit grauen Strähnen, gekreuzte Narben auf der Stirn, meist in leichte Rüstungen gewappnet), der Soldgraf und Herzogliche Marschall Weidens, ist ein ruhiger Mann, der unnötige Risiken ablehnt, selbst, wenn sie Ruhm und Ehre bedeuten. Sein besonnener Führungsstil macht ihn bei vielen seiner Untergebenen beliebt, traditionelle Weidener Ritter – und damit weite Teile des Adels – hingegen zeihen Linnart der Zauderhaftigkeit und bringen ihm nur wenig Respekt entgegen.

◆ **Der Schönggeist:** *Eberwulf von Weißenstein* (*998, 1,86 Schritt, halblanges, dunkelblondes Haar, hager, trägt meist edle Wappenröcke), der Haus- und Hofmeister der Herzogin und Kanzler des Herzogtums, füllt sein Amt mit Charme, umfassender Bildung und diplomatischem Geschick aus. Der in Albarnia zum Ritter ausgebildete Eberwulf schätzt das geschliffene Wort, feinen Witz und subtile Schmeicheleien. Er hält sich gerne im Hintergrund, schreitet aber ein, wenn es ihm zu laut wird oder eine Situation unübersichtlich zu werden droht.

◆ **Die Vertraute:** *Bormunde von Binsböckel* (*998 BF, 1,65 Schritt, knabenhafte Statur, hüf lange, braune Haare, trägt stets hochgeschlossene,

bodenlange Gewänder), die Leibzofe Walpurgas ist ihrer Herzogin treu ergeben und genießt ihre Stellung als enge Vertraute sehr – auch wenn ihre Loyalität manches Mal in Widerstreit zu den Interessen ihrer Familie gerät. Bormunde gilt auf der Burg als alte, verknöcherte Jungfer, deren Sehnsucht nach einem Ehemann unerfüllt blieb. Mit zunehmendem Alter beginnt sie sich einzugestehen, dass sie eigentlich dem eigenen Geschlecht zuneigt. Ein Umstand, den sie bisher jedoch verbirgt.

◆ **Der Biegsame:** *Jargold von Graufüchsen* (*996 BF, 1,89 Schritt, ritterliche Erscheinung, intelligent und intrigant), der Persevant des Herzöglichen Herolds und Leiter der Heroldey ist ein Karrierist, wie er im Buche steht. Als Herr der Herzöglichen Wappenrolle obliegt es dem Sohn bescheidener Tralloper Stadtläger die Wappen unbekannter Adliger zu prüfen. Dabei hat, der mit Heroldsnamen *Widus* (der Biegsame) benannte, Jargold ein sicheres Gespür dafür, wem man nach dem Mund reden muss und wen man brüskieren kann. Allerdings achtet er darauf, nie die Hand zu beißen, die ihn füttert. Seine Leidenschaft gilt der Überführung von Wappenfälschern, die er gern vor dem traditionsbewussten Weidener Adel bloßstellt.

◆ **Die Wahrerin:** *Linhai Thoroglam von Nordhag* (*995 BF, 1,79 Schritt, athletische Gestalt, lange, hellbraune Haare, zahlreiche Narben) die Hofgeweihte der Ronda zählt schon während Walpurgas Zeit als Markgräfin der Heldenrutz zu ihren Weggefährten. Nach wie vor steht die Angehörige des Ordens zur Wahrung treu zur Herzogin, sieht sich aber auch als unbequeme Stimme, deren Pflicht es ist, unangenehme Themen anzusprechen. Früher gipfelten solche Dispute in hitzigen rondrianischen Zweikämpfen, heute eher in energisch geführten Gesprächen.

◆ **Der Leutselige:** *Firmmar Mühlenfels* (*985 BF, 1,92 Schritt, weißes Haar, Backenbart, Müllerschürze, häufig eine kalte Pfeife im Mundwinkel) der Burgmüller gilt als geschwätzig, aber freundlich. Viele in der Burg – und darüber hinaus – schulden ihm kleine Gefälligkeiten. Er besitzt ein weitreichendes Netz aus Informanten, was ihm bei seiner wahren Berufung als Phex-Geweihter sehr zu Gute kommt. Neuankömmlinge nimmt der Müller genau unter die Lupe und geizt auch nicht mit Ratschlägen.

◆ **Der Zwerg:** *Garalm Sohn des Gilim* (*889 BF, 1,35 Schritt, Knollennase, schlohweißer Zopf, untersetzt, Brille mit Kristallgläsern) ist Herzoglicher Geschossmeister. Nach einer langen Zeit der Dürre, in der seine 'Maschinen' arg in Verruf geraten und dem Verfall preisgegeben waren, treibt er seine Geschützmannschaften inzwischen wieder zu Höchstleistungen an. Sei dies in den regelmäßigen Übungsstunden oder bei der Pflege der Geschütze: Meister Garalm erwartet hingebungsvolle Pflichterfüllung. Von den Höflingen hält er sich lieber fern, stattdessen sucht er in den Schenken der Stadt lieber die Gesellschaft in Trallop lebender Zwerge, noch immer voller Hoffnung, dereinst eine Gemahlin zu finden.

ABENTEUERIDEEN

◆ **Der Uhrenturm:** Es ist traditionell die Aufgabe der Pagen mit einer Sanduhr im Uhrenturm zu sitzen und die schweren Zeiger von Hand zu bewegen, sobald die Herzoginmutter im Burggarten weilt. Als einer der Pagen bei seinem Dienst vom Turm stürzt und verkrüppelt wird, glaubt die Mutter des Jungen an eine Verschwörung. Sie beauftragt die Helden, den 'Mordbuben' zu suchen. Auch die übrigen Knappen wollen herausfinden, was geschehen ist und können den Helden dabei Hilfe wie Hindernis sein. Mögliche Lösungen wären:

◆ Der Knabe hat das Stelldichein eines jungen Knappen mit einer verheirateten Ritterin beobachtet. Von den beiden aufgebracht zur Rede gestellt, glitt er aus und stürzte in den Tod. Ein Unfall, dessen Ursache zu viel Staub aufwirbeln würde und den die beiden einzigen Zeugen darum veruschen möchten.

◆ Einer der Uhrenpagen ist missgünstig und rachsüchtig. Weil er beim Dienst im Turm vermeintlich benachteiligt wurde, lauerte er seinem Mitzögling als Spukgestalt auf, um ihm einen ordentlichen Schrecken

einzuzeigen. Der diensthabende Page erschrickt so sehr, dass er in den Tod stürzt. Möglicherweise ist die Gesinnung des Missgünstigen aber auch so finster, dass er vor Mord(en) nicht zurückschreckt?

♦ **Die Geister der Bärenburg:** Geister sind auf der Bärenburg weder unbekannt, noch unwillkommen. Vielmehr sehen die Weidener in ihrem regelmäßigen Erscheinen eine Verbindung zu ihren Ahnen, die man – wie Verwandte eben – hin und wieder ertragen muss. Besonders bekannt sind die *Drei kopflosen Weiber*. Die Gemahlinnen Bernhelms von Weiden wurden auf dessen Geheiß enthauptet und erscheinen jährlich an seinem Todestag. Ihren fehlenden Häuptern zum Trotz bemüht Gunelde sich um männliche Gesellschaft. Waliburga kokettiert eitel und Waltrude gebärdet sich als zänkisches Ehemweib, das jeden anfährt, der ihre Wünsche nicht erfüllt. Es heißt, sie würden erlöst, fände man ihre Schädel wieder. (Hintergründe zu der Geschichte der Geister finden Sie in der Schrift der Herzöge, die unter www.dasschwarzeauge.de kostenlos heruntergeladen können).

♦ **Der Sammler** bietet eine Fülle von Szenario-Ansätzen. Sei es die Bitte eines Weideners Adligen, ein Schwert zu suchen, das seit Jahrhunderten im Besitz seiner Familie war, bevor es im Verlauf der Borbarad-Kriege verschwand und dessen Spur nun ins Herzogliche Zeughaus führt.

Sei es, dass der Zeugmeister die Helden beauftragt einen bestimmten Gegenstand zu finden/besorgen oder dass er starkes Interesse an einem besonderen Ausrüstungsstück der Helden entwickelt.

Möglicherweise kommt es im Zeughaus auch zu unheimlichen Vorfällen und die Helden werden angeworben, um diesen auf den Grund zu gehen. Ursache der Vorfälle ist ein Gegenstand von magischer (etwa Mindergeiste anlockend) oder karmaler Natur (namenlos, goblinisch oder orkisch), der auf zweifelhaften Wegen ins Zeughaus gelangt ist, um Unruhe zu stiften.

♦ **Wappensachen:** Für ein Szenario rund um die Intrigen von Höflingen eignet sich der Persevant des Herzoglichen Herolds. So kann ein chedem angesehener Dienstritter der Wappenfälschung gezeiht werden – ein Vergehen, das im ritterlichen Weiden einen Skandal auslöst. Mögliche Ansätze sind:

♦ Ein aufstrebender Neudadler möchte vom Fall eines alteingesessenen Ritters profitieren und hat Jargold mit entsprechenden 'Quellen' versorgt, die sich schließlich – dank der Helden – als gefälscht erweisen.

♦ Ein adliger Held muss einen untadeligen Wappenbrief vorlegen, ein Unterfangen bei dem die Ausstrahlung des Prüflings, aber auch das Gewicht möglicher Verbündeter, von erheblicher Bedeutung ist.

JADEROSEN

Ein KURZSZENARIO VON HEIKE WOLF

DAS ABENTEUER IN KÜRZE

Das Abenteuer spielt in Al'Anfa und Umgebung nach der Seeschlacht von Phrygaos und vor den Ereignissen des Abenteuers **Rabenblut** (etwa 1031 bis 1035 BF). Die Helden werden Zeugen eines Aufstands der Fana und retten eine junge Grandessa. Dabei geht ein Schmuckstück verloren, um dessen Wiederbeschaffung die Helden gebeten werden. Die Suche führt in die Elendsviertel Al'Anfas, in die Katakomben der Bal-Honak-Arena und schließlich aus der Stadt hinaus zu den Plantagen. Dort stellt sich spätestens heraus, dass das Schmuckstück eigentlich das Liebespfand war und die Grandessa es nutzen wollte, um eine politisch unwillkommene Hochzeit zu verhindern.

Einige Worte zur Vorbereitung

Hintergrund der Ereignisse sind die Unruhen, die Al'Anfa seit der verlorenen Seeschlacht von Phrygaos erschüttern (siehe **Aventurischer Bote 129** und **131**). Als Stadtabenteuer bietet das Szenario natürlich eine Vielzahl von Handlungsoptionen, auf die in diesem Rahmen nicht genauer eingegangen werden kann. Die wichtigsten Informationen zu Al'Anfa finden Sie in **den Dschungeln Meridianas**. Dort finden Sie außerdem Hinweise zu den Grandenfamilien und Örtlichkeiten, die in diesem Szenario eine Rolle spielen. Eine detaillierte Beschreibung der Bal-Honak-Arena gibt es zudem im **Aventurischen Boten 135**. Bei den Granden, um deren Intrigen es in diesem Szenario geht, handelt es sich um 'neue' Gesichter der nächsten Generation, die in Zukunft noch eine Rolle in Al'Anfa spielen werden.

Das Abenteuer ist sowohl für al'anfanische Helden, als auch für Ortfremde geeignet. Letztere sollten einen Grund haben, warum sie sich

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden versuchen, ein entwendetes Schmuckstück zurückzuerlangen und stellen fest, dass nicht alles so ist, wie es zunächst den Anschein hat.

Ort: Al'Anfa

Zeit: Zwischen 1031 und 1035 BF

Spieler: 1 Meister und 3-5 Helden

Komplexität (Spieler/Meister): hoch / hoch

Erfahrung (Helden): niedrig



in Al'Anfa aufhalten, und nach Möglichkeit keine ausgewiesenen Al'Anfa-Hasser sein.

HINTERGRUND

Die Niederlage von Phrygaos hat den Granden zugesetzt. Vor allem Nareb Zornbrecht steht mit dem Rücken zur Wand und sucht inzwischen Verbündete außerhalb des Silberbergs – auch auf die Gefahr hin, Al'Anfa einem fremden Herrn auszuliefern (siehe **Aventurischer**

Bote 133). Shantalla Karinor ist die Gefahr bewusst, aber sie kann sich gegen ihre politischen Freunde nicht durchsetzen, die Nareb Zornbrecht lieber weiterhin isoliert sehen wollen. Shantalla wählt daher den Weg der indirekten Diplomatie, der sich für ihr Haus immer schon bewährt hat: Sie bietet den Zornbrechts eine entfernte Verwandte (Isira Karinor) als Gemahlin für den jungen Rezzan Zornbrecht, der seinem Onkel Nareb seit einiger Zeit als rechte Hand dient (siehe **Aventurischer Bote 142**). Dummerweise ist Isira Karinor unsterblich in einen Muscheltaucher Rico verliebt – eine wenig standesgemäße Verbindung, was Isira jedoch herzlich wenig stört. Eine Verbindung der Häuser Zornbrecht und Karinor würde die Isolation Nareb Zornbrechts durchbrechen. Daher stößt Shantallas Vorhaben auf Widerwillen. Vor allem die junge Violanda Kugres sucht nach Möglichkeiten, die Hochzeit zu verhindern. Fündig wird sie, als sie bei ihrer 'Freundin' Isira ein Rosenamulett findet, das Rico seiner Liebsten geschnitzt hat. Die Inschrift ("Für Isira von Rico, in ewiger Liebe") ist schmalzig, aber hilfreich, um den Bräutigam Rezzan Zornbrecht über die geheime Leidenschaft seiner Zukünftigen aufzuklären. Da Rezzan nicht gerade für Toleranz und Langmut bekannt ist, hofft Violanda, auf diese Weise ein Zerwürfnis zwischen den Verlobten herbeizuführen.

Doch dazu kommt es nicht, da Violanda in einen Aufstand gerät, bei dem sie das Amulett verliert. Gegenüber den Helden gibt sie vor, es sei ihr eigenes, weil sie ihnen kaum die Wahrheit erzählen kann (dass sie es selbst hat stehlen lassen).

Violanda weiß jedoch nicht, dass es Rico war, der den Aufstand genutzt hat, um ihr das Amulett abzunehmen. Er hatte von Isira von dem Verlust erfahren, und gemeinsam waren sie darauf gekommen, dass nur Violanda es entwendet haben kann. Allerdings verschwindet Rico nach dem Aufstand spurlos, weil er als 'Schuldiger' festgenommen und zur Hinrichtung in die Bal-Honak-Arena geschafft wird. Neben den Helden sucht auch Isira verkleidet nach ihrem Geliebten und bildet damit die 'Gegenseite'.

Die Helden erfahren die wahren Hintergründe erst am Ende des Szenarios, wenn sie Isira und Rico auf einer entlegenen Plantage der Karinor stellen.

DAS ABEPTFEUER

AUFSTAND!

Der Ort, an dem der Aufstand ausbricht, ist frei wählbar und kann an Ihre Gruppe angepasst werden. Es handelt sich um eine spontane Empörung: Am Vortag wurde ein Dekret des Rates veröffentlicht, nach dem die Benutzung der Brunnen in Zukunft mit einer gesonderten Steuer belegt wird. Die Helden werden Zeuge, wie ein Beamter des Rats versucht, die neuen Abgaben von einer Handvoll Waschweibern einzutreiben. Die wütenden Widerworte lassen Passanten stehenbleiben, immer mehr Leute strömen zusammen, und die Stimmung wird zunehmend aggressiver. Als schließlich eine Gruppe Stadtgardisten versucht, den Mob zu zerstreuen, kommt es zur Explosion. Wild gehen Aufständische auf die Stadtgardisten los und strömen in Richtung Hafen, um die Hafenmeisterei zu stürmen und die dort lagernden Einnahmen als Ausgleich für die Brunnensteuer zu nehmen. Es kommt zu Bluttaten, Unbeteiligte werden mitgeschleift oder verprügelt. Die Helden können an dem Aufstand teilnehmen oder diesen nur beobachten. Sie werden in jedem Fall aufmerksam durch die Hilferufe einer Frau. Wenn sie den Schreien folgen, finden sie an der Einmündung einer Seitengasse eine umgestürzte Sänfte und mehrere Gestalten, die eine junge Frau ins Freie zerran. Beim Anblick der Helden ergreifen sie die Flucht. Zwei von ihnen können gestellt werden, wenn die Helden augenblicklich handeln. Die junge Frau wirkt überraschend gefasst und stellt sich als Violanda Kugres vor. Sie bedankt sich für ihre Rettung – als Grandessa wäre sie ohne das Eingreifen der Helden wahrscheinlich erschlagen worden. Da ihre Sänfenträger geflohen sind, bittet sie um Begleitung zum Silberberg. Dort angekommen bedankt sie sich erneut und versichert den Helden, ihnen als Gegenleistung zur Seite zu stehen, sollte das einmal notwendig sein.

GESTOHLEN

Noch am selben Abend erhalten die Helden die Nachricht, dass Violanda sie zu sehen wünscht – unverzüglich. Zwei Dukatengardisten geleiten die Gruppe zur Villa der Familie Kugres, wo die junge Grandessa sie bereits in ihren Privatgemächern erwartet. Zur Überraschung der Helden hat Violanda denkbar schlechte Laune. Sie wünscht zu erfahren, ob die Helden ein Rosenamulett aus Jade versteckt haben, das ihr bei dem Überfall abhanden gekommen sei und ihr sehr viel bedeute. Versichern die Helden glaubhaft (auch unter einem RESPONDAMI, den die eilig herbeizitierte Hausmagierin wirken würde), dass sie nichts von dem Verbleib des Schmuckstücks wissen, wird Violanda wieder zugänglicher und entschuldigt sich für ihr barsches Verhalten. Das Amulett sei sehr wichtig für sie, und da habe sie einfach die Nerven verloren. Sie gäbe viel, um es zurück zu bekommen.

Wenn die Helden von sich aus nicht anbieten, ihr zu helfen, bittet Violanda sie darum. Notfalls lässt sie sich auch dazu bewegen, einen 'Finderlohn' von 20 Dublonen anzusetzen (oder eine andere Gefälligkeit).

AUF DER SUCHE

Da das Amulett verschwunden sein muss, che die Helden eingriffen haben, müssen es die Angreifer entwendet haben (die Sänfte und der Ort des Überfalls wurden bereits gründlich durchsucht, sodass ausgeschlossen werden kann, dass Violanda es lediglich im Trubel verloren hat). Einen Anhaltspunkt bieten eventuell die beiden gefangenen Aufständischen. Diese können den Helden widerwillig berichten, dass sie die Sänfte eigentlich gar nicht angreifen wollten, aber im Eifer des Gefechts einem Mann gefolgt sind, der eine Gruppe aus der Menge gezielt gegen die Sänfte geführt hat. Erinnern können sie sich nur schwach, es war ein junger, dunkelhaariger Mann in ärmlicher Kleidung und mit einer auffälligen Brandmarke in Form eines Raben auf der Stirn. Einer der beiden weiß, dass er diesen Mann schon einmal in der Taverne *Zum durstigen Affen* unten am Hafen gesehen hat. Wenn die Helden keine Gefangenen gemacht haben, können sie diese Informationen erlangen, indem sie sich auf den Märkten und in den Schenken der Stadt umhören.

IM DURSTIGEN AFFEN

Der *Durstige Affe* ist eine heruntergekommene Spelunke unmittelbar am Hafen. Hier steigen vor allem Seeleute und kleine Fischer und Muschel-taucher ab, um die Strapazen des Tages bei billigem Reisschnaps und noch billigerem Rauschkraut zu vergessen. Die Nachfragen der Helden stoßen auf Misstrauen, und es wird allzu bald klar, dass man sich hier kennt und nicht bereit ist, allzu offen mit Fremden zu plaudern. Wie schnell die Helden an Informationen kommen, hängt davon ab, wie sie vorgehen. Provozieren sie eine Kneipenschlägerei, so können sie einen Verletzten ungesehen hinausschaffen und mit etwas Druck befragen. Sie sollten aber sehen, dass sie anschließend rasch Land gewinnen, um nicht den übrigen Tavernenbesuchern oder der Stadtwache in die Hände zu fallen. Eine andere Möglichkeit wäre zu lügen und vorzugeben, man müsse den Gesuchten finden, um ihn vor der Rache der Granden zu bewahren. Wird die Geschichte überzeugend vorgetragen (entsprechende Probe auf *Überreden* oder eine CH-Probe), geben die anderen Gäste von sich aus Auskunft. Als dritte Möglichkeit bleibt, das Vertrauen der Anwesenden zu gewinnen. Das kann geschehen, indem die Helden die Geschichte mit der drohenden Rache der Granden mit einer Wette oder ähnlichem verknüpfen. Das kann ein Trinkduell, ein Würfelspiel oder ein Armdrücken sein – etwas, was die rauen Gesellen auftauen und die Zungen lockerer werden lässt.

In jedem Fall erfahren die Helden, dass der Gesuchte *Rico* heißt und Muschel-taucher ist. Er gehört zu denjenigen, die oft im Suff den Mund zu weit aufmachen und offen von Aufstand und Rebellion reden. Vermutlich habe er auch daher seine Brandmarkung. Soweit man weiß, war Rico führend an dem letzten Aufruhr beteiligt, was auch der Stadtwache nicht entgangen ist. Wie üblich hat man ein paar Dutzend Verdächtige herausgegriffen, um sie zur Abschreckung hinzurichten. Rico war dieses Mal dabei. Wenn die Helden Glück haben, lebt er noch und ist in den Kerkern unter der Arena eingesperrt.

FALSCHER FREUNDE

Noch in der Taverne kann den Helden eine Frau aufgefallen sein, die kurz nach ihnen gekommen ist und unter ihrem Kapuzenmantel auffällig unauffällig wirkte. Mehr noch, sie scheint Interesse an dem Anliegen der

Helden zu haben, denn die ganze Zeit über sitzt sie in Hörweite und rührt dabei ihren Becher nicht an.

Es handelt sich dabei um *Isira Karinor*, die von Rico mittels einer kurzen Nachricht erfahren hat, dass er das Amulett zurückerlangen konnte. Danach hat sie nichts mehr von ihm gehört. Besorgt hat sie beschlossen, sich selbst auf die Suche zu machen und ihn notfalls auch aus den Klauen eines Rezzan Zornbrecht zu retten.

Wenn die Helden Isira nicht von sich aus ansprechen, tritt sie spätestens nach dem Verlassen der Taverne an die Gruppe heran. Sie stellt sich als *Laona* vor und gibt an, ebenfalls nach Rico zu suchen – aus Gründen, die niemanden etwas angehen. Geheimnisse einer Frau, man möge das so akzeptieren. Sie habe die Nachforschungen der Helden mitbekommen und könne ihnen helfen, in die Arena zu gelangen.

Wenn die Helden darauf eingehen, bittet Isira sie, sich in einer Stunde an der Arena einzufinden. Sie selbst müsse noch etwas vorbereiten. Andernfalls faucht Isira sie an, dass sie doch sehen sollten, wie sie in die Arena gelangen, und teilt ihnen mit, dass sie dann eben jeder auf eigene Faust suchen müssten. Mit Hilfe eines Artefakts, das eine kurzfristige DUNKELHEIT auslöst, entkommt sie in den Gassen.

DUNKLE KERKER

Unabhängig davon, ob die Helden mit 'Loana' zusammenarbeiten oder nicht, hat Isira die Wachen an dem Gang, der zu den Wildtierkäfigen führt, mit Hilfe eines befreundeten Lanistra kurzfristig abgezogen. Wenn die Helden auf eigene Faust nach einem Eingang suchen, werden sie erst auf schwerbewachte Zugänge stoßen, ehe sie überraschend den freien Gang finden.

Da die Gänge unter der Arena zu einem unübersichtlichen Labyrinth verflochten sind, müssen die Helden den richtigen Weg finden. Sollte Isira ihnen helfen, haben sie zumindest eine grobe Skizze, auf der die Grandessa ihnen die ungefähre Lage der Kerkerzellen beschreibt. Andernfalls können die Helden eine Wache oder einen hier unten arbeitenden Sklaven überwinden und befragen. Gefährlich ist der Weg vorbei an den Tierkäfigen, da die Raubtiere unruhig werden und dadurch Wachen auf den Plan rufen können.

Die Gefangenenverließe sind einfache Gitterverschlüsse, die durch Magie oder rohe Gewalt geöffnet werden können. Aufgrund der Brandmarkung ist Rico unter den drei Dutzend Gefangenen leicht zu erkennen. Er behauptet, das Amulett nicht bei sich zu haben, ist aber bereit, es herauszugeben, wenn die Helden ihm helfen zu fliehen. Da auch die übrigen Gefangenen nicht vorhaben hierzubleiben, sondern sich notdürftig bewaffnen und ebenfalls zu fliehen versuchen, kommt es zu Tumulten und Kämpfen mit den Wachen.

Außerhalb des Arenageländes werden die Helden von Isira und einem Dutzend Bewaffneter empfangen. Isira fordert die Herausgabe Ricos. Weigern sich die Helden, kommt es zum Handgemenge, bei dem die Angreifer Rico 'befreien'. Sollte Ihre Gruppe zu stark sein, sodass eine Befreiung schwierig wird, können Sie Isira einen Magier zur Seite stellen und die Grandessa selbst mit geeigneten Artefakten ausstatten, die ihr genug Zeit verschaffen, mit ihrem Geliebten aus dem Kampfgetümmel zu fliehen. Die Bewaffneten versuchen sich zurückzuziehen, sobald ihre Auftraggeberin geflohen ist.

DIE FLUCHT DER KARINOR

Isira und Rico sind aus der Stadt geflohen und haben Zuflucht auf einer halbvergessenen Karinor-Plantage an den Hängen des Regengebirges gesucht, von wo aus sie weiterreisen wollen, sobald sie wissen, was das Ziel sein soll.

Die Helden können von einem gefangenen Angreifer erfahren, um wen es sich bei 'Loana' handelt (alternativ weiß jemand aus dem *Durstigen Affen*, dass Rico eine Liebste auf dem Silberberg hat). Es gibt mehrere Möglichkeiten, an Informationen zu kommen, wohin die Grandessa mit ihrem Geliebten gegangen sein könnte. Eine Nachfrage bei Ricos Mitgefangenen (sofern jemand entkommen konnte) führt zu einem engen Freund des Muscheltauchers (*Emano*), der von der Plantage weiß (sie diente dem Paar schon früher als Liebesnest). Ebenso kann man bei den Wachen am Stadttor nachfragen und erfahren, dass die beiden die Stadt im Morgengrauen in Richtung Norden verlassen haben. Eine weitere Möglichkeit ist die Audienz bei Familienoberhaupt *Shantalla Karinor*. Shantalla ist wenig erbaut über Isiras Flucht, und die Helden erfahren von den Hochzeitsplänen mit Rezzan Zornbrecht. Shantalla weiß, dass Isira sich oft auf den Plantagen außerhalb der Stadt aufgehalten hat, kann aber nicht sagen, wo genau. Das Ausschlussverfahren möglicher 'Fluchtplantagen' bringt die Helden auf die gesuchte.

WAHRHEITEN

Tatsächlich können die Helden Isira und ihren Geliebten auf der Plantage stellen. Früher wurde hier Tabak angebaut, was nach einer Ungezieferplage vor zehn Jahren jedoch eingestellt wurde. Seitdem ist das Gelände verlassen, und das Haupthaus befindet inzwischen in einem erbärmlichen Zustand. Neben einigen Affen, Schlangen und Vögeln hat sich im Obergeschoss ein entlaufener Sklave einquartiert, den die Helden aufstöbern, wenn sie das Haus durchsuchen. Er verteidigt sich mit einem selbstgebauten Speer, bis er überwältigt wird.

Das Liebespaar selbst hat Zuflucht im Keller gefunden. Sobald die Helden die beiden entdecken, stellt sich Isira schützend vor ihren Geliebten und ist bereit, eher zu sterben, als ihn den Helden auszuliefern. Der Ausgang des Abenteuers hängt vom Verhalten der Gruppe ab. Kommt es tatsächlich zum Kampf, haben Isira und Rico den Helden wenig entgegensetzen. Reden die Helden dagegen mit den beiden, erfahren sie die wahren Hintergründe des Amuletts. Rico wollte mit dem Angriff auf Violanda verhindern, dass Rezzan Zornbrecht etwas von der Liebschaft erfährt und sich an Isira und ihm rächt. Isira sorgt sich ihrerseits um Rico, da sie (zu Recht) annimmt, dass Rezzan Zornbrecht nicht zögert, Rico umbringen zu lassen.

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie die Situation auflösen. Wenn sie die Liebenden ziehen lassen (mit oder ohne Amulett), reisen die beiden unverzüglich weiter ins Horasreich (das ist die Variante, die im offiziellen Aventurien gilt). Das Verlöbnis mit Zornbrecht wird von beiden Seiten gelöst, und Shantallas Bündnisversuch verläuft im Sande (womit Violanda auch zum gewünschten Ergebnis kommt). Violanda streitet nichts ab, wenn die Helden sie zur Rede stellen. Sie rät der Gruppe vielmehr, nicht zu vertrauensselig zu sein, solange sie in der Schwarzen Perle unterwegs sind. Die versprochene Belohnung zahlt sie aus.

DER LOHN DER MÜHEN

Je nach Ausgang des Abenteuers haben die Helden die Dankbarkeit Isira Karinor und Violanda Kugres' verdient. Außerdem erhalten sie für ihre Mühen (neben der ausgehandelten Belohnung) **200 Abenteuerpunkte** und drei *Spezielle Erfahrungen* auf passende Talente und/oder Zauber.

PERSONEN

ISIRA KARINOR

Erscheinung: *1007 BF, zierlich, rotblonde Locken, rundes Gesicht mit Grübchen

KREATUREN

Charakter: Eine vom Leben verwöhnte Grandessa, die aber sehr genau weiß, was sie will (oder nicht will), und für ihre Liebe über Leichen gehen würde.

Motivation: Sie will ihren geliebten Rico unter allen Umständen vor der drohenden Hinrichtung retten und bricht dafür mit ihrer Familie.

Rico

Erscheinung: *1004 BF, schlank, aber muskulös, gutaussehend, dunkle halblange Haare, Brandmarke auf der Stirn (der Typ Mann, dem dekadente Grandessas verfallen)

Charakter: Er hat zwei Geschwister und seinen Vater durch Hunger verloren und gehört zu den Wortführern der Aufstände. Für einen versuchten Überfall auf die Sänfte Amato Paligans wurde er auf Geheiß Goldos gebrandmarkt (obwohl Amato ihn zuvor 'begnadigt' hatte). Er ist kein Idealist, sondern ergreift die Möglichkeit, an der Seite Isiras eine bessere Zukunft im Horasreich aufzubauen.

Motivation: Er fürchtet die Rache Rezzan Zornbrechts und will Isira und sich retten.

VIOLANDA KUGRES

Erscheinung: *1009 BF, hochgewachsen, dünn, rote Haare (zusammengebunden), Sommersprossen auf ungewöhnlich heller Haut

Charakter: Die junge Grandessa ist intelligent und ehrgeizig und zudem eine gewiefte Geschäftsfrau – die richtige Mischung, um eines Tages in Al'Anfa eine tragende Rolle zu spielen. Nach außen hin gibt sie sich lebenswürdig und verletzlich, während ihr messerscharfer Verstand keine Skrupel hat, auch Freunde und Vertraute zu hintergehen, wenn es ihr zum Vorteil gereicht.

Motivation: Sie will eine Verbindung zwischen den Häusern Karinor und Zornbrecht verhindern. Sie handelt auf eigene Faust ohne Wissen ihrer Familie.

GEGNER

Schlund-Bewohner, Aufständische, Sklaven

Knüppel: INI 10+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+1 DK N

Raufen: INI 9+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6(A) DK H

LeP 28 AuP 28 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 12, GE 12, KO 12, KK 12

Sonderfertigkeiten: –

Besonderheiten: Körperbeherrschung 4 (12/12/12), Selbstbeherrschung 5 (12/12/12), Sinnenschärfe 4 (11/12/12)

Erfahrene Schlund-Bewohner: AT/PA +2/+1, LeP +3, AuP +3, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

Wachleute/Leibwächter

Kurzschrift: INI 10+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK HN

Waffenlos: INI 9+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1(A) DK H

LeP 31 AuP 33 WS 7 RS 0 MR 4 GS 8

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 14, KK 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Schnellziehen, Wuchtschlag

Besonderheiten: Körperbeherrschung 6 (13/14/13), Selbstbeherrschung 7 (13/14/14), Sinnenschärfe 5 (11/14/14)

Erfahrene Wachleute: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Meisterparade, eventuell höhere relevante Eigenschaften und Talente.

KREATUREN DER SCHATTENLANDE

EINE SPIELHILFE VON MICHAEL MASBERG UND UWE MECHEPBIER

»Der niederhöllische Odem und die verderbten Experimente skrupelloser Schwarzkünstler haben die tobische Natur nachhaltig verändert. Die Heimat, in die ich zurückgekehrt bin, ist nicht mehr jene, die ich einst verlassen habe. Ich folge Eurer Erhabenheit, dass zu unserer gemeinsamen Aufgabe nicht nur die Befriedung umkämpfter Provinzen, sondern auch die Heilung des Landes gehört.

Ich werde eine Expedition zusammenstellen und beauftragen, die Absonderlichkeiten der hiesigen Flora und Fauna zu dokumentieren – und die widernatürlichen Bestien zu erschlagen, wann immer es möglich ist.«

—Markgraf Sumudan von Bregelsaum in einen Brief an den Diener des Lebens Leatmon Phraisop, neuzeitlich

Die Schattenlande sind voller dunkler Geheimnisse und nicht wenige sind gefährlich für Leib und Seele. Nachfolgend finden Sie einige exemplarische Kreaturen, denen die Helden im umkämpften Tobrien begegnen oder um die Sie eigene Abenteuer spinnen können.

Mehr zu den Regionen des umkämpften Tobriens, seinen Gefahren und Mysterien finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schattenlande**.

DER LETZTE LEGIONÄR VON YAQ-MONNITH

»Am 9. Erntemonat kam es auf dem Klingenstein zu einem erneuten Angriff durch den Letzten Legionär. Aus dem Unterholz des Mendener Forstes heraus

griff er die Karawane an. Leutnant Shruufyan von Keilergrab focht tapfer, konnte dem Daimoniden jedoch nicht viel entgegensetzen – er fiel bei der Verteidigung der Karawane. Erst ein beherztes Eingreifen durch Magister Tariq ur Mesha konnte die Bestie in die Flucht schlagen und größere Verluste verhindern.

Morgen Gespräch mit Rittfrau Yassula Ishassayn. Bei den Kämpfenden Geschwistern, wozu hocken diese verdammten Mactaleänata auf ihrer Burg? Sollen sie sich nützlich machen und diesen Henker des Buckligen erlegen. Aber vielleicht stimmen die Gerüchte und sie sind mit ihm in Bunde oder kontrollieren ihn gar. Bitte um Erlaubnis, diesem Gerücht nachzugehen.«

—Bericht der Präfektin Dijaosab an Fürstkomtur Helme Haffax, Shamaham, 1034 BF

Erscheinung: Der Letzte Legionär ist eine fahle, sehnige Erscheinung mit frühzeitig ergrautem Haar und ausdruckslosem Gesicht. Er trägt eine leichte, speckige Lederrüstung, die den Blick auf die blassen, narbenbedeckten Arme nicht verwehrt. Wenn der Kriegsdämon in ihm erwacht, stoßen Dornen aus den Körpern, die Hände werden zu Klauen und der schmallippige Mund zu einem reißenden Maul.

Hintergrund: Aus den 1016 BF aus Ruthor entführten Kindern schuf Xeraan die Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith, wahnwitzige Zant-Daimoniden, in denen die kindliche Seele durch den geifernden Dämon in

den Irrsinn getrieben wurde. Schon ein einzelner Kämpfer dieser Einheit war kaum aufzuhalten, doch der Bucklige hielt die kostbaren Daimoniden während der Dritten Dämonenschlacht zurück. In den folgenden Jahren war die *Unbesiegbare Legion von Yaq-Monnith* die schlagkräftigste Einheit der Heptarchen, der sie auch bei seinem Angriff auf Illsur 1029 BF aufbot. Dabei wurden die Daimoniden durch ein Peraine-Wunder in Bäume verwandelt und die gequälten Seelen erlöst (Abenteuer *Der Unersättliche*).

Terren (*1006 BF, 1,93 Schritt, schwarze Augäpfel), einer der Daimoniden, ist jedoch der Erlösung entronnen, da er zu diesem Zeitpunkt mit dem Auftrag unterwegs war, Nachschublinien der Invasionsarmee des Fürstkomturs zu sabotieren, und so Illsur nicht rechtzeitig erreichte. Als Letzter seiner Art blieb der blasse, narbenübersäte Berserker zurück, ohne einen sinnstiftenden Zweck für sein qualvolles Dasein. Der Dämon in Terrens Körper giert nach Chaos und Zerstörung. In den wenigen klaren Moment sehnt sich der Junge nach der Erlösung, die seine Leidensgenossen erfuhren und die ihm verwehrt war. In seiner Verzweiflung gibt er sich immer mehr dem chaotischen Wahn des Dämons hin.

Verwendung im Spiel: Ohne neue Aufgabe folgt Terren seinem letzten Auftrag und bekämpft die Truppen des Fürstkomturs. Er kann ebenso als schwer zu fassender Einzelkämpfer im Forst von Mendena auftreten wie als wahnsinniger Kriegsherr. Möglicherweise ist er auch von der Piratenküste vertrieben worden und wütet nun in der Warunkei.

Haffax hat eine hohe Belohnung auf den Kopf des Daimoniden ausgesetzt – lebendig hat er wenig Verwendung für den Legionär, da schwer zu kontrollierendes Kriegsgerät nicht nach seinem Geschmack ist. Ein skrupelloser Kriegsfürst oder Schwarzmagier könnte jedoch der Versuchung erliegen, Terren zu unterwerfen. Sollte Leatmon Phraisop, der Hüter des Lebens, von der Existenz des Letzten Legionärs erfahren, wird er alles in Bewegung setzen, dass auch dessen Seele Erlösung findet.

Terren wird von offizieller Seite nicht mehr aufgegriffen.



Terren, der Letzte Legionär

Kurzcharakteristik: brillante und wahnsinnige Kampfmaschine

Warunker Hammer:

INI 18+1W6	AT 19	PA 16	TP 1W6+7	DK NS
Streitax: INI 19+1W6	AT 18	PA 14	TP 1W6+6	DK N
Reißzähne: INI 19+1W6	AT 15		TP 1W6+6	DK H
Klauen: INI 19+1W6	AT 17	PA 13	TP 2W6+2	DK H
LeP 50	AuP 80	WS 8	RS 5	GS 7
				MR 18

Besondere Eigenschaften: MU 18, KO 16, KK 17; Flink, Geisterpanzer, Regeneration II, Resistenz (profane Angriffe, Merkmale Form, Eigenschaften, Herrschaft und Einfluss), Zäher Hund; Bluttausch, Jähzorn 13, mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte)

Wichtige Talente: Hiebaffen 14, Infanteriewaffen (Warunker Hammer) 15 (17), Kriegskunst 8, Orientierung 16, Selbstbeherrschung (Wunden ignorieren) 18 (20), Wildnisleben 14

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 15), Doppelangriff (Klauen), Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kampfesgefühl, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung III, Sturmangriff, Waldkundig, Wuchtschlag

Besondere Kampfregelein: Sturmangriff / Niederwerfen (4, Zähne oder Klauen), Verbeißen

Verhalten im Kampf: Terren ist durch den Dämon in seinem Inneren im Kampf vollkommen unberechenbar: mal ein blind wütender Berserker, mal bösartig verschlagen und zu überraschenden Manöverwechseln neigend, beides innerhalb eines Kampfes sprunghaft wechselnd. Vor allem ist der Zant mitleidlos gegenüber seinem Wirtskörper und kämpft daher stets offensiv.

DER UNAUFHALTSAME VERSCHLINGER

»Der *Magnum Opus Chimaerologica Xeraans* war der daimonide Verschlinger: Shruuf, kombiniert mit einem der Söhne Ogerons. Das war fürwahr dunkle Kunst! Schade, dass wir den nie zur Vivisektion erhalten.«

—Mactana vom Schwarzen Wald, Magistra der Heptagon-Akademie zu Yol-Ghurmak, zu ihrem Assistenten, 1033 BF

Erscheinung: Vier grau-grüne, dornenbewehrte Tentakel, zuckend und mit glimmend giftgrünen Zhayadrunden bedeckt halten einen absurden Leib in der Luft. Der gräulich-braune Oberkörper eines Ogers, durch dessen wuchtige Schädelplatte vier gezackte Hörner brechen. Das Maul der Unkreatur sondert ätzenden Geifer ab. Die beiden wuchtigen Arme halten schwere tobrische Streitkolben.

Hintergrund: In den Namenlosen Tagen 1022 BF erschuf Xeraan aus einem kräftigem Oger und einem Shruuf dieses Monstrum. Von ihm erhoffte sich der Heptarch den Beginn einer neuen Generation daimonider Wesen. Nur wenige Wochen später allerdings entkam die Kreatur den Laboren der Burg Talbruck und durchstreift seitdem die Salzwasserseen und Sumpfgebiete der Piratenküste, ringt mit Krakenmolchen der Blutigen See, frisst unvorsichtige Piraten oder fordert Kämpfer des Fürstkomturs in grollendem Zhayad zum Kampf. Die Leiber der Erschlagenen verspeist es dann in Sumpflöchern und löst sie mit seinem Speichel auf.

Tief in dem Leib der Bestie gären vier gallertige Eierkapseln vor sich hin: Vier neue Verschlinger, die das Wesen eines Tages gebären wird, wenn es bis dahin nicht vom Boden Deres getilgt ist.

Verwendung im Spiel: Der Daimonid ist weniger Zufallsbegegnung als Gegenstand eines eigenen Abenteuers. Auch innerhalb der tobriischen Schattenlande ist er eine Legende und Alptraum zahlreicher Bewohner. Viele Forscher der Chimärologie würden für seinen Leib beträchtliche Summen zahlen, doch wie soll man diese Kreatur lebend fangen? Und wer weiß wann der Daimonid gebären wird?

Dieses Exemplar des Verschlingers wird von offizieller Seite nicht mehr aufgegriffen.

Der Unaufhaltsame Verschlinger

Verbreitung: Piratenküste bis zu den Beilunker Bergen (einzigartig)

Größe: 3 Schritt **Gewicht:** 210 Stein

Streitkolben: INI 14+1W6 AT 20 PA 14 TP 3W6+6 DK NS

Tentakel: INI 13+1W6 AT 15 PA 6 TP 2W6+3 DK NSP

Faust: INI 16+1W6 AT 15 PA 7 TP (A) 2W6+5 DK HN

LeP 80 **AuP** 120 **WS** 14 **RS** 4 **GS** 10 **MR** 18

Besondere Eigenschaften: KL 5, KO 24, KK 28; Eisern, Geisterpanzer, Regeneration I, Resistenz (profane Angriffe, Merkmale *Form*, *Eigenschaften*, *Herrschaft* und *Einfluss*); mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Schreckgestalt II, Übler Geruch

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I, Gerade, Hammerschlag, Kampfflexe, Niederwerfen, Schmetterschlag, Umreißen, Wuchtschlag

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR (davon 2 AT); großer Gegner; Gezielter Angriff (Tentakel) / Umschlingen (8)

Verhalten im Kampf: Der Daimonid bewegt sich auf seinen Tentakeln schreitend auf Gegner zu. Zwei Tentakel braucht er mindestens, um sich in der Luft (DK 5) zu halten. Gegen menschengroße Gegner lehnt er sich nach unten und schlägt mit den überlangen Kolben mit *Befreiungs-* und *Hammerschlägen* zu. Die Tentakel können Gegner *umreißen*, worauf wuchtige Hiebe auf den Gestürzten niederprasseln. Gildenmagier attackiert das Monstrum frontal und unnachgiebig. Im Kampf wird der Daimonid erst aufhören, bis sein Gegner oder er tot ist.



AASWÖLFE

»Ob sie nun Daimoniden, entlaufene Chimären oder Mutationen seien, real und gefährlich sind die Aaswölfe der Warunkei und der Transysilischen Wälder allemal. Möge die Donnernde uns den Willen und die Kraft geben, auch diesen Perversionen der Natur gegenüberzutreten!«

—Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff, Meister des Bundes der Senne Mittel-lande, Warunk, 1035 BF

»Bei der Dunklen Mutter, immer fressen diese rädigen Köter das Arbeitsmaterial weg!«

—der Nekromant Talfan Delmiron bei Begutachtung zerrissener Leichenteile, neuzeitlich

»... wird jeder der Stadtkommandantur überbrachte Kopf eines erschlagenen Waldwolfes mit 1 Silbertaler entlohnt.«

—Aushang in Altzoll

Erscheinung: Auf den ersten Blick meint man einen über halbschritthohen, muskulösen

Wolf vor sich zu haben. Erst beim zweiten Hinsehen fallen einem die braunrüben Augen, mit rohem rissigem Fleisch überzogenen Lippen und

überlangen vielgliedrigen Pfoten auf. Das dunkelbraune schmutzige Fell riecht wie ein geöffnetes Grab.

Hintergrund: Bis ist heute unklar, ob misslungene Chimärenexperimente, der Nekrodes des Endlosen Heerwurms oder die arkanen Manipulationen des Balphemor zur Veränderung einzelner Waldwolfurdel führte. Zahlreiche Wölfe Tobriens wurden in grässliche Kreaturen verwandelt und diese Mutation scheint sich wie ein Fluch auf weitere Wölfe zu übertragen. Die so genannten Aaswölfe attackieren Untote ebenso wie Tiere, Rondrianer oder die Ritter Herzog Arngrimms, reißen Gräber auf und brechen in von Nekromanten versiegelte Scheunen ein, um an faulendes Fleisch zu gelangen. Dank ihrer fast wie Hände verwendbaren Pfoten können sie gut klettern und gar Schlüssel in Schlössern drehen. Selbst Arngrimm von Ehrenstein gelang es nicht, die Bestien zu domestizieren.

Verwendung im Spiel: Die Aaswölfe dienen als Schrecken der Wildnis, sowohl in der Warunkei als auch in Transysilien. Sie können ebenso Zufallsbegegnung wie Abenteuerhänger sein. Den Ursprung und eine mögliche Heilung der 'Aaswolfepidemie' können Sie in Ihrer Runde frei festlegen. Die Erforschung des Phänomens kann auch Anlass zu Kontakt mit hochrangigen Meisterpersonen wie Sumudan von Bregelsaum, Leatmon Phraisop oder gar Arngrimm von Ehrenstein sein.

Die überraschende Fähigkeit, Klettern zu können, dürfte Helden kalt erwischen, die sich vor Wölfen auf Bäume flüchten.

F:Aaswolf

Verbreitung: Warunkei, Transsylvien

Auftreten: einzeln bis Rudel (1W6+3 Tiere)

Körperlänge: 7 Spann **Gewicht:** 65 Stein

INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 24 **RS** 2 **WS** 6

Biss: DK H **AT** 13 **TP** 1W6+3*

GS 11 **AuP** 120 **MR** 6 **GW** 7

Besondere Eigenschaften: Immunität (Merkmale Einfluss und Herrschaft), Folgeschaden (Leichengift*, Mutation**); Lichtempfindlich

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen, Gelände (Baum), Niederwerfen (0)

Verhalten im Kampf: Einzelne Aaswölfe sind meist reißende Bestien, im Rudel gehen sie jedoch koordiniert vor. Wenn sie unterliegen, ziehen sie sich rasch zurück, doch die Flucht ist meist nur vorgetäuscht, um unerwartet erneut zuzuschlagen.

*) bei Schaden durch Biss Gift (mehrmalig): Stufe 4, 1W6-1 SP

**) Andere Wölfe (nach Meisterentscheid auch Hunde) verwandeln sich binnen 1W6 Tage ebenfalls in Aaswölfe.

KRISTALLWÜHLER

„Plötzlich klangen die Kristalle – das Echo des Singsangs dieser wühlenden Pest! Ich trieb die Sklaven aus dem Schacht, da zitterte bereits die Erde und eines der Tentakelmäuler brach durch die Wand. [...] Bei Angrimosch, entweder kümmert sich dieses Magierpack bald um die Wühler oder sie können ihren Kristall selbst aus dem Krater kratzen!“

—Borgram von den Kristallgräbern zu Beresch Sohn des Bunthul, Yol-Ghurmak, 1034 BF

Erscheinung: Die bis zu vier Schritt langen, wurmartigen Körper der Kristallwühler sind mit einer Schleimschicht bedeckt und ähneln einer grotesken Mischung aus Tintenfisch und Pilz.

Hintergrund: Niemand weiß, woher die Kristallwühler stammen und wie lange sie schon im Untergrund von Yol-Ghurmak leben, doch seit einigen Jahren häufen sich Berichte über Vorfälle in den Minenschächten am Krater der Kristalle, die mit den bizarren Kreaturen zusammenhängen. Der Zunfttrat hat auf Drängen der Kristallgräber eine hohe Belohnung für jeden erschlagenen Wühler ausgesetzt.

Obwohl die Kristallwühler mittels eines melodischen Singsangs miteinander kommunizieren können, scheinen sie nicht mehr als eine tierische Intelligenz zu besitzen. Während Feuer ihnen nichts anhaben kann, ist Wasser tödlich für sie – doch ist gerade dieses in der Dämonenschmiede ein kostbares Gut.

Verwendung im Spiel: Die Wühler sind nicht nur im Krater der Kristalle heimisch, sondern können überall in den Verlassenen Bezirken und der Unterstadt auftauchen und Jagd auf leichtsinnige Wanderer durch Yol-Ghurmak machen.

Kristallwühler

Verbreitung: Yol-Ghurmak

Größe: 2 bis 4 Schritt

INI 7+1W6 **PA** 3 **LeP** 50 **RS** 5 **WS** 10

Tentakel: DK H **AT** 15 **TP** 3W6+4

GS 6 **AuP** 60 **MR** 13 **GW** 11

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer), Lebenssinn, Lichtempfindlich; Schreckgestalt I, Verwundbarkeit (Wasser)

Auftreten: 1W6 Kreaturen

Gewicht: 40 bis 60 Stein

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Gezielter Angriff / Festkrallen, Hinterhalt (7), Trampeln (Zermalmen, 5W6 TP)

Verhalten im Kampf: Der Wühler versucht sein Opfer aus dem Hinterhalt zu überraschen und sich nicht in lange Kämpfe verwickeln zu lassen. Er zieht er sich zurück und wagt später einen erneuten Angriff. Wühler, die im Rudel jagen, versuchen ihr Opfer einzukreisen und vor sich herzutreiben, auf ein weiteres Exemplar zu, das auf der Lauer liegt.

DAS BACHKALB

„Schon seit Jahrhunderten kennt man im Tobrischen die Legende vom Bachkalb, das nachts Betrunkene erschreckt und sie auffordert, es auf ihren Schultern zu tragen, so dass sie es schwer haben, heimzugehen. Fluchen sie dabei, wird die unfreiwillige Last leichter. Was man leichtfertig als folkloristisches Ammenmärchen abtun kann, ist im neuen Tobrien Wirklichkeit geworden und stellt für den Wanderer an Flussläufen eine reale Gefahr dar.“

—Magister magnus Baralbus G'Hliatan, Schwarzmagier und Historiker, 1029 BF

Erscheinung: Eine vierbeinige Kreatur mit grünlichem Schuppenleib, einem haarlosen Kalbsschädel und einem langen, peitschenden Schwanz. Das breite Maul ist mit spitzen Zähnen versehen.

Hintergrund: Das Bachkalb ist schon seit Generationen Bestandteil tobrischer Folklore. So soll Herzog Yerodin der Große um 630 BF eine solche Kreatur am Radrom erschlagen haben. Mal wurde die Legende von betrunkenen Ehegatten als Ausrede benutzt, mal von Eltern, um Kinder von gefährlichen Wasserstellen abzuhalten.

In den Schattenlanden kann man den Bachkalbern jedoch tatsächlich an Radrom und Tobimora begegnen. Es bleibt hierbei offen, ob es sich um eine Perversion der Natur, ein durch die Sage beeinflusstes daimonides Experiment oder ein durch Tijakools Macht wahr gewordener Schrecken handelt – oder sich gar in diesen Zeiten der Ursprung der Legende zeigt.

Verwendung im Spiel: Das Bachkalb eignet sich als Zufallsbegegnung an tobrischen Flussläufen. Mit einer verschlagenen Intelligenz versehen kann die Sagengestalt auch eine verschreckte Dorfbewölkerung terrorisieren, bis die Kreatur durch Heldenhand erschlagen wird.

Bachkalb

Verbreitung: Warunkei, Piratenküste (Flussläufe)

Körperlänge: 9 Spann

INI 9+1W6 **PA** 4 **LeP** 48 **RS** 2 **WS** 8

Biss: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+4

GS 12/9* **AuP** 100 **MR** 8 **GW** 8

Besondere Eigenschaften: Resistenz (Merkmale Einfluss, Eigenschaften und Herrschaft); Leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Lichtscheu

Besondere Kampfregeln: Anspringen / Festkrallen (7), Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Festkrallen (7), Hinterhalt (8)

Verhalten im Kampf: Das Bachkalb versucht, sich auf dem Rücken seines Opfers festzukrallen und sich in seinem Nacken zu verbeißen. Bei starker Gegenwehr tritt es die Flucht an.

*) im Wasser / an Land

MARASKANISCHER MANTIKOR

„Asfalothe sei Dank, Zurbarans Tinktur tat ihr Übriges: Das Werk ist gelungen! Alleine die extrem hohe Aggressivität muss noch in Bahn gebracht werden.“

—aus dem blutbesudelten Notizbuch eines tot aufgefundenen Chimärologen, Jergan, neuzeitlich

Gareth & Märker Herold, Frühling 1034 BF

Der Flug der Greifin

Meister der Mark als orkischer Handlanger enttarnt – Garafanbund wider den Feind

GREIFENFURT. O geplagtes Greifenfurt! Ist es dir niemals gegönnt, zur Ruhe zu kommen? Wähten wir uns nach der Rettung durch den Heiligen Answin wider die Orken noch sicher vor dem Schwarzpelz, kam nun ans Licht, dass der Meister der Mark über Jahre im Bunde mit dem Feind stand und drauf und dran war, das ganze Land auf den Altären der Blutgötzen zu opfern. Doch in der Stunde der höchsten Not kehrte die Greifin zurück!

Noch vor wenigen Woche hätte jeder einen heiligen Eid auf die Rechtschaffenheit des Herrn Tildan Greifentreu (welcher Hohn, dieser Name!) von Nebelstein geschworen. Als Meister der Mark lenkte er die Geschicke des Landes, während sich Markgräfin Irmenella von Wertlingen zur Genesung im Kloster Rabenhorst befand. Welche Schlange wir an unserem Busen nährten! Wie sich nun offenbarte, stand der Baron von Nebelstein schon jahrelang im Dienste des zwölfmal verfluchten Khezzara! Mit erschreckender Geduld bereitete er die Übernahme der Mark durch den Schwarzpelz vor und fast wäre sein sinistrier Plan von Triumph gekrönt gewesen.

Erst jetzt können wir das volle Ausmaß seiner Umtriebe offenlegen. Nach und nach zersetzte der Verfehmte die Mark mit seinen Schergen. Am Ende befand sich fast der gesamte Lichtlag unter seiner Kontrolle: Die Barone von Finsterode, Helbrache und Finsterkamm standen an seiner Seite, der Baron von Beldenhag war gekauft und beinahe alle wichtigen Ämter der Reichsstadt Greifenfurt waren mit seinen Gefolgsleuten besetzt, während er jene, die ihm gefährlich werden konnten, mit unwichtigen Aufgaben am anderen Provinzende betraute. Die Sperrung des Finsterkamms gegen den



Drachen Feracinar und die Gharrachai? Eine Finte, um den Aufmarsch seiner orkischen Verbündeten zu decken. Der Heerbann zum Kampf gegen Almada und die Wildermark? Er diente dem Sammeln seiner Truppen, um der Kaiserin in den Rücken zu fallen.

Dreist war das Schurkenstück, mit dem er sich des aufrechten Prinzen Edelbrecht von Eberstamm entledigte: Als dieser im vergangenen Ronda von einer Queste im Finsterkamm an der Seite märkischer Barone nicht zurückkehrte, streute er Gerüchte, der wackere Greifin gemahl hätte Schwarzpelze Richtung Yrramis verfolgt und sei aus dem Svelltal nicht zurückgekehrt. Tatsächlich befanden sich die Gefährten in Knechtschaft auf Burg Finster auf dem Weg zum Schattenbachpass. Tapferen Streichern gelang es, die Kabale aufzudecken und den

Prinzen von dort zu befreien. Doch in diesem Moment war es fast schon zu spät.

Zu dieser Stunde sammelte der Nebelsteiner sein Heer bereits in der Baronie Hasenfeld an der Grenze zur Wildermark. Sein finstrier Plan: Die Ausschaltung des Weidener Heerbanns, der sich nach dem Winter in der Baronie Blaubinge sammelte, um den Feldzug der Kaiserin gegen das abtrünnige Almada zu unterstützen.

Um das unheilvolle Schicksal abzuwenden, dass das Land zum dritten Male unter das Joch der Orken falle, eilten die Gefährten des Prinzen zum Kloster Rabenhorst und reichten der Greifin ihre Flügel. Durch die schreckliche Kunde fasste Ihre Erlauchte Irmenella neuen Mut. "Wahrlich, es wird Zeit, die Zügel anzuziehen und in der Mark die Ordnung wieder-

herzustellen", sprach sie. "Viel zu lange haben Wir üblen Stimmen lauschen müssen, die Uns verwirren oder von der Gefahr ablenken sollten. Nun soll der Greif seine Flügel strecken!" Mit diesen Worten setzte sie sich an die Spitze eines Heerzugs, der sich aufmachte, dem Verräter die Stirn zu bieten. Auf ihrem Flug durch die Mark fand die Greifin allerorten Verbündete für die gerechte Sache: Aus Rabenhorst folgte ihr eine Schwinge Ordensritter der Golgariten, in Hesindenburg schlossen sich ihr Streiter aus Dergelstein an und in Hexenhain vereinte sich der Tross mit Bewaffneten aus dem Kosch, die Prinz Edelbrecht um Hilfe gerufen hatte. Auch in Greifenfurt fanden sich weitere Streiter, unter ihnen die Bannstrahler des blinden Hauptmanns Nasar. Zuletzt stießen Weidener Ritter und Waffenknechte sowie Hochgeboren Thar-

grün von Arpitz zu ihnen, die Löwin von Lodenbach, der die Augen geöffnet waren, welch übles Spiel der Nebelsteiner mit ihr getrieben hatte. Bald hatten die Streiter Irmenellas einen Namen für ihre Gemeinschaft gefunden, der ihnen auf gleißenden Schwingen vorauseilte: der *Garafanbund*, in Erinnerung an die Mahnung des Greifenkönigs, die Einheit der Mark zu wahren.

In der Baronie Hasenfeld trafen sie auf das Heer des Nebelsteiners. Der falsche Meister der Mark erdreistete sich, den Garafanbund als "Aufstand gegen Praios' Ordnung" zu geißeln und wollte die Greifin "zum Wohle der Mark und des Prinzen" notfalls mit Gewalt zur Aufgabe zwingen. Schließlich brach er alle Verhandlungen ab und rief zu den Waffen. Als die *Schlacht am Stein* begann, gelang es Streitem

der Greifin, die in geschwärzten Rüstungen verhüllten 'Schattenkrieger' des Nebelsteiners als Schwarzpelze zu entlarven. In diesem Augenblick war kein Halten mehr unter den märkischen Rittern und das Ende des Verräters war besiegelt.

Doch ein dunkler Schatten liegt auf dem Triumph des Garafanbundes: Von unbekannter Hand starb der kindliche Prinz Ulfried, der sich als Geisel in Hand des Nebelsteiners befand. Und dennoch bleibt trotz dieses Schicksalsschlags am Ende des Tages Hoffnung: Der Feind ist besiegt und die Greifin ist zurückgekehrt!

*Seine Ehren Griffholm von Arras de Mott
(Michael Masberg)*

Abenteuerlicher Bote, Péraine 1034 BF

Die Stimme des Kalifen

KALIFAT. Bei der Grundsteinlegung eines Siegesdenkmals in der Kalifenstadt Unau kam es zu einem Eklat zwischen Kalif Malkillah III. und dem Mawdli Raschul Bedi al-Novad. Ganz im Zeichen der erstarkenden Macht seines Reiches hat Kalif Malkillah III. verkünden lassen, an zentraler Stelle in Unau ein Siegesdenkmal errichten zu lassen. Pünktlich zum Jahrestag des Sieges seiner Truppen über das Heer Al'Anfas, soll sich ein prunkvoll verzierter Obelisk aus makellosem Granit über einem Sockel aus Marmor und einer neungliedrigen Säulenhalle in den Himmel erheben. Darauf, so der Wunsch des Kalifen, soll die Geschichte des Khôm-Kriegs in den Geheiligten Glyphen von Unau hindergelegt werden. Er soll künftigen Generation zum Mahnmal werden und als ewiges Zeichen des Stolzes dienen. Beauftragt mit der Durchführung der Bauarbeiten ist der liebevollste Baumeister Tassilo Sionta. Der Kalif hatte erlauchte Gäste aus allen Winkeln seines Reiches in die Hauptstadt geladen. Neben den meisten Sultanen und Emiren hatten sich auch etliche Beys auf die Reise nach Unau begeben. Doch auch darüber hinaus reichte der Ruf des Kalifen. Daher hatten sich auch Gesandte anderer Reiche eingefunden. Aranen schickte die Mondsilberwesira Siminja al'Fenneqil, Kannemünde Obrist Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen und das Mittelreich war durch Botschafter Rauwulf vom Berg vertreten. Unter Dutzenden nachtblauer Baldachine vor der sengenden Mittagssonne geschützt, lauschten die Anwesenden den markigen Worten Malkillahs III., derweil eine vielköpfige Dienerschaft Datteln und gesüßten Tee reichte. Doch kaum hatte der Kalif das Wort an



seine Gäste gerichtet, als seine Rede jäh gestört wurde. Aus dem Schatten der Häuserreihen trat der Mawdli Raschul Bedi al-Novad. Der als Traditionalist bekannte Mawdli unterbrach den Kalifen rüde und schimpfte in blumigen Worten über Anwesenheit der Ungläubigen an diesem Festtag. Sie seien der Ehrung nicht würdig und würden den Ruhm aller Novadis schal werden lassen. Mit versteinerter Miene folgte der Kalif den harschen Worten und aufgeregtes Gemurmel fuhr ob dieser öffentlichen Schmähung bereits durch die Reihen der Gäste. Da endlich hob Malkillah III. die Hand und gebot dem Mawdli Einhalt.

"Wir sind der Kalif und Unser Wort ist Gesetz. Hat dich Rastullahs Weisheit verlassen, derartige schändliche Worte auszustoßen. Das Gift der Hetze ist keine Gabe des Einzig Wahren. Du beschämst Uns, Unsere Gäste und dein Amt. Wir werden solcherlei Untaten nicht dulden." Gebieterisch gab er den verummten Murawidun, die an der Seite des Podestes über das Wohl des Kalifen wachten, ein Zeichen. "Schafft ihn Uns aus den Augen, auf dass er in Abgeschiedenheit und Stille seiner Fehler gewahr werde und Rastullah ihn erleuchte. Wir werden zu einem späteren Zeitpunkt über ihn befinden."

Unruhe erfasste die Gäste, als die Wachen Raschul abführten, denn nicht alle Untertanen des Kalifen billigten dessen resolutes Vorgehen gegenüber dem Mawdli und vielerorts wurden schnelle Blicke auf der Suche nach Zustimmung oder Ablehnung ausgetauscht.

Doch so schnell wie die Unruhe entstanden war, so rasch kehrte auch wieder Ruhe ein, so dass sich der Kalif wieder seinen Ausführungen über den Bau widmen konnte.

Auch wenn die Gäste auf dem folgenden Fest im Palast des Kalifen den Köstlichkeiten aus aller Herren Länder frönen konnten, war doch zu spüren, dass die Ereignisse des Tages wie ein bleierner Mantel über den Feiernden hing. Am nächsten Tag war aus dem Palast zu erfahren, dass eine Delegation ansässiger Mawdliyat

beim Kalifen vorgesprochen hatte. Über den Inhalt dieser Konsultation war nichts in Erfahrung zu bringen, doch anscheinend war das Gespräch von Erfolg gekrönt, wurde doch der Mawdli Raschul umgehend auf freien Fuß gesetzt. Von einem Zerwürfnis zwischen Mawdliyat und Kalifen, wie manche Zungen behaupteten, wollte man im Palast aber nichts wissen.

Stimmen zur Grundsteinlegung

»Meine Glückwünsche an den Kalifen und sein Wüstenvolk. Doch nicht zu sehr sollte er sich im Glanze seines Sieges sonnen. Die Macht Al'Anfas ist ungebrochen. Und es wird der Tag kommen, an dem ihn diese Erkenntnis bis ins Mark treffen wird.«

—Oderin du Metuant, al'anfanischer General

»Wir senden Grüße und beste Wünsche an Unseren ehrwürdigen Vater. Möge Rastullah ihn behüten und sein Vorhaben von Erfolg gekrönt sein.«

—Tulameth saba Malkillah, Tochter des Kalifen und Reichsvögtin von Omlad

»Dieses Bauwerk ist nur folgerichtig und längst überfällig. Den Gefallenen zur letzten Ehre. Ich bin sicher, der Herr Leomar nimmt es mit Wohlwollen auf.«

—Willmann von Dornhardt, ehemaliger Offizier im Wüstenkorps

Tahir Zia Shaikh

(mit Dank an Marc Jenneßen und Alex Spohr)

Zorganer Kurier, Ingerimm 1034 BF

Der Tanz der Dornen

Altulamidische Strafe in Zorgan vollstreckt

ZORGAN. Seit Wochen befand sich die Harani Suljefa saba Tanjarim im Gewahrsam der Säbeltänzer im Rahja-Tempel der aranischen Hauptstadt. Die Harani von Qyan Dagħ hatte gestanden von den Geistern ihrer Vergangenheit dazu getrieben worden zu sein Buße zu tun: Die Adlige galt zu oronischen Zeiten als Mitläuferin und wechselte im Krieg-der-35-Tage mehr als einmal die Seiten (wie fast jeder der elburischen Adligen).

Als sie schließlich von der Mhaharani auf ihren eigenen Wunsch hin von ihrem Lehnseid entbunden wurde und als Büsserin in den Tempel einzog, da warteten etliche Schaulustige auf die Gefallene. Und was sie dann vor dem Tempel den Geweihten gestand, trieb mehr als einem der braven Zorganer die Schamesröte ins Gesicht: Von der Freude, ihre Untergebenen zu peinigen und selemitischen Orgien mit Getier und schlimmeren war die Rede – und von der

Tatsache, dass sie noch heute – wenn auch im Geheimen – so manchen ihrer Untergebenen quält und die Dämonen ihr götterlästerliche Dinge einflüstern.

Und so wurde ihr von den Geweihten des Tempels und dem dort weilenden hohen Geweihten Assaban von Zorgan die Gelegenheit gegeben, sich von ihrer Schuld zu reinigen. Auf dem Platz der Lichterbühne, einer Lokalität gegenüber des Rahja-Tempels wurde der Boden mit Rosen bedeckt, in deren Mitte sich die Sünderin aufhielt. Man gab ihr von Rahjas heiligstem Trunke und bald bemächtigte sich der Rausch der Frau. Doch als die Musik einsetzte, da erhob sich die Sünderin verzückt und begann über die Rosen zu tanzen. Schnell bluteten ihre Füße, doch je mehr sich der Rhythmus der Musik steigerte, desto mehr schnitten die Dornen der Sünderin in die nackten Fußsohlen.

Am Ende züchtigte sich die Frau im Rausch selbst mit den Rosen und zerletzte sich die sündige Haut, damit das verdorbene Sünderblut zu ehren der Göttin vergossen wurde. Die Sonne, der Rausch und der selbst zugefügte Schmerz nahmen den Wahn von der Frau und ließen nichts als eine leere Hülle zurück. Was sie als Harani zugelassen und gefördert hatte, fügte sie sich nun von eigener Hand zu – und reinigte sich damit selbst. Rahja hat die Frau in ihrer Gnade leben lassen und Boron ihr Vergessen geschenkt, auf dass sie nun Gutes tue. Und so wurde aus der Sünderin eine Dienerin der Rahja-Kirche, die gelernt hat das hinzunehmen, was sie anderen dereinst aufbürdete. Der Geweihte Assaban nahm die Sünderin in unendlicher Großmut mit in das Kloster Nasori, damit sie dort lernt, was es heißt der wahren Göttin zu dienen.

Marc Jenneßen

Abenteuerlicher Bote, Phex 1034 BF

Das Ende eines Kontraktes

FASAR. 99 Jahre währte der Frieden zwischen den Tulamidischen Reitern und den Fürsten von Fasar. Ein misslungener Putschversuch zwang die traditionsreichen Söldner vor fast einem Jahrhundert in ein Abkommen mit der Familie des Erhabenen. Fortan stellten die Mietschwerter stets auch eine

Schwadron als fürstliche Ehrengarde. Doch nun ist das Abkommen Geschichte – und mit ihm der Frieden.

Als wäre sein Dasein mit dem Kontrakt verwoben, verstarb wenige Wochen vor dem Auslaufen des Abkommen der 75-jährige Emir Karmal al'Rashid ibn Rastafan, der die letzten Jahrzehnte die *Rukḡab'al'Tulamidyā* geführt hatte. Sogleich entbrannte ein Streit um die Nachfolge, der sich vor allem an einer Frage entzündete: Sollte man ein neues Abkommen mit dem Fürsten schließen oder wäre es ein Zeichen der Schwäche, den von manchem stolzen

Söldner als Schande empfundenen Vertrag zu erneuern? Während Miralay Fadlan al'Orhima ibn Gaftar – wie der verstorbene Emir ein umsichtiger Taktiker, der mit der tödlichen Politik der Erhabenen bestens vertraut ist – bereits Verhandlungen mit Fürst Khajid ben Farsid führte, pochte Miralay Temyr al'Damācht ibn Tarik auf die zurückerlangte Unabhängigkeit. Bevor Kor den Streit um die Nachfolge des Emirs entscheiden konnte, schien Phex ihm

zuvor: Anfang des Monats verließ Temyr al'Damacht mit seiner ihm treu ergebenen Alay die Mutter aller Städte und überquerte den Gadang. In den Türmen und Gassen flüstert man von einem mächtigen Satrap im Norden, mit dem Temyr einen Kontrakt geschlossen hätten, und nicht wenige wännen Araniens als sein Ziel. Andere vermuten, er werde in

Zorgan einschiffen, um sich mit seinen Urteya nach Meridiana zu begeben. Fürst Khajid soll außer sich vor Zorn sein und Fadlan al'Orhima aus seinem Turm getrieben haben. Schon jetzt sollen andere Erhabene um die Gunst der Rukkab'al-Tulamida buhlen, um die berühmten Söldner im Ringen um die Macht in der ältesten Stadt des Kontinents auf

ihre Seite zu ziehen. Noch ist es offen, wer die Reiter für sich gewinnen wird, doch eines ist sicher: Das Leben in den Gassen von Fasar wird nicht ungefährlicher.

Mirlamo ibn Kara

(Michael Masberg,

mit besonderem Dank an Uwe Mechenbier)

Kosch-Kurier, Sommer 1051 BE

Vom Fall der Stolzenburg

WENGENHOLM. Es war der erste Tag im Rahjamond, als die geballte Heeresmacht des Kosch sich, erneut binnen weniger Monate, zusammenfand und gen Norden marschierte. Diesmal sollte uns gelingen, was uns im vergangenen Herbst nicht vergönnt war. Seit dem Zug des Alagrimm war der Norden der Grafschaft Wengenholm rauer geworden. Freilich waren die Zustände nicht annähernd so schlimm wie in der Wildermark, aber Graf Jallik und Fürst Blasius hatten zu den Waffen gerufen, um dort nun endlich für Ruhe zu sorgen. Nach dem Zerstörungszug hatten sich, anfangs unbemerkt, Zwerge aus dem Finsterkamm in der Stolzenburg eingenistet und damit begonnen die reichen Aluminer Erzminen auszubeuten. Die mächtige Burg kontrollierte den Zugang zu den bedeutenden Erzminen von Albumin.

Nachdem wir im vergangenen Heer ohne Belagerungsgerät keinen Erfolg gehabt hatten waren wir diesmal besser vorbereitet. Während wir Schanzen aufwarfen begannen unsere Wurfgeschütze damit die mächtigen Mauern der Burg zu zertrümmern. Aber die Finsterzwerge zeigten sich unbeeindruckt und schossen zurück, doch damit nicht genug. Sie schwenkten das blutige Haupt eines Ebers über dem Tor und warfen ein Kleinkind über die Mauer. Ein Aufschrei erfasste das Heer, war der Eber doch das Wappentier des Fürstenhauses und das Kleinkind stand für die vielen Toten die der Alagrimm gefordert hatte. Nicht zuletzt für den Prinzen des Kosch Holduin Hal, ein Knabe von nicht einmal einem Götterlauf.

Es sollte drei lange Wochen dauern, bis die Wurfmaschinen ihre Arbeit getan hatten.

Graf Jallik aber war von der Idee besessen die Berge, welche das Erzthal umgeben, zu übersteigen und der Stolzenburg in den Rücken zu fallen. Immer wieder versuchte er, mit wenigen Getreuen, einen gangbaren Pfad zu finden, doch war uns kein Erfolg beschert. Beim Versuch die Gobbelswand zu besteigen wäre der Graf gar um Haaresbreite in den Abgrund gestürzt. Doch gerade als wir uns auf dem Rückweg von der Gobbelswand befanden, es war bereits dunkel geworden, stolperte der

Graf und ließ seine Fackel fallen. Drei Schritt unter uns offenbarte sich eine enge Felsspalte, welche ein Stück durch den Berg zu gehen schien. "Von hier aus können wir ins Tal steigen und die Stolzenburg von hinten angehen." Rief einer der Begleiter des Grafen begeistert. "Ein Zeichen Angroschs." Murmelte einer der zwergischen Kämpfer und andere nickten zustimmend. "Angrosch weist uns den Weg." Stimmten andere zu.

So geschah es also, dass sich Graf Jallik, mit einigem Gefolge, aufmachte durch den Spalt zu steigen, während das Hauptheer die Burg bestürmte. Die Gebirgserfahrung unserer Gruppe zahlte sich aus und so fanden wir uns, nach einer langen und anstrengenden Kletterpartie, im Rücken der Stolzenburg wieder. Der Kampfeslärm war schon zu hören, aber auf unserer Seite war kein Feind zu sehen. Hastig überkletterten wir die niedrige Mauer und fielen den Finsterzwerge in den Rücken. Ihr Widerstand brach ob des Angriffs von beiden Seiten und sie rannten, wie die Hanghasen, in die Innere Burg.

Schon schlossen sich die Tore, aber ein, rasch herbeigeführter, Rammbock machte mit dem Holztor kurzen Prozess. Wir drängten hindurch und fanden uns im leeren Burghof wieder. Die Finsterzwerge waren wohl in den Bergfried geflohen, doch gerade als die ersten nach Leitern riefen, um den Bergfried zu erklimmen, brachen die Niederhöhlen los. Brandpfeile flogen aus dem Bergfried heraus und fielen auf die hölzernen Nebengebäude der Burg nieder. Es war eine Falle, den sogleich verwandelte sich die innere Burg in eine Flammenhöhle. In Panik flohen wir aus dem Inferno, doch allzu viele fanden ihr Ende in den Flammen. In so manchem kamen dunkle Erinnerungen an den Alagrimm hoch.

So blieb uns nichts anderes übrig, als abzuwarten, bis das Feuer verloschen war. Erst am nächsten Tag konnten wir den Angriff auf den Bergfried beginnen, aber kein Feind war zu sehen. Schon fürchteten wir den nächsten Hinterhalt, aber der Feind war geflohen. Obwohl das Gestein hier als hart und unnachgiebig gilt hatten die Zwerge einen Tunnel in den Fels

gebrochen, der ihnen die Flucht ermöglicht hatte. An eine Verfolgung aber war nicht zu denken, war der Gang doch, ebenso wie die Erzminen, überflutet worden. Bei allem Hass auf ihre Vetter mussten einige Zwerge, ob der Steinmetzleistung, doch anerkennend nicken. Zurück aber ließen sie einen gewaltigen Stein, in den sie eine Botschaft gemeißelt hatten:

**GESCHLAGEN,
ABER NICHT BESIEGT
DIE KÖNIGE UNTER
DEM BERG SIND WIR
SO ZITTERN UND
BANGT, BIS UNSER
ZORN EUCH TRIFFT**

So hatten wir also gesiegt und das letzte Erbe des Alagrimm beseitigt. Doch der Sieg wurde uns getrübt durch die herben Verluste, die wir hatten erleiden müssen und die Erzminen waren von den Finsterzwerge überflutet worden. Es würde noch eine Menge Arbeit zu tun sein, bis hier einmal wieder Erz abgebaut werden könnte.

So versammelten sich die Streiter des Heeres, die Bierhumpen in der Hand, um der Gefallenen zu gedenken. Graf Jalliks Stimme trug weit, als er rief: "So hebt den Krug zu Ehren der heldenhaften Gefallenen, dem guten Fürsten und dem Väterchen Ingerimm!" Stumm folgte das Heer der Aufforderung des Grafen und Hunderte Humpen erhoben sich. Von irgendwoher ertönte eine Stimme und begann zu singen: "Wohlan, ihr Koscher, stolz voran! Die Heimat gilt's zu feiern." Und schon bald schmetterte das gesamte Heer, mit tiefer Inbrunst, das Koscher Lied.

Die wenigen gefangenen Finsterzwerge aber überbrachte Graf Jallik persönlich dem Bergkönig von Koschim. Väterchen Gilemon soll, zum ersten Mal, seit er sein Augenlicht und seinen Sohn an den Alagrimm verlor, gelächelt haben. Wie es heißt grollte der Bergkönig: "Lasst ihnen die Köpfe, aber nehmt ihnen die Bärte."

Ardan von Bärenstieg

Jonas Monsees

(mit Dank an Fierte Stegers
und Kai Rohlinger)

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Boron 1031 BF

Überraschende Einigung im Konventsdisput!

**Außerplanmäßige Tagungen aller Gildenräte –
Kompromiss: Allaventurischer Konvent in Kuslik**

LOWANGEN/GARETH/MIRHAM. Die erhitzten Auseinandersetzungen der letzten Monate über den Austragungsort des diesjährigen Allaventurischen Konvents (der Salamander berichtete) hatten zumindest ein augenfälliges Resultat in der Gildenpolitik: die Gildenräte aller drei Magiergilden traten im vergangenen Efford jeweils zu einer Sondersitzung zusammen, um Geschlossenheit beim weiteren Vorgehen zu erzielen.

Die Beratungen brachten offenbar Bewegung in die stagnierenden Streitigkeiten, denn bereits kurze Zeit später wurde ein offizielles gil-

denübergreifendes Treffen vereinbart, bei dem die Gildenoberen endlich miteinander statt nur übereinander reden sollten. Um der Bruderschaft der Wissenden entgegenzukommen, die zuvor gedroht hatte den gesamten Konvent mit Missachtung zu strafen, wenn sie wieder bei der Ausrichtung übergangen werden sollte, entschied man sich dafür dieses Treffen in Mirham abzuhalten.

Auch diese Konsultationen drohten mehrfach zu scheitern und zogen sich beträchtlich in die Länge, was angesichts des drückenden Klimas Südaventuriens gerade für die Ortsfremden

immer mehr zur Qual wurde. Den Informationen unseres Beobachters vor Ort zufolge kam der entscheidende Durchbruch in den Verhandlungen erst, nachdem Convocatus Primus Saldor Foslarin den Tagungsraum und die Akademie der Vier Türme wutentbrannt verlassen hatte und die Convocata Praiowine Westfar die Verhandlungsführung für die Weiße Gilde übernahm. Maßgeblich auf ihren Vorschlag ist letztlich die erzielte Einigung zurückzuführen: der Allaventurische Konvent der Magie 1034 BF wird nun am Institut der Arkanen Analysen Kuslik stattfinden. Da das Institut gildenübergreifend organisiert ist, kann keine der Gilden allein die Ehre für sich verbuchen die bedeutende Großveranstaltung ausgerichtet zu haben. Um Streitigkeiten dieser Art für die Zukunft zu vermeiden, wurde darüber hinaus beschlossen, das Prozedere für die Auswahl des Austragungsorts auf dem diesjährigen Konvent gründlich zu evaluieren und zu reformieren. Die Frage, wie das räumlich doch äußerst bescheidene Institut der Arkanen Analysen den Konvent mit seinen bis zu tausend erwarteten Besuchern alleine stemmen soll, blieb jedoch offen. In gut informierten Kreisen wurde die Erwartung formuliert, dass die anderen beiden Kusliker Akademien, die Halle der Antimagie (grau) und die Halle der Metamorphosen (weiß), unterstützend bei der Ausrichtung des Konvents mitwirken würden und einige der Veranstaltungen in ihre Räumlichkeiten verlegt würden. Sollte es tatsächlich so kommen ist neuerlicher Protest der Schwarzen Gilde zu erwarten, die nämlich dann gegenüber den anderen Gilden wiederum im Nachteil wäre. Es bleibt abzuwarten welche Kompensationen die Bruderschaft in diesem Fall fordern wird.

Große Astralemanation wird vorbereitet

FASAR. Neben der Wahl des Austragungsortes haben die Gildenoberen bei ihrer Zusammenkunft (siehe nebenstehenden Artikel) auch die Durchführung einer Basilius-Prüfung auf dem diesjährigen Konvent beschlossen. Dieses Ritual, das auch unter dem Namen Große Astralemanation bekannt ist, entscheidet darüber, ob ein Magier in den Rang der Erzmagier aufsteigen darf oder ob seiner Hybris es vergeblich versucht zu haben, aller Ämter enthoben wird. Da die weiße Gilde momentan als einzige keinen Erzmagus in ihren Reihen hat, hatte vor allem sie auf dieses Ritual gedrängt.

Dem Salamander ist es gelungen, den berüchtigten Erzmagus Thomeg Atherion für einige erläuternde Aussagen zu gewinnen.

„Zunächst mal muss mit der weitverbreiteten falschen Vorstellung aufgeräumt werden, dass die Basilius-Prüfung eine Art Turnier ist, bei der der Sieger zum Erzmagus wird. Genauso gut können alle oder keiner der Kandidaten

bei der Prüfung bestehen. Es hängt einzig und allein davon ab, ob ein Kandidat sich bei der Prüfung als würdig herausstellt oder nicht.“, so der bekannte Beherrscher.

Zu weiteren Aussagen, wie genau diese Prüfung denn jetzt nun aussieht, war Atherion nicht bereit und verwies zwinkernd auf eine „mystische Schweigepflicht“. Allerdings verriet er uns näheres über die Zusammensetzung des *gremium honoris*, das für Durchführung und Organisation der Prüfung verantwortlich ist: „Dieses Gremium besteht zum einen aus den drei *convocati primi* und jeweils einem weiteren Gildenrat jeder Gilde. Zum anderen werden sechs geheime Beisitzer bestimmt, die *ad primum* die magische Kunst in ihrer Vielfältigkeit repräsentieren, *ad secundum* allgemeine Anerkennung finden und *ad tertium* das magische Potential besitzen, das Ritual der Astralemanation durchzuführen. Üblicherweise sind stets einige der anderen Erzmagier unter diesen.“

Neuer Visitator für Sinoda

LOWANGEN. Bei seiner außerplanmäßigen Sitzung hat der Große Rat der Grauen Gilde auch einen neuen Visitator bestellt, der die Akademie Sinoda auf ihre Eignung zur endgültigen Aufnahme in die Graue Gilde überprüfen soll. Um einen erneuten Eklat wie bei seiner Vorgängerin Ashtarra Okharim (der Salamander berichtete) zu vermeiden, fiel die Wahl des Gildenrats auf den erfahrenen Magus Gerbaljin von Tuzak, dem ansonsten die stellvertretende Leitung des Ordens vom Pentagramm zu Vinsalt obliegt. Gerbaljin ist selbst Maraskaner und absolvierte vor über 30 Jahren seine Ausbildung an der Schule des Wandelbaren in Tuzak, daher ist zu erwarten, dass er die Mentalität seiner Landsleute kennt und ihre Besonderheiten in geeigneter Weise berücksichtigt.

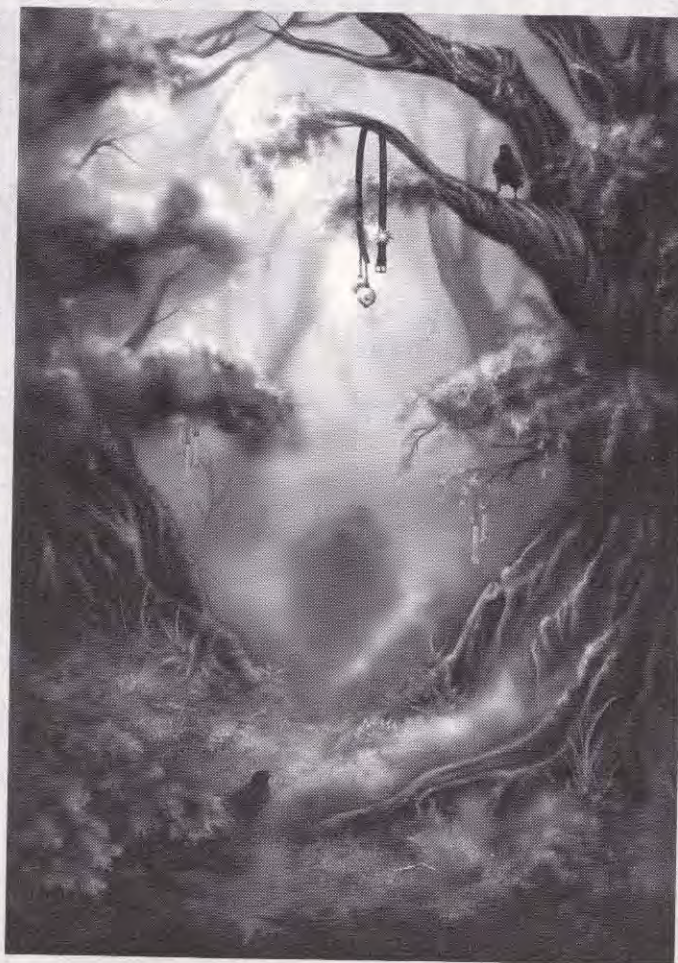
Franz Janson

Inquisitor in den Blautann gegangen

BALHO. 'Nicht jeder, der in den Blautann geht, kommt auch wieder heraus'. Seit Jahrhunderten gilt das für einfache Bäuerlein genauso wie für strahlende Recken. Dennoch sorgt ein Gerücht, wonach der Anderather Inquisitor Helme Glimmerdiek von Sonnenfelden zu den jüngsten Opfern des Tannichts gehört, letzthin für einiges an Aufruhr.

Ein Greifenfurter Glücksritter brachte den Stein ins Rollen, als er erzählte, dass er auf seiner Reise durch den Wald vom Weg abgekommen sei, sich verlaufen habe und sodann auf eine Lichtung geriet, auf der bleiche Gebeine und Sphärenkugeln in schönster Eintracht mit den zerschlissenen Wapenröcken einiger Bannstrahler von den Ästen mächtiger Baumriesen hingen, wie ein Windspiel aus den Tiefen der Niederhöhlen vor sich hin klimpernd. Obwohl der arme Mann sich nicht an den Weg erinnern konnte und obwohl seine Geschichte mit Vorsicht genossen werden sollte – denn niemand mit klarem Verstand würde je allein in den Blautann gehen! –, schenken viele Balhoer und Bärwaldener seinen Worten Glauben.

Warum dem so ist, das sei auch unseren Lesern aus Heldenrütz und Sichelwacht erklärt. Helme Glimmerdiek von Sonnenfelden handelte



gegen den Rat vieler, die es gut mit ihm meinten und mannigfach darauf hinwiesen, dass jemand von seinem Rufe den Wäldern besser fernbleiben sollte. Der gebürtige Nordmärker

hat sich nämlich einen Namen als unbarmherziger Hexenjäger und Verächter der alten Bräuche gemacht. Seit er 1029 BF nach Anderath kam, brannte in dem Städtchen am Pandlaril manche Hexe und mancher Ketzler auf dem Scheiterhaufen – nicht immer durch klare Beweise überführt, so heißt es. Im letzten Frühling verbot Herr von Sonnenfelden den Anderathern sogar die althergebrachten Riten zu Ehren der Fee Pandlaril, der Fluss- und der Saatgeister sowie zur Besänftigung der finsternen Mächte aus Blautann und Bärwald.

Als es darauf zu Unruhen kam, ging er in den Blautann, um die "kleinmütigen Zweifler zum Verstummen zu bringen und dem tumben Volke sein ketzerisches Gedankengut auszutreiben". Ein folgenschwerer Fehler, wie sich nun herausstellt. Denn nachdem mondelang ergebnislos über seinen Verbleib spekuliert worden war, glauben viele, jetzt endlich Gewissheit zu haben. Das Opfer des Inquisitors – sofern er denn wirklich tot ist – bewirkt nun das Gegenteil von dem, was er eigentlich erreichen wollte: Die Ehrfurcht der Weidener – ob Bauern oder Barone – vor ihren Wäldern und deren geheimnisvollen Bewohnern war in den letzten Dekaden selten einmal so groß wie heute.

Malwin Federheld, Schreiber aus Anderath
(Nina Schellhas)

Bosparanisches Blatt, Firun 1034 BF

Der Auszug des Horas

Der junge Kaiser auf Reise zu Shafir dem Prächtigen

HORASIA/VINSALT/THEGŪN. Es war ein Ereignis, wie es das Liebliche Feld seit den Tagen der Kusliker Kaiser nicht mehr erlebt hatte: Der Horas verließ mitsamt seinem Hofstaat die kaiserliche Residenz Sangreal zu Horasia, um sich auf eine Reise durch sein Reich zu seinem Vater zu begeben, Shafir dem Prächtigen, Herr von Khömblick.

Das Stählerne Tor in der Sternenzitadelle öffnete sich und über Stunden dauerte alleine der Auszug aus dem Sangreal, dem Hort der

unzählbaren Wunder. Famerlorianer und Dracniter begleiteten den Tross ebenso wie Adlerritter, Ucuriaten und Heilig-Blut-Ritter, doch der Schutz Seiner Kaiserlichen Majestät oblag vor allem der Imperialen Garde und ihrer Colonella Selinde von Ebrinsfurt. Eine solche Pracht sieht man selbst dann nicht, wenn der Horas einmal im Jahr nach Kuslik zieht – und dieses Mal führte ihn sein Weg noch weiter in den Süden.

Der Seneb-Horas-Straße folgend zog der gewaltige Tross über Pertakis – wo er die 600

Schritt lange Yaquirbrücke überquerte, die immer noch von den Narben des Krieges gezeichnet und teilweise in Baugerüste gekleidet ist –, Arivor, Silas und Methumis nach Thegŭn. Die Wegstücke, die sich der Horashof entlang wälzte, wurden schon Stunden vorher durch die Imperiale Garde gesperrt und gesichert. Auf mehrere Meilen zogen sich die Kutschen, Karossen und Wagen, die unter dem Adlerbanner reisten. Gleich ein halbes Dutzend prunkvoller und herrschaftlicher Kutschen sollten den Aufenthaltsort des jungen Kaisers innerhalb seines Gefolges verschleiern und ein Attentat unmöglich machen.

In Arivor bezog der Horas die Alte Burg, die erstmals seit der Thronbesteigung als Winterresidenz nutzte – wenn auch nur für wenige Tage. Der Horas empfing Nepolemo ya Torese, den Erzherrscher von

Arivor, und soll mit ihm eine lange Unterredung über die Aufgaben der Rondra-Kirche nach der Offenbarung der Sturmherrin über Warunk vor drei Jahren geführt haben.

In der Silberstadt Silas verweilte der Hofstaat ganze sechs Tage. Wie es heißt, habe der Horas die Zeit überwiegend im Gespräch mit den Erzwissensbewahrerinnen Hitta und Haricia von Ilmenstein verbracht und sich auch den Orakelstein in der Krypta unter dem Tempel der Wahren Schlange zeigen lassen. Am Rande des Aufenthalts am Sikram bat Baronin Findualia von Marvinko im Namen ihres Vaters Graf Croenar um eine Audienz, wurde jedoch von Comtessa Präzentorin Alvene della Tegalliani auf den Zeitpunkt der Rückreise vertröstet.

Am 22. Hesinde erreichte der Tross die Universitätsstadt Methumis. Hier genoss der junge Kaiser die Gastlichkeit von Herzog Eolan IV. Berlinghan. Seiner Hoheit kam die besondere Ehre zu, mit dem Horas dringliche Fragen der Philosophie und Historik zu besprechen, über deren Natur nichts nach Außen drang.

Zwanzig Tage nach dem Aufbruch aus Horasia traf der Horas mit seinem Gefolge am 29. Hesinde, einen Tag vor dem Erleuchtungsfest, in Thegûn ein. Abtprimas Erechthon leitete im Oktogon, dem Stammkloster des Heiligen Drachenordens, am nachfolgenden Tag das Zeremoniell zum höchsten Feiertag der Hesinde-Kirche, dem der Horas höchstselbst beiwohnte. Zur Verwunderung manches Ad-



ligen aus dem Norden zogen es die Grafenwillinge Tizzo und Tiltur von Eskenderun vor, den Feiertag in Neetha zu begehen, was jedoch weniger wunderbar erscheint, wenn man weiß, dass sie ohnehin selten in Thegûn anzutreffen sind.

Während der größte Teil des kaiserlichen Gefolges in Thegûn zurückblieb und dort in einer flugs errichteten Zeltstadt sein Winterquartier einrichtete, machte sich der Horas mit seinem engsten Gefolge unter dem Schutz der Imperialen Garde und der Führung Abtprimas Erechthons an den Aufstieg zur Pforte von Kabash, um dort seinem Vater zu begegnen, dem Kaiserdrachen Shafir den Prächtigen. Aus dem Umfeld des Hofes hieß es, man rechne nicht mit einer baldigen Rückkehr und habe sich auf einen mehrwöchigen Aufenthalt in Thegûn eingerichtet.

Was Horas und Drache miteinander zu besprechen haben, unterliegt höchster Geheimhaltung und wird wohl auf lange Zeit, wenn nicht sogar auf immer, ein Geheimnis bleiben. Doch werden die Erkenntnisse, die der Horas gewinnen wird, ohne Frage segensreiche Folgen für sein Reich und unsere Zeit haben.

Milo Koreon della Collis
(Michael Masberg, mit
Dank an Gero Ebling und
Andree Hachmann)

Aventurischer Bote, Phex 1034 BF

Gesicht in der Gisch

Efferd-Orakel des Hochgeweihten zu Neersand – Prophezeite Rückkehr des Dämonenmeisters?

NEERSAND. Gevatter Firun hatte sich über seinen Mond hinaus am Walsachmund eingerichtet, als Hochwürden Jesidoro de Sylphur die Gläubigen im Tempel des Meeressgottes versammelte, um einen Segen über die Seefahrer und einen Bann gegen das Geisterschiff *Widderhorn* (der Bote berichtete in Ausgabe 147) zu sprechen. Die Anwesenden wurden dabei Zeugen einer göttlichen Offenbarung.

Es war der 3. Tsa, ein Praiostag, und die Gläubigen strömten in den Neersander Tempel, der einem stolzen Schiff gleich über den Strudel in der Walsachmündung wacht. Für diesen Tag hatte der Bewahrer von Wind und

Wogen zu einer Messe gerufen, um das Meer und seine ruhelosen Seelen für die nächsten Monde zu besänftigen. Hochwürden Jesidoro de Sylphur, ein stets etwas entrückt wirkender Geweihter, genießt unter den Seefahrern und Bürgern in Neersand hohes Ansehen, vor allem seitdem sich seit neun Jahren immer wieder Dämonenarchen zeigen, die in den Strudel des Neer eintauchen, um das Versunkene Heiligtum und die Schatzkammer des Alten Gottes anzugreifen.

Der schwarzhaarige Hochgeweihte stand zu Füßen der zwei Schritt hohen, feucht glänzenden Delphinstatue und verfolgte mit leicht abwesendem Blick, wie die anderen Priester

die Opfergaben der Gläubigen entgegennahmen. Diese waren zahlreich: Seit drei Monden ging die *Widderhorn* in der Festumer Bucht um und mittlerweile soll der verfluchte Holken sein erstes Opfer gefordert haben. Die *Nixe von Vallusa* verschwand eine Woche zuvor spurlos zwischen Festum und Vallusa, und die Matrosen der *Nordstern*, die die Kogge zuletzt sahen, schwören bei allen Heiligen, dass sie kurz darauf im Nebel das grünliche Glosen des Geisterschiffs ausmachten.

Als alle Opfer dargebracht waren, wandte sich Hochwürden Jesidoro der Delphinstatue zu und kniete nieder. Mit einer Muschel fing er das Wasser auf, das unermüdlich über den Stein rinnt. Alsdann sprach er zu der Menge, die Muschel erhoben:

„Herr über die Meere, ewiger Gott! Vater des Neers, Hüter der letzten Gaben! Richte Deinen unergründlichen Blick auf diese Deine Kinder, die von Deinen Wogen getragen werden und sich Deiner Gunst ergeben. Sende ihnen ein Zeichen, denn Deinem allmächtigen Ratschluss vertrauen wir uns an!“

Dreimal wurde ein Muschelhorn geblasen,

während Hochwürden Jesidoro mit langsamen Schlücken von dem Wasser der Statue trank. Mit geschlossenen Augen senkte er den Kopf und gebannte Stille legte sich über den Tempel.

Das Orakel des Alten Gottes

Plötzlich kam ein starker Wind auf und rüttelte von Außen an dem hölzernen Gotteshaus, als wolle Gebelaus selbst Einlass verlangen. Die Delphinstatue zitterte und aus ihrem Blasloch schoss bis zur gewölbten Decke eine sprudelnde Fontäne heraus. In dem niedergehenden Regenschleier stand, die Augen weit aufgerissen, Seine Hochwürden und sprach mit tief dröhnender Stimme:

»Seht die letzten Gezeiten!
 Widderhörner erheben sich aus blutigen Wogen und Wurzeln hinterlassen schimmernde Spuren im Watt.
 Der verbannte Weise und Verderber der Völker wird aus seinem Kerker zurückkehren und seinen alten Thron beanspruchen.
 Der geblendete Prophet wird das Wort der Urtiefen verkünden und die Plagen, die kommen werden.
 Im Todeskampf wird die letzte Kreatur die Meere verderben und das Land verschlingen, wenn die Zeit des blinden Wächters endet, jenes, dessen Namen das Meer mit sich nahm.
 Ich koste vom Wasser der Meere und schmecke auf meiner Zunge einen blutigen Vorgeschmack dessen, was kommen wird.«

Mit dem letzten Wort ließ das Rütteln des Windes nach und die Fontäne fiel in sich zusammen. In der Stille, die der Offenbarung folgte, hörte man das versiegende Prasseln ihres Sprühregens. Hochwürden Jesidoros Augenlider flackerten, als erwachte er aus einem tiefen Schlummer. Eine Gläubige schwor später, von ihm die Worte vernommen zu haben: "Was ist geschehen?"

Während der sichtlich erschöpfte Tempelvorsteher von der jungen Priesterin Sulja gestützt aus der heiligen Halle fortgeführt wurde, übernahm der alte, knorrige Geweihte Koj Walsareff den Abschluss der Messe: "Der alte Gott ist in dieser Stunde bei uns gewesen, um uns daran zu erinnern, dass er in Zeiten der Not und der Plagen an unserer Seite ist und das Schiff seines Tempels auch durch den

schwersten Sturm lenken wird. Lasset uns niederknien und ihm danken!" Das Erlebte ließ die Bürger Neersands nicht mehr los und wird sicherlich noch auf Wochen Gesprächsstoff bleiben. Die Verunsicherung, was das Orakel für die Stadt bedeutet, ist fast greifbar. Dem Neer brachten noch mehr Leute als sonst ihre Opfertgaben dar.



Stimmen zum Orakel

»Bruder Jesidoro wurde eine Gnade des ewigen Gottes zuteil. Er sah auf den Grund der Meere und las in den Gezeiten. Was er sah, ist unergründlich wie der Herr der Meere selbst. Es wäre falsch, voreilige Schlüsse zu ziehen.«
 —Vanjescha Karjensen, Meisterin der Brandung zu Festum

»Vor elf Jahren erhielt Siphion Laikis, Gefährte von Wind und Wogen im Tempel des Herrn zu Rethis, eine Weisung, die ihn veranlasste, das Efferdhorn nach Vallusa zu bringen, und die wir heute als Warnung vor verderbten Umtrieben an der Ostküste verstehen. Vielleicht spiegeln sich abermals die Küsten. Der Neer verwahrt viele Gaben und es wäre leichtsinnig, die Anhänger der

Herzogin der Nachtblauen Tiefen nur an unseren Küsten zu erwarten.«
 —Khorena Mondreios, Meisterin der Brandung zu Zorgan

»Eine eindeutige Warnung vor dem Heptarchen Darion Puligan. Es ist viel zu lange ruhig um ihn gewesen. Ich sage Euch, er lauert unter der Oberfläche und bereitet sich darauf vor, zuzuschlagen. Wir sollten ebenfalls vorbereitet sein.«

—Ladwenja von Tsastrand, Hauptfrau der Bewaffneten Efferdbrüder

»Ihre Hochwohlgeboren Tjeika von Notmark und ich sind zu dem Schluss gekommen, dass der Meeresvater seine Warnung nicht grundlos in unserer Stadt verkünden ließ. Daher werden wir entsprechende Vorkehrungen treffen, um die Sicherheit der Stadt und unserer Kapitäne weiterhin zu gewährleisten.«

—Pjotrew Hjolmen, Seeoffizier zu Neersand

»Der verbannte Weise und Verderber der Völker – wer anderes als der verdammte Dämonenmeister soll dies sein? Seine Rückkehr steht bevor, um uns ein drittes Mal heimzusuchen! Bereits einmal haben wir die warnenden Zeichen in den Wind geschlagen, ein weiteres Mal sollten wir nicht so leichtsinnig sein.«

—Gritten Raudups, Spektabilität der Schule der Beherrschung zu Neersand

»Es braut sich etwas zusammen, dies ist für jeden Narren ersichtlich. Sein Ursprung liegt jedoch nicht im Hier und Jetzt, sondern in vergangenen Zeiten. Jetzt ist bloß der Zeitpunkt, an dem uns die Frevel und Vergehen untergegangener Völker einholen werden. Wir müssen standhaft bleiben!«

—Wulfhelm Tannhauser, Erzabt der Draconiter zu Festum

»Die Kreatur, die sich erhebt, um das Land zu verschlingen? Bei Pandlarils Wacht, dies kann nur das Monstrum im Neunaugensee sein!«

—May Silberstein, Arlanritterin aus Weiden

Mew Muselken
 (Michael Masberg)

Erscheinung: Eine über zweieinhalb Schritt lange unnatürliche Bestie mit dem schnigen rotbefelltem Körper einer Raubkatze, dem chitinummantelten Kopf eines Baumwürgers und einem zitternden Giftschwanz. Während vier Beine eindeutig zum Laufen dienen sind die mit Krallen versehenen vorderen Extremitäten wohl als Greifarme gedacht. Zwischen dem Fell schimmern rote Ringsegmente hervor.

Hintergrund: Das Erschaffen des Mantikors gilt als eine der Königsdisziplinen der Chimärologie. Findige Zauberer des Dunklen Pfades weichen bereits seit Jahrhunderten von der Kombination Mensch-Löwe-Skorpion ab. Dank des *Elixiers der Chimärenerschaffung* (*Zurbarans Tinktur*; WdA 69) sind trotz höchst unterschiedlichen Tieren lebensfähige Wesenheiten möglich. Gerade die (giftige) Artenvielfalt Maraskans lockt Chimärologen auf die Insel, um ihren tsaverhöhnenden Forschungen nachzugehen.

Bei vorliegendem Exemplar sind Roter Parder (*ZooBotanica* 147), Baumwürger (ebenda, 73) und Blutassel (ebenda, 71) die Ursprungscreaturen.

Verwendung im Spiel: Dieses Exemplar konnte aus dem Anwesen seines Schöpfers fliehen und wütet im Dschungel des nördlichen Maraskans. Die Soldaten des Komturs Iradon Kolenfeld machen bereits Jagd auf die Bestie, um sie zu unterwerfen.

Zudem dient der maraskanische Mantikor als Anregung für mögliche Kriegschimären und Experimentalwesen der Insel.

Maraskanischer Mantikor

Verbreitung: Schwarzmaraskan	Auftreten: einzeln
Körperlänge: 2,5 Schritt	Gewicht: 275 Stein
INI 15+1W6	PA 12
Biss: DK H	AT 15
Pranke: DK HN	AT 15
Stachel: DK NS	AT 13
GS 14	AuP 50
MR 4 / 14	GW 14

Besondere Eigenschaften: Immunität (tierische Gifte, Merkmal Form); leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa)

Besondere Kampffregeln: 3 Aktionen pro KR (davon 2 AT); großer Gegner; Anspringen (8), Gelände (Dschungel/Baum), Gezielter Angriff / Doppelangriff (Pranke/Biss), Hinterhalt (14), Niederwerfen (6), Verbeißen

Verhalten im Kampf: Dem maraskanischen Mantikor mangelt es an der menschlichen Intelligenz der klassischen Chimäre, dafür profitiert er vom tödlichen Jagdinstinkt des Parders. Von einer Beute wird er nicht ablassen, bis er sie erlegt hat, und sie ausdauernd verfolgen, um aus dem Hinterhalt zuzuschlagen.

*) bei Schaden Gift (einmalig): Stufe 6, 1W6+1 x 1W6+1 – KO SP Beginn: nach SP/2 KR, Dauer: 3 SP pro KR bis Giftwirkung vollständig

UND RINGSUM NUR WASSER – TEIL 2 VON 2

DAS REICH DES GLÜCKS

Das kleinste Kaiserreich Aventuriens lässt sich zu Fuß binnen einer Viertelstunde durchqueren. Laut Dekret seines Kaisers reicht es "von einem Ende des Strandes zum anderen und keinen Schritt darüber hinaus". Der Regent sitzt auf einem Thron aus Sand und trägt eine Krone von geschnitztem Treibholz. Seine korrekte Anrede lautet "O Sonnen- und Wellengleicher", und jede Woche fügt er seinen schmeichelnden Beinamen einen neuen hinzu. Die Rede ist von *Phexia*, dem Reich, in dem es bei Todesstrafe verboten ist, unglücklich sein.

Die wenigsten Menschen haben je von *Phexia* gehört. Ein Grund dafür ist, dass es auf der kaum besiedelten Insel Nikkali liegt, noch dazu an einem schwer zugänglichen Strand am Ostrand. Der andere Grund ist, dass *Phexia* keine 30 Einwohner hat und dass sie keinerlei Kontakt zur Außenwelt haben.

ENTSTEHUNG

Von einer Ausnahme abgesehen sind die *Phexianer* *Utulus* von der Insel *Token*. Vor zwei Jahren fuhren sie im Bauch der *Freiheit* (sic) zusammengepfercht einem Leben in alananischer Sklaverei entgegen. Doch an einem Riff vor Nikkali fand die Fahrt des Schiffes ein vorzeitiges Ende. Nicht nur Al'Anfaner, auch die meisten Sklaven konnten sich an Land retten.

Die Weißen zimmerten sich ein Floß aus Wrackteilen und stachen damit erneut in See, grimmigen Mutes und eng aneinander geklammert. Den Zurückbleibenden versprachen sie, ein Schiff zu entsenden, sobald sie in Sicherheit seien. Doch das Schiff kam nie, und niemand in *Phexia* kann sagen, ob das Floß unterging oder ob die Sklavenfänger ihr Versprechen einfach vergaßen.

Unter denen, die auf Nikkali zurückblieben, war auch ein Al'anfaner. *Bastito*, so sein Name, war bei aller *Phexens*liebe nicht bereit, einem Seelenverkäufer von Floß sein Leben anvertrauen. Lieber winkte er seinen Landsleuten vom Strand aus hinterher – ein Weißer, umringt von fünfzig oder sechzig *Utulus*. Halb rechnete *Bastito* damit, dass die ehemaligen Slaven ihren Folterknecht erschlagen würden, doch sie waren nicht rachsüchtig und ließen ihn in Ruhe.

Der gerissene Al'anfaner dankte es ihnen, indem er unter den *Utulus* *Zwietracht* säte, um zu verhindern, dass sie einen der ihren zum Anführer ernannten. Er bekam, was er wollte: Irgendwann wählten sie ihn zum Haupt der Gruppe. Von nun an schickte *Bastito* immer wieder einzelne, kräftige *Utulumänner* als Kundschafter in den Dschungel. Keiner von ihnen kehrte zurück – wenn die wilden Hunde, die *Nikkali* in hungrigen Rudeln unsicher machen, ein Opfer gewittert haben, lassen sie es nicht mehr entkommen.

Als die Waldmenschen gegen *Bastito* aufbegehrten, war es zu spät. Außer dem Tyrannen waren nur noch Alte, Frauen und Kinder übrig. Nachdem er drei von ihnen erschlagen hatte, brach ihr Widerstand. Noch am selben Tag rief *Bastito* das Kaiserreich *Phexia* aus und erklärte sich zum fuchsgottgewollten Herrscher bis zum Ende aller Tage.

DAS LEBEN IN PHEXIA

Zum Land hin wird *Phexia* von wuchernden Mangroven begrenzt, zum Wasser hin von spitzen Riffen, hinter denen das Perlenmeer glitzert. Die *Phexianer* ernähren sich vom Fischfang und dem Wenigen, das sie dem Dschungelrand abtrotzen. Jeder Augenblick ihres Lebens ist den Launen des Sonnen- und Wellengleichen unterworfen. Lächeln ist oberstes Gesetz – wen der Despot des Unglücklichseins verdächtigt, den verbannt er in den Dschungel. Was er will, das nimmt er sich. Frauen haben ihm lachend zu Diensten zu sein, und wenn ihm eine einen Jungen gebiert, lässt er den Knaben vor aller Augen ersticken.

Es überrascht, dass *Bastito* trotz alledem ein fanatischer Anhänger *Phexens* ist. In einem Tempel aus Schilf bittet er neunmal täglich um Buße für seine Sünden. Gleich daneben steht ein zweiter schilfener Bau, in dem alle übrigen Götter zu Hause sind – und es ist bei Todesstrafe verboten, diesen "falschen" Tempel zu betreten.

PHEXIA IM SPIEL

Eine Heldengruppe kann aus den verschiedensten Gründen nach *Phexia* gelangen. Gezielt, um das Versprechen der alananischen Seeleute wahr zu machen und die Gestrandeten zu retten (siehe AB 148), oder zufällig, um

auf Nikkali nach Kajubo oder der Toteninsel der Utulus zu suchen. Möglicherweise sind die Helden sogar beauftragt worden, Geschichten von einem phexischen Heiligtum an der Ostküste Nikkalis zu untersuchen (und dabei herauszufinden, ob an den Kannibalisierungsrüchten etwas dran ist).

Aus welchen Motiven auch immer sie nach Phexia kommen, nach ihrem Besuch wird dort nichts mehr so sein, wie es war. Die dortige Gesellschaftsform kann nur auf einer abgelegenen, vom Rest der Welt abgeschotteten Insel existieren. Mit der Ankunft der Helden wird sich das Machtgefüge in jedem Fall verschieben – die Frage ist, in welche Richtung.

Werden die Helden Bastito für seine Grausamkeit erschlagen? Werden sie es auch dann tun, wenn seine Untertanen ihren Kaiser trotz allem mit ihren Leben verteidigen? Wollen sie die Utulus in die Freiheit zurückführen, und wenn ja, wo mag diese Freiheit liegen? Und was geschieht, wenn plötzlich wertvolle Grabbeigaben aus Jade und Mondsilber auftauchen – können die Helden der Versuchung widerstehen, sich zu den neuen Herrschern von Phexia aufzuschwingen, um die unterworfenen Utulus für die Suche nach der geheimnisvollen Toteninsel zu benutzen? Sie wären nicht die ersten, die sich für lockenden Reichtum von den Göttern entfernen würden.

KOMMANDO SKLAVENINSEL

Hochverehrter Hauptmann Goldleim!

Ich wende mich mit diesem Schreiben an Euch, weil ich Kenntnis von beunruhigenden und gleichzeitig viel versprechenden Neuigkeiten erlangt habe. Ich teile Euch dies in zweierlei Absicht mit: Als loyaler Diener Al'Anfas ist es meine Pflicht, Euch unverzüglich von den finsternen Absichten unserer Feinde zu unterrichten; zudem möchte ich Euch als eifriger Untergebener in dieser Sache eine bestimmte Vorgehensweise nahe legen, die nicht nur unserem geliebten Al'Anfa, sondern vor allem Euch persönlich zum Vorteil gereichen würde. Und was könnte einen einfachen Dukatengardisten wie mich glücklicher machen, als seinen Hauptmann ins rechte Licht gerückt zu sehen?

Lasst mich also berichten, was sich am gestrigen Abend zutrug. Ich befand mich auf dem Heimweg zu meiner Familie. Wie Ihr vielleicht wisst, muss ich dabei das Schlundloch passieren, und ich beschleunigte wie stets meine Schritte, um diesem Sündenpfuhl möglichst schnell zu entinnen. Aus der Kaskademe beleidigten wüste Sauflieder mein Ohr, und ich eilte angewidert weiter, als ich die Stimmen meiner Waffenbrüder Serpikus und Razak erkannte. Sie gaben sich dem Trunke hin, obwohl sie doch wenig später ihren Wachdienst bei den Bonareths antreten mussten. (Wie ich heute zufällig erfuhr, erreichten sie ihre Posten mit einem halben Wasserraß Verspätung und ließen des Nachts zeitweiliges Schnarchen vernehmen.)

Ich stob also von hinten, als ich urplötzlich in einer finsternen Gasse den Klang flüsternder Stimmen vernahm. Sogleich schoss mir das alte Sprichwort durch den Kopf: Wenn zwei flüstern, muss ein Dritter um sein Leben fürchten. Also tat ich, was jeder gute Al'Anfaner getan hätte – ich verbarg mich hinter einem nahen Kübel und lauschte.

Sie waren zu viert oder fünf. Der, der am meisten redete, tat dies mit südländischem Zungenschlag. Die anderen waren Fremdländer, und ich sah Schwerter unter ihren Umhängen blitzen. Das Gespräch drehte sich um die Sklaveninsel draußen im Hafen. Wie ich dem Geflüster (und dem Beutel, der klingelnd den Besitzer wechselte) entnehmen konnte, gab der Einheimische den Fremdländern den Auftrag, sich Zutritt zur Insel zu verschaffen, dort eine bestimmte Sklavin zu suchen und sie unbemerkt an Land zu verbringen. Fürwahr, das ist ein kühnes Vorhaben, an dem schon Bessere gescheitert sind, ist die Sklaveninsel doch das perfekte Gefängnis: Bestehend aus scharfkantigem Gestein, das die nackten Füße zerschneidet, gespickt mit Mauern und Ketten, bewacht von menschlichen und tierischen Wachhunden und umgeben von Wasser, das von Streifenhaien brodelt. Noch nie konnte ein Sklave von dieser Insel fliehen – nicht lebendig jedenfalls, und es ist eine Frage der Ehre, dass dies so bleibt. Umso schwerer fällt es mir anzuerkennen, dass die Verschwörer tatsächlich Aussicht auf Erfolg haben könnten.

Ihr Plan hat im Groben folgende Gestalt: Im Laufe des heutigen Tages wird ein bestimmter Grandensprössling feststellen, dass seinen bisherigen Beschützern etwas Schlimmes zugestoßen ist. Weil er nun ohne Leibwache dasteht, wird er neue Beschützer anheuern – die Fremdländer von gestern Abend. Deren Auftraggeber muss über Einfluss auf dem Silberberg verfügen, denn er versprach im Brustton der Überzeugung, dass er alles Nötige einfädeln werde. Leider konnte ich den Namen des besagten Grandensprosses nicht in Erfahrung bringen. Es ist jedoch leicht auszurechnen, dass er zum Kreis derer gehören muss, die morgen an der Sonderveranstaltung auf der Sklaveninsel teilnehmen.

Im Gefolge des unbekannten Granden kommen die Fremdländer also auf die Insel. Was ihren weiteren Plan angeht, sind meine Informationen bruchstückhaft; immer wieder überlieferte das Geschrei einer rolligen Katze das Gespräch. Ich sah jedoch, wie der Auftraggeber seinen Schergen ein Bild übergab, möglicherweise ein Portrait der gesuchten Sklavin; vielleicht bereut er, dass er seine Geliebte verstoßen hat.

Ich vermute Folgendes: Wenn morgen die Sklaveninsel von den Granden und ihren Beschützern, Dienern, Sänfenträgern und Gespielen in einen kleinen Silberberg verwandelt wird, werden die Fremdländer das Tohuwabohu nutzen, um die Sklavin ausfindig zu machen. Aus ihren Gesten und Gelächter vom gestrigen Abend glaube ich herauslesen zu können, dass der Kräftigste von ihnen seine Kleider mit Kissen ausstopfen soll. Möglicherweise dient dies dem Zweck, dass er sich auf der Insel das Mädchen um den Leib schnallt. Unter seinem Mantel könnte er sie dann wie einen menschlichen Gürtel vor aller Augen von der Insel tragen.

Hier endet mein Bericht; mehr konnte ich leider nicht in Erfahrung bringen, denn eine phexverfluchte Katze suchte sich meinen Kübel als Bühne für ihr Gebrüll aus und zwang mich, meinen Horchposten aufzugeben. Ich nehme jedoch an, dass der geheimnisvolle Auftraggeber seine Handlanger irgendwo im Hafen in einem Bootshaus erwarten wird, wo er sie auszahlen und mit der befreiten Sklavin auf Nimmerwiederssehen verschwinden wird.

Bitte erlaubt mir an dieser Stelle, Euch meinen Vorschlag zu unterbreiten, wie wir diesem frechen Angriff auf das Imperium von Al'Anfa begegnen sollten. Im Angesicht der Ehre unseres Vaterlandes halte ich es für geboten, nicht nur die Fremdländer zur Rechenschaft zu ziehen, sondern auch und vor allem ihren Auftraggeber. Dieses Ziel lässt sich nur erreichen, wenn wir dem Gesindel erlauben, die Sklavin zu befreien und unbehelligt von der Insel zu schaffen. Bis zu dem Zeitpunkt, da sie das Festland erreichen, greifen wir nicht ein, sondern beobachten sie nur. Erst wenn wir wissen, wo sie mit ihrem Auftraggeber zusammentreffen, schlagen wir zu – dann aber mit aller Macht.

Auf diese Weise vereiteln wir nicht nur den Coup auf der Sklaveninsel, sondern machen auch den Drahtzieher des Komplotts dingfest; eine Ruhmestat, für die man Euch sicherlich reich belohnen wird. Und ich bin sicher, dass Ihr dann an Euren treuen Diener denken werdet, der Euch über die Verschwörung in Kenntnis setzte. Vivat Hauptmann Goldleim! Vivat die Dukatengarde! Mit hochachtungsvoller Ergebenheit,

Karell Baraña, 2. Kompanie der Dukatengarde

(Notiz am unteren Rand des Schreibens, in einer anderen Handschrift verfasst:)

»Karell – widerlicher Schleimer, gefährlicher Intrigant

Werde seinem Vorschlag folgen. Noch besser: Werde ihm persönlich das Kommando übertragen. Geht es schief, rollt sein Kopf und nicht meiner. Hat er Erfolg, lasse ich Serpikus und Razak herausfinden, wer sie verpiffen hat – Problem beseitigt

Oder rechnet er mit Verrat? – Nein, er würde es nicht wagen, mich zu hintergehen. Niemand wagt das. Vivat Goldleim!«

DIE INSEL DER HOFFNUNG

»8. Ronda

Die Fässer mit dem Trinkwasser sind zu leer, als dass ich mir Hoffnungen mache, es aus eigener Kraft bis Brubak zu schaffen. Was soll werden? Die Karten sind

sich uneins; auf einer erkenne ich mit viel Fantasie eine kleine, zweigipflige Insel, die noch nicht einmal einen Namen trägt. Oder ist es ein Stockfleck? Nein, das wäre zu grausam. Ich nenne sie 'Insel der Hoffnung' – ein gutes Omen können wir gebrauchen.

(...)

13. Rondra

Wir sind gerettet! Ein Schiff kreuzt unseren Weg, und sogar ein kaiserliches, Efferd sei's gedankt. Die Hoffnung, die ich in die gleichnamige Insel setzte, hat sich nicht erfüllt; es war wohl doch nur ein Fleck.«

—aus dem Logbuch von Kapitän Kirjason von der Seeschwalbe, 991 BF

«Glaubt mir, Freunde, wenn ich euch sage, dass die Insel der Hoffnung wie Alveran auf Deren ist. In den Bächen fließt kein Wasser, sondern köstlicher Wein. Holz wächst in handlichen Scheiten, und wenn das Wild ein Feuer wittert, dann stellt es sich über die Flammen und brät sich selbst, bis es am ganzen Leib knusprig ist. Den Kopf bettet man auf Hermeline, und Kraniche breiten ihre Schwingen über dem Schlafenden aus. Wahrlich, wenn nicht die Ehre meiner geliebten Estrella davon abgegangen hätte, dass ich vor dem Schwarzen Sander in Sylla einlaufe, ich hätte den Rest meines Lebens im Schatten der Zwillingsgipfel verbracht.«

—aus: Liebe, so heiß wie der Süden von Alrik Peridan, herausgegeben in Belhanka, neuzeitlich

»1. Travia

Gegen Abend ruft mich der Erste an Deck. Er will gegen die untergehende Sonne Land gesehen haben; zwei Berge, der Eindruck von Kargheit; schwer zu erkennen. Die Insel der Hoffnung? Unentdecktes Land schon am fünften Tag der Expedition – das wäre wahrlich ein Wunder Aves! Ich bete, dass die Brabakdrift uns des Nachts nicht zu weit abtreibt.

2. Travia

Bei Tagesanbruch leerer Horizont, im Westen wie in jeder anderen Richtung. Lasse enttäuscht südlichen Kurs setzen. Beim Schreiben des Datums dann die

Erkenntnis: Ich Narr bin einem Traviasnecken aufgesessen. Der Erste tut unschuldig, aber ich weiß Bescheid und werde mich bezeiten revanchieren.«

—aus dem Logbuch von Escalon Mondri, Kapitän des Expeditionsschiffes Harpyie auf dem Weg zu den Jaguarinseln, 1029 BF

Die aventurische Kartographie ist alles andere als ein exaktes Handwerk. Auf vielen Wegen kann es zu Fehlern kommen, sodass manche Insel schon im wahrsten Sinn 'von den Karten verschwunden' ist. Ebenfalls kann es passieren, dass Inseln auf Seekarten verzeichnet werden, die es gar nicht gibt.

Die 'Insel der Hoffnung' ist dafür ein gutes Beispiel. Zwar ist sie auf mehr als einer Karte der Charyptik verzeichnet, aber immer an unterschiedlichen Positionen. Kein Reich behauptet, sie in Besitz genommen zu haben. In den Hafenstädten des Südens hört man immer wieder von Seeleuten, die die Insel gesichtet haben wollen, doch wie glaubwürdig diese Aussagen sind, sei dahingestellt. Solange daher niemand beweist, dass sie tatsächlich existiert, muss man annehmen, dass die Hoffnungsinsel das Produkt von Verwechslungen und Phantastereien ist.

Aber ein Rest Zweifel bleibt immer bestehen. Die Charyptik ist groß, und die Navigation ist in Aventurien mindestens so ungenau wie die Kartographie. Ob die Insel der Hoffnung existiert oder nicht, weiß man letzten Endes erst, wenn man sie gefunden hat. Und lohnen würde es sich allemal: Den Entdeckern einer unbekannten Insel winken nicht nur Ruhm und Ehre, sondern vor allem alle Reichtümer, die die Insel bergen mag. Denn die Hoffnung stirbt zuletzt – welcher Seemann würde also daran zweifeln, dass eine Insel mit einem derart vielversprechenden Namen diesen auch einlösen wird?

«Unerschrockene Frauen und Männer gesucht! Die bevorstehende Charyptik-Expedition der Kürassier bietet Platz für erfahrene, seetaugliche Abenteuer gleich welcher Rasse oder Geschlecht, die Strapazen nicht scheuen und sich ihrer Haut erwehren können. Den Teilnehmern winken entbehrungsreiche Wochen in qualvoller Enge, harte Arbeit unter strengem Regiment, Hunger, Durst und Sonnenglut, geringe Heuer und unsterblicher Entdeckerruhm. Guter Leumund erwünscht, aber nicht erforderlich. Unerschrockene Frauen und Männer gesucht ...»

—gehört von einem Ausrufer in Brabak

IN EIGENER SACHE:

Eevie DEMIRTEL VERSTÄRKT DIE REDAKTION DES SCHWARZEN AUGES



Die Das Schwarze Auge-Redaktion in Waldems erhält fachkundigen Zuwachs: Ab Oktober 2011 wird Eevie Demirtel als Redakteurin für Das Schwarze Auge bei Ulisses-Spiele arbeiten. Die gelernte Buchhändlerin wurde auf der diesjährigen RatCon im Rahmen des vielbeachteten Produktworkshops den Fans des Schwarzen Auges vorgestellt und freut sich auf ihre neue Aufgabe.

Eevie hat sich durch ihre umfangreiche Beschäftigung mit Das Schwarze Auge in allen Belangen als qualifizierte Redakteurin empfohlen.

Aus ihrer Feder stammen die beiden Romane Khunchomer Pfeffer und dessen Nachfolger Khunchomer Pfeffer II, die beide zusammen mit Marco Findeisen entstanden. Die Romane werden einhellig für ihre gute Dramaturgie und die große Kenntnis des aventurischen Hintergrundes gelobt. In Kürze beginnt sie zudem mit den Arbeiten am vierten Teil der in Alamada spielenden Romanreihe Die Türme von Tuladur und beweist damit Vielseitigkeit auch in Sachen Lokalkolorit.

Als Administratorin von Nandurion betreut Eevie dort vor allem die Bereiche Autoren-Interviews und Xeledons Spottgesang, die Rezensionsecke der Seite. Im Rahmen dieser Tätigkeit hat sie nicht nur guten Kontakt zur Fanbasis aufbauen können, sondern hat ein klares Bild davon, welche Produkte und Entwicklungen in der Szene gut ankommen. Dieses umfassende Wissen und Gespür wird sie bei der Redaktionsarbeit nutzbringend anwenden können.

Neben der literarischen und der kritischen Beschäftigung mit Das Schwarze Auge war Eevie auch schon als Spielhilfen- und Abenteuerautorin tätig und hat bewiesen, dass sie auch hier ein sicheres Händchen besitzt. Sie arbeitete bereits für den Aventurischen Boten und verfasste Texte für die Drachenchronik, hier insbesondere die Beschreibung der Drachenei-Akademie von Khunchom. Auch aktuell ruht sie nicht, sondern arbeitet an weiteren Projekten, unter anderem am Band Stätten okkulten Geheimnisse (dem dritten Teil der Magierakademien-Spielhilfe).

Wir freuen uns sehr, Eevie in der Redaktion begrüßen zu dürfen und sind sicher, dass sie mit ihren zahlreichen Talenten und ihrer umfassenden Das Schwarze Auge-Vorbildung und -Erfahrung eine für Fans wie Redaktionsmitarbeiter sehr lohnende Verstärkung sein wird. Willkommen im Team!

DIE TIEFE – TEIL I

VON MORITZ MEHLEM (MIT DANK AN JULIAN KLIPPERT, ULI LINDBER, CHRISTOPH MICHAELIS, MARCUS SOLLMANN UND JOCHEN WILLMANN)

»Direkt vor der Küste des Pardir-Dschungels im Südwesten des Meers der Schwimmenden Inseln gibt es einen unglaublich tiefen Graben, der den meisten einfach nur als 'Die Tiefe' bekannt ist. Auf dessen Grund sollen Schätze liegen, wie man sie noch nie gesehen hat. Wir sind in einem Tauchschiff der Nequaner bis auf etwa 2.000 Schritt Tiefe runtergegangen, als plötzlich direkt vor uns ein helles Licht erstrahlte. Wir hielten darauf zu und wenig später steckten wir auch schon im Rachen eines gewaltigen Ungetüms. Es war fürchterlich ...«
—ein betrunkenen ehemaliger Schatzsucher in einer Hafenkneipe am Lotsenstieg von Krysiensis

Im aquatischen Zeitalter bewegte sich das unsägliche Böse in Form gewaltiger Seeschlangen am Grunde der Ozeane. Zu ihrer Zeit konnten sie in ihrer Bosheit mit ihrer gewaltigen Körpergröße ganze Uferstriche in kürzester Zeit verwüsten oder mit einem einzigen Öffnen ihres Mundes ganze Fischschwärme fressen, was eventuell für ein von diesem Fischreichtum lebendes Volk einem Todesurteil gleichkam. Eine Allianz der unterschiedlichsten maritimen Völker, die ihre Differenzen beiseitelegten, um in diesem einen Fall ihre Kräfte zu vereinen, schaffte es, viele dieser Wesen zu töten und das letzte im Meer der Schwimmenden Inseln befindliche Exemplar auf den Grund eines 5.200 Schritt tiefen Grabens zu bannen. Heute weiß kaum jemand mehr, um was genau es sich bei der Bedrohung handelt und ob es überhaupt noch lebt. Fakt ist, dass seit Tausenden von Jahren keine Gefahr mehr von der Wesenheit aus der Tiefe – von den Mholuren unter dem Namen G'rmonga als Gottheit angebetet – ausgegangen ist.

Damit dies so bliebe, wurden an den Rändern des unterseeischen Nord-Süd-Graben auf den unterschiedlichsten Tiefen Wachtposten errichtet, die allerdings heute größtenteils in Trümmern liegen. Gerade diese unterirdischen Komplexe sorgten dafür, dass im Laufe der Generationen die Sage immer populärer wurde, dass am Grunde dieses Grabens gewaltige Schätze liegen würden – was sonst sollte so sorgsam bewacht werden, dachte man sich.

So befinden sich an der Westseite eine Wacht der Loualil und der finsternen Mholuren – dazu kommen eine Spalte, in der ein Gischtwurm haust und außerdem eine gewaltige Unterwasser-Höhle, in der eine Kolonie von 12 Tiefsee-Hummeriern lebt. Die Mholuren beteiligten sich nur an der Unternehmung, um davon abzulenken, dass es eine ihrer verderbten Gottheiten war, die es galt, im Abgrund festzuhalten. Nun halten sich nur noch einige degenerierte Nachkommen der ursprünglichen Wachmannschaft in der Wacht auf und warten darauf, dass ihr Götze sich wieder erhebt. Es ist durchaus möglich, dass das Böse in der Tiefe der Grund dafür ist, warum sowohl Körper als auch Geister der hier lebenden Mholuren über die Generationen hin deformiert und verdreht wurden.

Am Osthang liegen sowohl eine Wacht der Ziliten, die heute die Nequaner halten, als auch eine der Rissos.

Fast alle diese Posten sind heute nicht mehr aktiv und wurden – ebenso wie die Allianz – von den beteiligten Völkern aufgegeben und vergessen, da sie schon vor langer Zeit scheinbar ihren Zweck erfüllt hatten und G'rmonga schon lange nicht mehr gesichtet wurde. Das ließ die beteiligten Parteien davon ausgehen, dass die gewaltige Kreatur ganz einfach verstorben war. Letztes Bollwerk gegen das Böse aus der Tiefe und Eindringlinge von oben ist der sogenannte "Punkt der Umkehr". Bei 3.600 Schritt Tiefe ist ein gewaltiges Tor aus durchsichtigem Kristall installiert, das ursprünglich geöffnet und geschlossen werden konnte. Leider ist der Mechanismus nicht mehr aktiv und das Tor steht mittlerweile permanent offen.

Um den Unvorsichtigen zu warnen, ist dem Kristall eine Substanz beigemischt worden, die etwa 200 Schritt weit grünlich leuchtet. Außerdem befindet sich jeweils an der Seitenwand direkt oberhalb des Tores ein uraltes



Artefakt, das in den Köpfen jener, die an ihm vorbeikommen, Bilder von Tod, Verderben und einer gewaltigen Seeschlange projizieren.

Von den Wachtstationen sind meist nur noch Ruinen übrig, von denen trotzdem noch Lichtblitze ausgehen oder Geschosse abgefeuert werden können, wenn uralte magische Waffen und Lichtquellen versagen. In einigen der Komplexe sollen sogar noch vereinzelte degenerierte Individuen, die von der ursprünglichen Besatzung abstammen, ihr Unwesen treiben, wie auch Hinterlassenschaften und Relikte der jeweiligen Völker.

Einzig die Nequaner, die erst später, kurz vor dessen Auflösung, zum Bündnis stießen und die Wacht der Ziliten übernahmen, haben ihre Aufgabe ernst genommen. Sie wissen, dass das Wesen noch lebt und haben auch heute noch eine Besatzung von 20 Kriegerinnen und Krieger in ihrer Wache, die sich sogar ab und zu auf Patrouille begeben, um nachzusehen, ob G'rmonga noch an seinem Ort ist und ob sich keine Schatzsucher in die Tiefe begeben und ihn unabsichtlich aufwecken.

Dreieich con

ROLLENSPIELE, TRADING CARDS, TABLE TOPS, COSIMS,
SPIELEVERLAGE, AUTOREN, REDAKTEURE, LESUNGEN,
WORKSHOPS UND TURNIERE
1.000 FANS AUS GANZ DEUTSCHLAND

Im März 1995 fand der Dreieichcon 1 statt. Bis zum Jahr 2000 gab es eine Frühjahrs- und eine Herbstveranstaltung. Seit 2001 findet der Dreieichcon traditionell im November/Dezember statt und beschliesst damit die jeweilige Con-Saison der großen deutschen Rollenspielconventions.

Als reines Rollenspieler treffen gegründet, kamen im Laufe der Jahre weitere Fantasy und SF Elemente wie Trading Cards, Table Tops & COSIMS, sowie Autorenlesungen und Verlagsworkshops hinzu, so daß der Con heute mit einem breiten Angebot für jedermanns Geschmack aufwarten kann.

Verlags- und Vereinsstände informieren über ihre Projekte und an den Händlerständen kann man sich mit der nötigen "Hardware" eindecken.

Der Dreieichcon bietet 32 Stunden durchgehend Raum für Spielspass nonstop.

Auf dem Dreieichcon Gelände bietet eine eigene Gastronomie reichhaltige Verpflegung an. Ein echtes Highlight ist die Dreieichcon Tasse mit Kaffee Flatrate. Wie sonst auch, gibt es die Tasse auch dieses Jahr nur in limitierter Ausführung. Frühes Aufstehen lohnt sich also ...

Unter www.dreieichcon.de könnt Ihr Eure Spielrunde bis zum 31.10.2011 anmelden, um als Spielleiter freien Eintritt zu erhalten.

Viel Spass auf dem Dreieichcon 2011
wünscht Euch Euer Dreieichcon Team!

Adresse & Anfahrt:

Bürgerhaus Dreieich Sprendlingen, Fichtestr. 50, 63303 Dreieich

Per Bus & Bahn:

Mit der S-Bahn S3/S4 Richtung Langen/Darmstadt bzw. Bad Soden/Kronberg bis zur Haltestelle Bahnhof Dreieich-Buchschlag. Von dort aus mit der Buslinie 64 Richtung Dreieich-Sprendlingen bis zur Haltestelle Bürgerhaus. Mit der Buslinie 64 vom Flughafen oder aus Offenthal ebenfalls bis zur genannten Haltestelle fahren.

Fahrpläne findet ihr unter www.rmv.de

Per Auto:

Über die A5 aus Richtung Frankfurt/Main oder Darmstadt. Kurz vor bzw. kurz nach dem Frankfurter Kreuz die Ausfahrt Zeppelinheim nehmen. Immer geradeaus auf der Landstraße 3262 Richtung Dreieich bis zum Ortseingang Dreieich-Buchschlag (Bahnschranke). Weiter auf der Haupt-

straße geradeaus bis es links zum Bürgerhaus Sprendlingen abgeht (ca. 2 km). Ab da wieder geradeaus bis nach einigen hundert Metern Hallenbad und Bürgerhaus Sprendlingen rechterhand auftauchen. Parkplätze sind ausgeschildert, nur noch Auto abstellen und ihr seid da.

Über die A3 aus Richtung Köln/Wiesbaden oder Würzburg bis zum Frankfurter Kreuz. Dann auf die A5 Richtung Darmstadt/Basel (weiter bei A5). Oder von der A3 vor bzw. nach dem Frankfurter Kreuz auf die A661 Richtung Darmstadt. Die Ausfahrt Dreieich in Richtung Sprendlingen nehmen und auf der B46 (Offenbacher Str.) in den Ort hineinfahren bis es rechts zum Bürgerhaus Sprendlingen abgeht (nach ca. 1,5 km).

Kontakt:

Dreieicher Rollenspieltreffen, Postfach 30 11 03, 63274 Dreieich
Fax: 06103 - 64494, Tel: 0178 - 6978501, www.dreieichcon.de, wiric@gmx.net



DIE WOLLEN DOCH NUR SPIELEN SPIEL 2011 IN ESSEN

Im Oktober ist es wieder soweit, Rollen- und Brettspieler aller Herren Länder versammeln sich in Essen zur Spiel 2011. Hunderte Spielehersteller, Zehntausende Spieler besuchen die Hallen der Messe Essen und probieren neue Spiele aus, erstehen Sammlerstücke ihrer Lieblinge und präsentieren ihre Neuentwicklungen. Da darf Ulisses natürlich nicht fehlen. Auch wir werden dort unseren Stand wieder aufbauen und den Besuchern mit unserem charman-ten Standpersonal zur Verfügung stehen.

Ganz vorne dabei ist auch dieses Jahr Clemens Schnitzler mit seinem erfahrenen und engagierten Supportteam. Wir werden den Jungs und Mädels im Vorfeld eine kräftigende Suppe verabreichen müssen, damit sie die Messtage durchhalten, denn sie fahren ein wirklich beeindruckendes Programm auf.

Da sind zum einen die Demorunden für **Battletech**, die in Anbe- tracht der Tatsache, dass die **Einsteigerbox** des Spiels in Essen als Preerelease präsentiert wird, sicherlich besonders viel Zulauf erfahren werden. Die für Anfänger ebenso wie für alte Battletechhasen inter- essante Box kann in unseren Demorunden auf Herz und Nieren – oder eher: Hitzetauscher und Reaktor – getestet, bewundert und natürlich auch (solange der Vorrat reicht) gekauft werden.

Wem die Kampfböcher nicht so liegen, der kann sich mit **Infinity** anderwei- tig auf der Tabletop-Platte austoben. In beiden Fällen gilt: Selbstverständlich haben wir eine große Auswahl an Figuren für beide Spiele mit dabei.



Aber auch die Fantasyklassiker werden vom Demoteam weiterhin vorgestellt. Die **Das Schwarze Auge**-Demorunden sind immer ein beliebter Anlauf- punkt für neue Spieler. Aber auch für erfahrene Aventurienreisende haben wir interessante Neuheiten auf der Messe zu bieten. **Maskenspiele** und **Kabale**, die Abenteueranthologie zur Regionalspielhilfe **Reich des Horas**, bietet **Das Schwarze Auge**-Runden gleich vier Abenteuer, um das besondere Flair des Horasreiches zu erleben. Intrigen, Ränke und vergiftete Dolche sind dabei noch die eher harmlosen Gefahren, die auf die Heldengruppe lauern. Das Horasreich empfängt die Spieler mit einem freundlichen Lächeln – aber was verbirgt sich dahinter?

Damit die Helden den Weg dorthin auch finden, geben wir Helden und Spielern den **Aventurischen Atlas** (siehe auch Seite 24/25) an die Hand. Er enthält geographische Karten, politische Karten und Listen aktueller Herrscher.

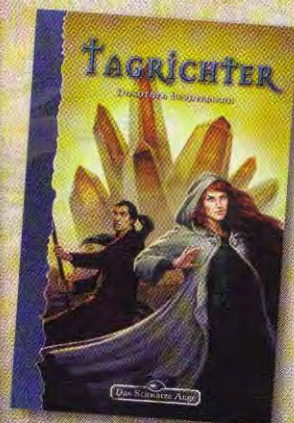
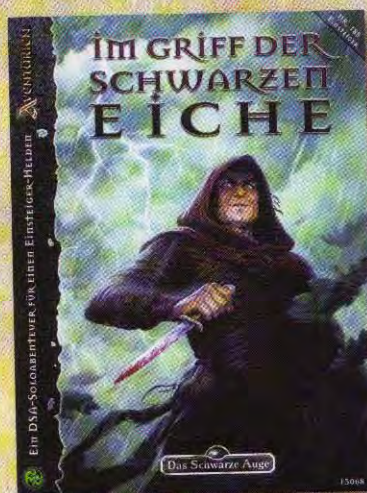
AUF ZU NEUEM UFERN: UTHURIA ERSCHEINT BEI PROMETHEUS GAMES

Pressemeldung vom 17.09.2011

Auf dem Produktworkshop der RatCon 2011 haben wir bekanntgegeben, dass Prometheus Games die Gestaltung des aventurischen Kontinents Uthuria übernehmen wird. Im Anschluss an die von Ulisses Spiele geplante Romantrilogie von André Wiesler (ab Anfang 2012) und dem Kampagnenband zur Uthuria-Expedition im Sommer 2012 wird Prometheus ab dem dritten Quartal 2012 Quellenbücher und Abenteuer zu Uthuria herausbringen. "Neben dem Reiz des Neuentdeckens und Eroberns", so Christian Löwenthal, Geschäftsführer von Prometheus Games, "möchten wir Uthuria den **Das Schwarze Auge**-Spielern auch als Erweiterung des aventurischen Universums nahebringen und nicht als Entweder-Oder-Wahl."

Mario Truant, Verlagsleiter bei Ulisses Spiele, freut sich: "Wir haben mit Prometheus Games einen Lizenznehmer gefunden, der nicht nur engagiert und motiviert an die epische Aufgabe herangeht, einen ganzen Kontinent spielbar zu machen, sondern aufgrund eigener Entwicklungen auch die Erfahrung hat, ein geeignetes Team aufzustellen. Das Chris- tian selbst ein großer **Das Schwarze Auge**-Fan ist, hat die Entscheidung natürlich erleichtert."

Wir freuen uns auf eine gemeinsame Zukunft in neuen Gefilden. Auf nach Uthuria!



Ist die Spielrunde gerade nicht verfügbar, muss der **Das Schwarze Auge**-Fan jedoch nicht darben. Er kann beispielsweise mit dem Soloabenteuer *Im Griff der schwarzen Eiche* allein auf Abenteuer ausziehen und herausfinden, was in den Adergaster Wäldern vor sich geht. Dieses Abenteuer setzt das beliebte Vorgängerabenteuer *Die schwarze Eiche* fort, das man jedoch nicht gespielt haben muss.

Alternativ kann sich der Einzelne auch mit dem neuen Roman von Dorothea Bergemann, dem **Tagrichter**, zum Schmökern zurückziehen und – im wahrsten Sinne des Wortes – seine diebische Freude daran haben, erlebt er doch die Abenteuer eines Phex-Geweihten hautnah mit.

Wem der Sinn eher nach Untoten und magischen Schwertern steht, auf den wartete mit **Zerbrochener Mond** der dritte Teil des **Pathfinder**-Abenteuerpfades **Kadaverkrone**. Auch für Pathfinder wird unser Supportteam natürlich Proberunden anbieten. Dabei kann der **Pathfinder**-Freund dann auch einen Blick auf das wunderschön gefertigte **Orakel der Türme** werfen, ein Kartenspiel, das hervorragend in den Abenteuer der Kadaverkrone verwendet werden kann. Aber auch abseits dieses Abenteuerpfades liefern die 59 Karten eine Menge mystischen Spielspaß am Tisch, wenn Orakel gelegt, die Zukunft gedeutet oder auf andere Weise die Karten befragt werden.

Als letzte Messeneuheit werden wir **Extreme Overkill** präsentieren können und hier geht es hart zur Sache, denn dieser **Space-Gothic**-Band behandelt das Kriegshandwerk und die interstellaren Konzerne. Da wundert es nicht, dass zahlreiche Waffen, Kybernetik und andere Spielzeuge im Kampf um die Macht im All vorgestellt werden.

SCHWERTMEISTER ZU DEN WAFFEN: THARUN ERSCHEINT BEI UHRWERK

Pressemeldung vom 17.09.2011

Beim Produktworkshops auf der RatCon 2011 wurde die Zukunft **Tharuns**, der bekannten *Das Schwarze Auge*-Kampagnenwelt preisgegeben: Der Uhrwerk Verlag, der auch schon die *Myranor*-Produkte betreut, wird die Entwicklung **Tharuns** übernehmen. 2012 sollen die erste Produkte erscheinen, danach folgen Abenteuer und Quellenbücher.

„Ich bin begeistert, dass mir die Möglichkeit gegeben wird, neben *Myranor* einen weiteren Schauplatz der *Das Schwarze Auge*-Welt mitgestalten zu können“, so Patric Götz, Inhaber des Uhrwerk Verlags. „Ich freue mich auf die Entwicklung neuer spannender Rollenspielbücher für **Tharun**.“

Auch Mario Truant, Verlagsleiter bei Ulisses Spiele, ist froh, einen Lizenznehmer für **Tharun** gefunden zu haben, der „bereits bei einer anderen *Das Schwarze Auge*-Reihe gezeigt hat, dass er das nötige Know-How und das Gespür für die Wünsche der Fans mitbringt.“

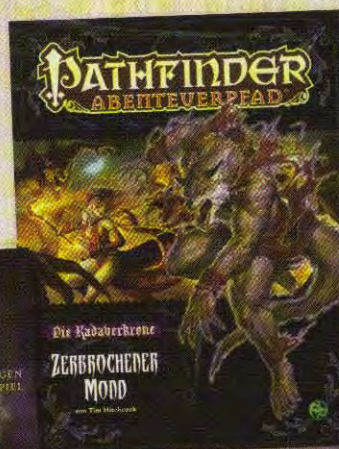
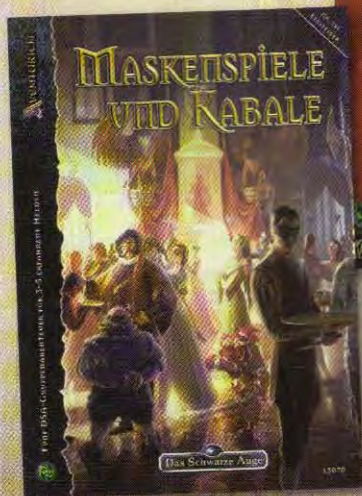
Schwertmeister aller Lande können sich für 2012 auf neue Einsätze freuen.

Apropos All: Auch die Abenteuerspiel **Markus Heitz' Justifiers** und **John Sinclair** werden von unserem unermüdlichen Demoteam mit Spielrunden bedacht werden. Wer also schon immer einmal einen Planeten in Besitz nehmen oder einigen Geistern zeigen wollte, wo der gesegnete Hammer hängt, der ist am Ulisses-Stand richtig.

Und ebenfalls richtig ist hier, wer sich mit den Autoren, Entwicklern und Zeichnern unserer diversen Spielreihen unterhalten möchte. Unser Infopoint liefert durchgehend spannende Programmpunkte. Hier wird man mit Mitgliedern der Verlagsleitung, der *Das Schwarze Auge*-Redaktion, mit Roman- und Spielautoren sowie mit Zeichnern sprechen können. Man kann sie zur Zukunft des Lieblingsspiels und zur Arbeit daran befragen oder einfach ein bisschen mit ihnen fachsimpeln.

Melanie Meier, *Das Schwarze Auge*-Art-Direktorin, wird an unserem Stand auf euch warten, um ihre Dienste für Charakterskizzen anzubieten und einen Plausch zu halten.

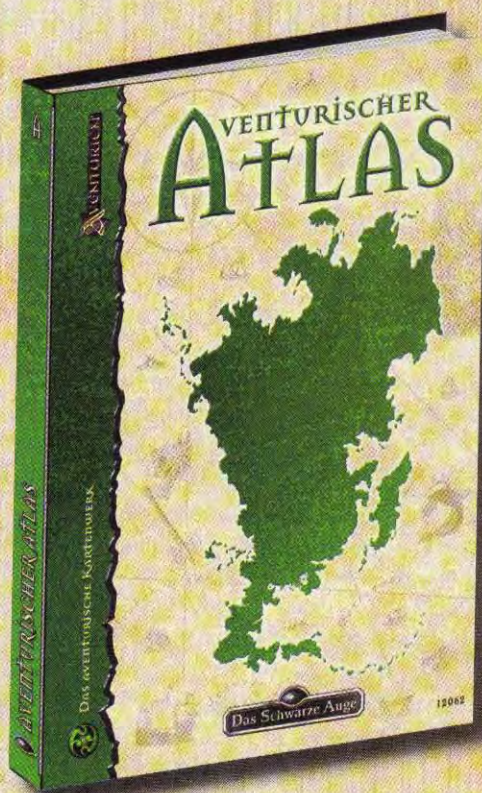
Wenn es also einen Stand gibt, den man auf der Spiel 2011 vom 17. bis 21. Oktober nicht verpassen sollte, dann ist das der von Ulisses Spiele.





PRODUKTIVORSTELLUNG





AVENTURISCHER ATLAS: DIE POLITISCHEN GRENZEN DER SCHATTENLANDE

In der Regionalspielhilfe Schattenlande wurde bewusst auf eine genaue Angabe der politischen Grenzen verzichtet. Jedoch wollen wir Ihnen an dieser Stelle, auf vielfachen Wunsch der Spieler und Spielerinnen des Schwarzen Auges, einen Ausschnitt aus dem **Aventurischen Atlas** präsentieren, der Ihnen nun doch eine Übersicht über die politische Lage im besetzten Tobrien und den angrenzenden Gebieten aufzeigt.

Auf der dargestellten Karte finden sie die politische Ausgangssituation der Schattenlande im Jahre 1035 BF. Dabei ist zu beachten, dass die Grenzen dabei nicht als starre, unveränderliche Grenzmarken zu verstehen sind und sich die Einflussgebiete der Machthaber in stetem Wandel befinden. Es handelt sich um eine Momentaufnahme.

Im **Aventurischen Atlas** finden Sie auch noch weitere politische Karten, beispielsweise eine Karte von Aranen oder dem Horasreich, zudem Farbkarten des gesamten Kontinents und eine Übersicht über alle Länder im Jahr 1035 BF.

DIE BLINDEN AUGEN VON ANDERGAST

VON DUNKLEN GEHEIMNISSEN VERGANGENER UND KOMMENDEY TAGE

«Seid Ihr Euch sicher, mein König, dass Ihr sehen wollt, was ich Euch zu zeigen im Stande bin?»

—der Seher von Andergast zu König Wendolyn VII., überliefert in den Königlich-Andergaster Chroniken des Jahres 1003 BF

Beunruhigende Zeichen des Schicksals haben sich in Andergast in den vergangenen Monden ihren Weg aus den Nebeln der Vergangenheit gebahnt. Nach einer mystischen Nacht auf dem Friedhof des Eichenkönigs (siehe AB 146, Seite 27-28) und einem Menetekel über einen Fluch des Königs (siehe das Szenario **Brennende Steine** im AB 147, Seite 15-19) hat König Efferdan von Andergast (siehe **Unter dem Westwind** 176) die langen Nächte des Winters in der Andergaster Königsburg damit verbracht, in alten Chroniken des Reichs mehr über die Geschichte des Landes, dessen Vergangenheit und Wurzeln er kaum kennt, in Erfahrung zu bringen. Dabei stieß er auf alte Legenden, düstere Märchen und so manch verschüttetes Geheimnis der Andergaster Könige selbst. Immer wieder stieß er dabei auf dunkle Omen, rätselhafte Prophezeiungen und düstere Wahrsagerien.

Je mehr er las und forschte, desto mehr beschlich König Efferdan das beängstigende Gefühl, als würde ein dunkles Schicksal – einem schweren Gewitter gleich – über dem Land liegen. Als würde eine Macht, so stark wie Satinav selbst, von Andergast Besitz ergreifen wollen, um es krakengleich zu packen und unerbittlich in schwarze Tiefen zu reißen. Oder schwirrte ihm nur der Kopf von all den unheimlichen Mysterien und Menetekeln, die sich dutzendfach in die verrußten, von Ratten zerknabberten oder von früheren Königen geschwärzten Schriften fanden?

Doch eine unheimliche Gestalt aus der Vergangenheit des Landes, deren Weg sich schicksalhaft auch einst mit dem des jungen Königs gekreuzt hatte (siehe AB 146, Seite 28), ging Efferdan nie aus dem Kopf: der blinde Seher von Andergast.

DER SEHER VON ANDERGAST

«Die Zeit ist das Feuer, in dem wir brennen.»

—der Seher von Andergast

Zu seinen Lebzeiten sprach man über den ‚Seher mit den weißen Augen‘ nur hinter vorgeschaltener Hand. Ein machtvoller Hexer oder finsterner Druide soll er gewesen sein. In den unter Verschluss gehaltenen feierlichen Schriften des ehemaligen andergaster Hofmagus und ‚Magiers der Nacht‘ Murgol fand König Efferdan die Behauptung, der Seher wäre Sohn „orakelnder Hexen aus den Sümpfen des Nordens“ gewesen, die dem blinden Säugling mit der Gabe des *Zweiten Gesichts* keinen Namen gegeben hatten, um ihn vor den Mächten des Schicksals zu verhehlen. Eine grausige Legende, da war sich Efferdan sicher.

Den Weissagungen des Sehers folgte stets großes Unheil auf den Fuß. Deshalb suchten seinen Rat nur die Verzweifeltsten und von größter Not Geplagten, die nichts mehr außer ihrem Leben,

vielleicht nur noch ihre Seele zu verlieren hatten. Diesen las er für einen hohen Preis die Zukunft – von Schrecken, Qual und Finsternis gezeichnete Visionen.

Und angeblich gingen seine Wahrsagungen niemals fehl: 971 BF verheerte eine *Große Seuche* das Land. 993/994 BF bedrohte der wahnsinnige Murgol Andergast und tötete Fürst Wendolyn VI. (siehe **Der Wald ohne Wiederkehr** und **Unter dem Westwind** 191). Im Jahr 1001 BF begann ein neuer Krieg mit dem Nachbarreich Nostria. Bald hieß es, der als ‚Schwarzseher‘ verschrieene und gefürchtete Prophet würde nicht nur jeden Einzelnen, der zu ihm kam, mit einem schrecklichen Fluch belegen, sondern seine dunklen Flüche auch über das ganze Land sprechen.

Und doch wagten sich immer wieder Bittsteller in die unheimlichen Wälder, um einen Blick in ihre Zukunft zu riskieren – darunter auch Personen, die sich besser nie mit dieser dunklen Macht eingelassen hätten ... So stieß Efferdan zu seinem Erschrecken in den Chroniken auf eine geheime Notiz, dass im Jahr 1003 BF König Wendolyn VII. in Begleitung mit dem damaligen Akademieleiter der Kampfakademie, *Asmodeus von Andergast* (siehe **Borbarads Erben**), den Seher aufsuchte! Was auch immer die beiden Männer zu ihm getrieben hatte – auch diesmal hatte der Prophet nur eine düstere Weissagung vor Augen: Der König würde einst durch seinen Bastardbruder Asmodeus selbst ermordet werden!

Bei diesen Worten gaben der König und sein Zauberer ihren gestandenen Rittern und Kampfmagiern den Befehl, den „Hexer und Fluchbringer“ endlich zu Tode zu befördern. Durch eine finstere Herbeirufung jenseitiger Mächte soll dem Seher jedoch die Flucht gelungen sein.

Das Land, so schien es zumindest, war von seiner schlimmsten Plage befreit.

RÜCKKEHR UND TOD DES SEHERS

Doch Efferdan wusste, als er die alten Chroniken las, dass die Geschichte um den Seher noch nicht vorbei sein sollte: Er selbst war es gewesen, der den finsternen Wahrsager einst zur Strecke gebracht hatte. Damals, im Jahr 1022 BF, nur kurz nach seiner Krönung. Es war seine erste Heldentat für ein Land, in welchem er ein Fremder war.

Zu jener Zeit waren die schlimmen Erinnerungen an den Seher längst verblasst. Fast 20 Jahre hatte man nicht mehr von ihm gehört, vermutlich war er längst tot gewesen. Doch dann erfüllte sich die alte, längst vergessene Prophezeiung, als König Wendolyn VII. im Zuge einer borbaradianischen Kabale von seinem Bastardbruder Asmodeus von Andergast ermordet wurde, da dieser nun selbst nach dem Thron griff (siehe AB 74 und 75). Zwar konnte der Usurpator schließlich vertrieben werden, als neuer Erbe bestieg der junge Efferdan den Thron. Doch die Schrecken hatten damit gerade erst begonnen: Mit der Erfüllung der Prophezeiung war auch der Seher wieder nach Andergast zurückgekehrt.

Der junge König wusste nicht, wie lange dieser blinde Prophet schon das Schicksal Andergasts begleitet hatte. Als dieser neuen Schrecken verbreitete, Kinder verschwanden und deren Eltern von den Handlangern des Sehers erschlagen wurden, wusste Efferdan nur eines: Diesem Treiben musste ein Ende gesetzt werden.

Mit einer tapferen Schar Ritter, Magier und Abenteurer und der Hilfe eines Verräters aus den eigenen Reihen, der noch sein Seelenheil retten wollte, spürte man das Versteck des Sehers auf, das von jenseitigen, finsternen Kreaturen bewacht war. Nur wenige Getreue des Königs drangen zu dem magischen Ort vor, an dem eine verwunschene Zauberpfeife errichtet worden war, umtost von Tausenden schwarzer Krähen. Unter hohen Opfern kämpften sich die Helden durch diesen Krähensturm und ergriffen schließlich den wahnsinnigen Seher.

Nur eine Handvoll Überlebender kehrte schließlich mit dem Gefangenen von dem Berg zurück zu ihrem König. In der Stadt hatten die zornigen Andergaster bereits einen Scheiterhaufen errichtet, auf den sie den blinden Wahrsager nach kurzem Prozess fesselten. Als die Flammen bereits schlugen, spie der Seher noch einmal seine unheilvollen Flüche in die Menge, doch dann fraß das Feuer seinen Leib, und Andergast war ein für alle Mal von einem großen Feind befreit.

ANHUTUNGEN FÜR DIE ZUKUNFT

In zwölf göttergefälligen Jahren ist König Efferdan das Reich ans Herz gewachsen. Er weiß, er ist als Fremder gekommen, doch er will seinen Platz hier finden. Doch mehr und mehr versteht er,

dass es für einen König von Andergast mehr braucht als nur einen guten Willen. Die Nacht auf dem *Friedhof des Eichenkönigs* hat ihm erstmals bewusst gemacht, dass er Teil der uralten Mächte des Landes, ja Teil des Schicksals werden muss, um Andergast ein würdiger König zu sein.

Doch all die dunklen Omen und mysteriösen Prophezeiungen der letzten Monate haben Efferdan zunehmend besorgt gemacht. Seit seinen Forschungen in den alten Schriften von Andergast treibt den König ein unheimliches Gefühl. Manche Nacht fällt sein Blick aus dem Fenster der Burg zum Marktplatz, wo einst der Seher in den Flammen starb. Es scheint fast, als würde Andergast nun von neuen Warnungen vor der Zukunft nicht verschont. War es richtig, den irren Propheten auf den Scheiterhaufen zu stellen? War es falsch, auf die Warnungen nicht zu hören? Wäre es nicht besser gewesen, zu wissen, was die Zukunft bringen wird?

Eines scheint gewiss: Dem Königreich steht eine Zeit des Umbruchs bevor, in der nicht nur weltliche Kräfte, sondern auch die Mysterien der Vergangenheit ihre uralten Rechte einzufordern scheinen. Nach den Namenlosen Tagen wird das dreizehnte Jahr seit dem Tod des Sehers beginnen. Vielleicht ist die Zeit reif, ein Zeichen des Guten zu setzen. Vielleicht ist die Zeit gekommen, eine weitere Annäherung an den alten Erzfeind Nostria zu wagen. Seit der Konsekration des neuen errichteten Rahja-Tempels in Joborn im Travia 1034 BF (siehe AB 145, Seite 11) scheint die Saat dafür gelegt.

Bei all den düsteren Omen muss ein König seinem Land vor allem eines geben: Hoffnung.

Max Wichelszik





DIE TÜRME VON TALADUR

ÜBER DAS PROJEKT

Mit *Türme im Nebel* erscheint bereits im November der erste Band der neuen Romanreihe bei Ulisses Spiele. Wir wollen euch an dieser Stelle ein wenig mehr über das ambitionierte Multi-Autoren-Projekt verraten und euch bereits vorab einen kleinen Einblick hinter die Kulissen ermöglichen.

Der Grundstein für *Die Türme von Taladur* wurde bereits im vergangenen Jahr gelegt. DSA-Erfinder und Fanpro-Verleger Werner Fuchs, Florian Don-Schauen und Bernard Crow setzten sich zur Ideenfindung für eine neue Romanreihe zusammen. Ein erstes Konzept wurde entwickelt, während der nach dem Isenborn-Zyklus reihenerprobte Bernard Crow mit der redaktionellen Betreuung betraut wurde und derweil emsig an einer bandübergreifenden Handlung zu feilen begann. *Die Türme von Taladur* war von Anfang an auf sechs Bände ausgelegt, es galt also zunächst Ausschau nach geeigneten Autoren zu halten. Selbstverständlich würde auch der Serienschöpfer und erfahrene DSA-Autor Bernard Crow einen Band beisteuern. Die Wahl des Verlages fiel schließlich auf Marco Findeisen und Eevie Demirtel, die sich nach ihrer erfolgreichen Zusammenarbeit für *Khunchomer Pfeffer* nun erstmals auf Solopfade wagen. Außerdem wurden noch Dorothea Nachtrichter Bergermann und Stefan Schweikert verpflichtet, der mit Über den Dächern Gareths und Kamaluqs Schlund bereits zwei Romane veröffentlicht hat. Und zuletzt sprang mit André Wiesler ein weiterer erfahrener Fantasy- und Science-Fiction-Schriftsteller und Rollenspiel-Veteran in die Bresche, bereit und begeistert, *Taladur* mit Mantel, Degen und gespitzter Feder Leben einzuhauchen. Nachdem also Autoren gefunden waren, die euch schon in der Vergangenheit mit ihren Geschichten für *Aventurien* begeistern konnten, entwickelten sie gemeinsam das Konzept der Reihe weiter, brachten eigene Ideen und Figuren ein, und teilten an der sechs Bände umfassenden Haupthandlung.

Die Türme von Taladur spielt in der namensgebenden Stadt im Königreich Almada, zu Zeiten Kaiser Retos. Warum die Wahl gerade auf die Vergangenheit fiel, ist leicht erklärt: Zum Einen gibt es bisher nur wenige Informationen über diese wirklich interessante Epoche. Zum Anderen konnten die beteiligten Autoren so die Chance nutzen, innerhalb der vom aventurischen Hintergrund vorgegebenen Rahmenbedingungen, eine eigene kleine Welt zu erschaffen und sie mit liebevoll entwickelten Figuren und Handlungsorten auszustatten. Jeder Roman wird neben der vorgegebenen Haupthandlung natürlich auch eine vom jeweiligen Autor selbst erdachte Geschichte erzählen. Während die Intrigen und Fehden der verfeindeten taladurer Familias eine entscheidende Rolle spielen, ist es so auch möglich, euch handelnde Figuren und spannende Ereignisse aus einem ganz anderen Blickwinkel zu präsentieren. Im Vordergrund der bandübergreifenden Handlung steht neben dem, nicht nur mit Worten geführten, Kampf um den Ratsvorsitz und dem Ringen um die Vorherrschaft unter den alteingesessenen und oft verfeindeten Familien auch eine fesselnde Liebesgeschichte und der Kampf eines jungen Paares um sein Schicksal und gegen finstere Mächte.

Mit *Türme im Nebel* wird Bernard Crow euch im November zum ersten Mal nach *Taladur* entführen. Einen kurzen Vorgeschmack und – hoffentlich – Lust auf mehr bekommt ihr in unserer exklusiven Leseprobe auf der folgenden Seite. Also: Caldiabreser aufgesetzt, Almadaled angestimmt, den Ragatz kaltgestellt

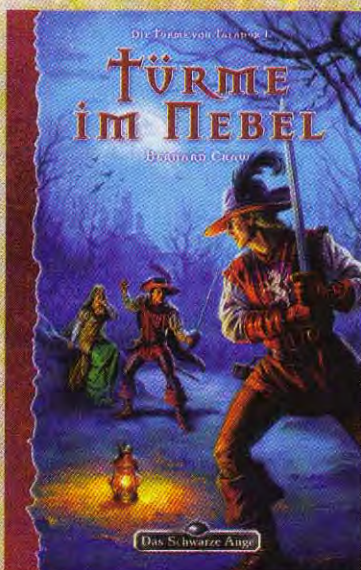
und umgeblättert! (bitte nur falls zutreffend! Alternativ auch: „weiterlesen“, „wir wünschen euch viel Spaß bei der Lektüre“ oder Ähnliches)

ÜBER DIE AUTOREN

Bernard Crow – Band I: *Türme im Nebel*

Bernard Crow erblickte 1972 in Bramsche zwischen Wiehengebirge und Teutoburger Wald das Licht der Welt. Nach seinem Studium der Wirtschaftsinformatik zog er zuerst nach Schwaben und später schließlich in seine Wahlheimat Köln. Als freiheitsliebender Katholik schätzt Crow stimmige Gesellschaftsentwürfe,

selbstbewusste Charaktere und konsequente Handlungsführungen, bei denen die Sympathieträger nicht unter Naturschutz gestellt werden. In seiner Schulzeit war er begeisterter Rollenspieler. Seine Leidenschaft fürs Schreiben führte ihn, nach Reiseberichten, Vampirromanen und einem Ausflug ins Battletech-Universum, schließlich auch nach *Aventurien*. Unheimliche Todesstille kehrte ein, Im Schatten der Dornenrose wurden oronische Intrigen gesponnen und im Isenborn-Zyklus ließ er schließlich blanken Stahl sprechen.



André Wiesler – Band II: *Die Last der Türme*

André Wiesler lebt mit Frau, Sohn und einer Menge Viehzeug in Wuppertal und arbeitet nach seinem Studium der Germanistik, Anglistik und Allgemeinen Literaturwissenschaft als freiberuflicher Übersetzer, Autor und Rollenspielentwickler. Nach einem Ausflug in die große bunte Welt der Fernsehunterhaltung, wo er Sendungen wie „Verstehen Sie Spaß?“ oder „RTL Samstag Nacht“ mit seinen Gags bereicherte, betreibt er seit vielen Jahren

konsequent schriftstellerische Weltenflucht, und so entstammen mittlerweile mehr als zwölf phantastische Romane und unzählige Kurzgeschichten seiner Feder. Seine große Leidenschaft gilt außerdem dem Poetry-Slam. André tourt seit kurzem mit seinem ersten eigenen Comedyprogramm Abnehmen, Kinderkriegen und andere Katastrophen durch Deutschland.

Marco Findeisen – Band III: *Das Spiel der Türme*

Marco Findeisen wuchs in Usingen, gerade einmal 20 Autominuten vom legendären Waldeins entfernt, auf und widmet sich zur Zeit hauptberuflich seinem Studium der Literaturwissenschaft und der Mittleren und Neuere Geschichte in Gießen. Wenn er nicht gerade über Hausarbeiten brütet, Texte für den aventurischen Hintergrund beisteuert, oder DSA spielt, engagiert er sich mit Feuereifer und ohne Rücksicht auf körperliche Verschleißerscheinungen im Tanzsport. Nach der erfolgreichen Teilnahme am Abenteuerwettbewerb Der Goldene Becher und Beitragen in der Regionalspielhilfe Am Großen Fluss hat Marco gemeinsam mit Eevie Demirtel seinen ersten DSA-Roman, *Khunchomer Pfeffer* geschrieben. Inzwischen ist die Fortsetzung von *Deniz* und *Kasims Abenteuer*, *Tod auf dem Mhanadi*, für Ende 2011 geplant und Marco kann gar nicht anders, als sich immer wieder neue Geschichten auszudenken.

Eevie Demirtel – Band IV: *Tanz der Türme*

Eevie Demirtel wurde in Frankfurt am Main geboren und ist, nach einem kurzen Zwischenspiel in Neuruppin, gemeinsam mit ihrer Katze wieder in den Vordertaunus zurückgekehrt. Ihr Studium der Archäologie, Anglistik und Germanistik hat sie dem gedruckten Wort zuliebe an den Nagel gehängt und sich für eine grundsätzliche Ausbildung zur Sortimentsbuchhändlerin

entschieden. Es gibt außerdem kaum einen kuriosen Nebenjob, in dem sie sich noch nicht zumindest versucht hätte. Nach ein paar Jahren hatte Eevie schließlich genug davon, die Bücher anderer Autoren zu verkaufen oder Korrektur zu lesen, und so ließ sie sich von Marco Findeisen dazu anstiften, Khunchomer Pfeffer zu schreiben. Seither schreibt sie und hat auch nicht vor, in naher Zukunft damit aufzuhören.

Dorothea Bergermann – Band V: Türme aus Kristall

Dorothea Bergermann stammt aus Niedersachsen, wuchs in Bayern auf und beschloss in Thüringen ihre Schulkarriere mit dem Abitur. Danach studierte sie Japanologie, Geschichte und Ur- und Frühgeschichte, verbrachte ein Jahr in Japan und lebt jetzt mit Mann, Kind, Katzen und Bibliothek in der Nähe von Nürnberg. Neben der Schriftstellerei beschäftigt sie sich intensiv mit der Herstellung und Verzierung von Textilien und weiß daher eine Unmenge über Stoffe, Farben und den kostbaren Alaun, der in Die Türme von Taladur eine ganz besondere Rolle spielt. Für Das Schwarze Auge hat Dorothea bereits mit Hundelnd den vierten Band zur DSA-Novellenreihe Hundstage beigezeichnet. In Nachtrichter und dem für Oktober angekündigten Trichter entführt sie ihre Leser auf Phexenspfaden erneut nach Aventurien.

Stefan Schweikert – Band VI: Meister der Türme

Stefan Schweikert, geboren im schwäbischen Schnaitheim, ist nicht nur ausgebildeter Elektroniker und ehemaliger Betreiber eines eigenen Tostudios, sondern auch begeisterter Musiker. Wenn er nicht gerade in diversen Rockbands in die Tasten seiner Keyboards haut, schreibt er manchmal Kurzgeschichten und inzwischen auch ganze Romane, deren Handlung er vorzugsweise in Aventurien ansiedelt. Und so folgten zahlreiche Leser Stefan bereits Über den Dächern Gareths und bis tief hinab in Kamaluqs Schlund. Im September erscheint sein dritter Roman aus der Welt des Schwarzen Auges, Mörderlied, bevor er sich in Die Türme von Taladur gemeinsam mit seinen Co-Autoren in die almadanische Vergangenheit vorwagen wird.

LESEPROBE AUS TÜRME IM PEBEL

Giuliana Tandoris Körper war noch warm. Im Sommer hätte Erresto das nicht feststellen können, aber jetzt, im Winter, fühlte er, dass die Leiche wärmer war als die Luft, die durch das geöffnete Fenster eindrang. Ein schwaches Glühen regte sich unter der Asche des Kaminfeuers. Der Stapel trockener Scheite daneben war unberührt.

Auch Giuliana wirkte, als hätte sie in dieser Nacht keine Hand berührt. Sie lag auf dem runden Bett wie hingegossen. Ihr schleierfeines Gewand enthüllte mehr als es verbarg, zumal es auf der linken Seite verrutscht war und die üppige Brust preisgab. Der Tod hatte ihre Schönheit noch nicht geraubt, weder was ihre festen, runden Formen anging, noch was die sinnlichen Linien ihres Gesichts betraf. Giuliana hatte nie ein Geheimnis daraus gemacht, dass sie viel Gold auf den Erwerb von Salben und Ölen verwendet hatte, um die Jugend zum Bleiben zu bewegen.

... Sie befanden sich im Palacio Torreda, dem Rathaus von Taladur. Giuliana hatte hier in Gemächern des Obergeschosses residiert, die ihrer Stellung als Ratsvorsitzende angemessen gewesen waren. Bald würde jemand anderes hier einziehen. Erresto sah auf die Stadt hinaus, wo das Hämmern der Handwerker den Morgen begrüßte. Giuliana war Zunftmeisterin der Silberschmiede gewesen, deren Werkzeug sich in den arbeitsamen Klang mischte, ohne dass jene, die es schwingen, bereits gewusst hätten, dass sie ohne Führung waren. Die Neuigkeit würde sich rasch verbreiten. Noch bevor die Sonne gänzlich über dem Horizont stünde, wüssten alle davon, wenn die Schatten am kürzesten wären, hätte jedes Kind in Taladur seine eigene Spekulation dazu, wer für den Mord verantwortlich sei. Mit Sorge sah Erresto auf die Silhouetten der Geschlechtertürme, die sich gleich

Riesen, die nach dem Erwachen die noch kalten Muskeln streckten, inmitten der Stadt erhoben, deren Sicherheit ihm anvertraut war.

...

Kallista leuchtete mit der Kerze, vorsichtig darauf bedacht, dass kein Wachs auf die Tote tropfte. »Der Hals ist dunkel unter dem Puder. Gut möglich, dass sie gewürgt wurde. Also ein Kampf!«

Erresto räusperte sich. »Nicht unbedingt. Manchen Frauen hilft es, den Gipfel der Lust zu erklimmen, wenn ...«

»Ja?«, fragte Kallista gedehnt und bedachte ihn mit einem tiefen Blick aus ihren dunklen Augen. »Erzähl mir mehr!«

»Wenn ihnen die Luft abgedrückt wird während ... na ja währenddessen.«

»Ah ja.«

»Ja.«

»Und Giuliana ...?«

»Wer weiß.«

»Nun gut. Wer weiß. Also vielleicht ein Unfall?«

»Trotzdem nehmen wir den Krug mit. Und tauch dein Tuch in die Lache, vielleicht war Gift in ihren Kelch gestrichen.«

»Jawohl, Capitan.«

»Wir bringen den Wein gleich zu Cecano, der soll herausfinden, ob daran etwas nicht stimmt.«

»Das sollte ihm nicht schwerfallen.«

...

Erresto ließ seinen Blick durch den Raum schweifen und versuchte, sich die Dinge einzuprägen, die nicht so offensichtlich waren, dass sie ohnehin im Gedächtnis haften blieben. Der Spiegel hing ein wenig schräg, der Vorhang am Bett hatte sich an einigen Schlaufen gelöst, möglicherweise hatte Giuliana im Todeskampf daran gerissen. Er überlegte, ob sie sich vielleicht einfach nur verschluckt hatte und dann an einer Nascherei erstickt war. Es wäre gut gewesen, wenn kein Verbrechen hinter diesem Tod gesteckt hätte, aber das wagte er nicht zu hoffen.

»Die unverschlossene Zimmertür ... deutet darauf hin, dass der Geliebte den Raum auf diesem Weg verlassen hat, nicht durch das Fenster. Vielleicht war er verunsichert, als es geschah, aber dann muss er seine Ruhe zurückgewonnen haben. Ich sehe auch nichts, was er zurückgelassen hätte. Keine Kleidung oder so etwas, meine ich.«

»Ich auch nicht«, bestätigte Kallista.

Geräusche drangen aus dem Parterre herauf und näherten sich schnell. »... dein Herr sicher verstehen!«, hörte Erresto.

»Aber ich habe Befehl ...« Das war Migenos Stimme.

Entschlossen, wie es den Tandori eigen war, stieß Zelonso die Tür auf. Er war der Soberan, das Oberhaupt seiner Familia und damit einer der mächtigsten Männer der Stadt. Die Tatsache, dass er ohne Bedeckung gekommen war und dass die Spitze seines Hemds nur nachlässig gezupft war, kündeten von der Hast, mit der er hierher geeilt war.

Erresto hielt Migeno mit einer beschwichtigenden Geste zurück. Unmöglich, von einem einfachen Gardisten zu verlangen, Zelonso Tandori in dieser Lage Einhalt zu gebieten. Der Soberan war gut zehn Jahre älter als Erresto, was auch bedeutete, dass das Ungestüm der Jugend in ihm noch nicht erloschen war. Eine unselige Eigenschaft in dieser Situation.

Erresto legte die Linke an den Knauf seines Degens. Er hatte nicht vor, die Waffe zu ziehen, aber die Geste betonte die Würde seines Amtes.

»Garde-Capitan«, grüßte Zelonso dann auch, bevor sich sein Blick an der Toten festsaugte, die seine Tante gewesen war.

»Soberan Zelonso«, sagte Erresto ruhig. »Unser Mitgefühl ist bei der Familia Tandori.« Er trat von der Leiche zurück.

Zelonso strahlte die Würde einer Raubkatze aus, als er neben Giuliana niederkniete und ihr Haupt in seinen Schoß bettete. Seine Tränen waren stumm. Das beunruhigte Erresto mehr, als wenn der Mann seinen Schmerz hinausgeschrien hätte. Seine Trauer war echt. Die wenigsten Almadaner neigten dazu, sich einem solchen Gefühl dauerhaft in stiller Kontemplation zu widmen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 149

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DIE STIMME DES KALIFEN«

Der Artikel beleuchtet ein zentrales Thema im Kalifat. Denn auch wenn die Macht des Kalifen größer denn je ist, hat er ein bedeutendes Problem. Durch seine Erfahrungen während des Khôm-Kriegs, hat er gelernt Andersgläubigen mit Offenheit und Wohlwollen zu begegnen. Dieses Vorgehen wird ihm von einigen Gläubigen als Schwäche, von manchen gar als Verrat an Rastullah ausgelegt. Bislang schwelte der Konflikt unter der Oberfläche, doch mit der Störung der Feierlichkeiten, hat der Kalif erkannt, dass seine Gegner die Öffentlichkeit suchen, um die allgemeine Stimmung gegen ihn zu kehren.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER AUSZUG DES HORAS«

Die Reise des Horas zu Shafir und die mehrwöchige Ausbildung, die er dort beginnt, markieren einen wichtigen Punkt in der weiteren Entwicklung *Khadan Firdayons* (**Reich des Horas** 210). Nach seiner Rückkehr überzeugt der Horas Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana* eiligst einen außerordentlichen Kronkonvent in Kuslik einzuberufen, vordergründig, um den Rat des zur gleichen Zeit und am gleichen Ort stattfindenden All-Aventurischen Konvents der Magie zu nutzen. Doch hinter den Kulissen finden Vorbereitungen statt, die für die Zukunft Aventuriens entscheidend sein werden.

Kronkonvent und All-Aventurischer Konvent sind Gegenstand der diesjährigen Rollenspielveranstaltung auf Burg Bilstein, bei der die Spieler aktiv die Geschichte Aventuriens mitgestalten können. Über die Ergebnisse wird der *Aventurische Bote* in einer zukünftigen Ausgabe berichten. Der All-Aventurische Konvent der Magie wird darüber hinaus eine Rolle in einem kommenden Abenteuerband aus der Feder von Franz Janson spielen.

Die Reise des Horas bietet Ansätze für ganz unterschiedliche Abenteuer:

- ◆ Die intensiven Gespräche des Horas mit Seneschall, Erzwissensbewahrerinnen und Herzog Eolan drehen sich vorrangig um die göttliche und dämonische Natur und wie man die Macht letzterer eindämmen kann. Helden mit entsprechender Reputation dürfen eigene Vorschläge einbringen. Abenteuerhänger kann die Suche nach einer Schrift aus den Dunklen Zeiten oder nach einem von *Rohals Gefäßen* sein, um dieses in Kuslik analysieren zu lassen.

- ◆ Die Helden können ein Attentat (gar der Archonten von Naaghot-Shaar) aufdecken oder Spione entlarven. Vielleicht haben sie sich auch selbst im Auftrag anderer Reiche oder Fürsten eingeschlichen, um den Grund der Reise in Erfahrung zu bringen.

- ◆ Wo der Hof residiert, bedeutet das einen enormen Aufwand für die Verwalter, die sich an die Helden wenden können.

- ◆ Im Zuge der Reise wird auch der jährliche Tribut an Shafir entrichtet, dessen Natur – ein gefährliches Artefakt oder Buch – Sie frei bestimmen können. Sinistre Mächte können versuchen, den Tribut zu entwenden. Während Khadan selbst den Hochadel repräsentiert und Erechthon die Hesinderkirche vertritt, sind die anderen drei Gesandten aus dem Ardaritenorden, den Magiergilden und einem weiteren Gelehrten frei zu setzen und können auch von Helden verkörpert werden. Nur als Mitglied der Gesandtschaft werden die Helden selbst Audienz bei Shafir erhalten. Einen exemplarischen Besuch bei dem Kaiserdrachen sowie seinen Hort finden Sie in dem Szenario *Im Drachenhort* in der Anthologie *Drachennodem* beschrieben.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER TANZ DER DORPEN«

Natürlich hörte die Beyrouna in ihren Träumen die Stimmen ihrer Vergangenheit – die ihr befahl ihre Sünden zu beichten und um Sühne zu bitten. Dies geschah so lange, bis der Geist der Frau zerrüttet war – und sie ihren Marsch nach Zorgan begann.

Die Bestrafung selbst ist mitnichten eine alte rahjanische Kulthandlung, sondern wurde in den Dunklen Zeiten in der Hanranischen Hauptstadt im Kult der Belikhelai durchgeführt. Assaban von Zorgan fand Inschriften des Kultes in einer alten Zorganer Privatkapelle, restaurierte diese, schrieb sie für die Nutzung im Rahja-Kult um und ließ so Kulthandlungen durchführen, der die Zorganer Geweihten unwissentlich Belkelel dienen ließ.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »GESICHT IN DER GISCHT«

Das Auftauchen des Geisterschiffs *Widderhorn* (**AB 147**) und das Orakel des Hochgeweihten *Jesidoro de Sylphur* stehen im unmittelbaren Zusammenhang: Beide sind Warnungen vor kommenden Ereignissen, jedoch wird es noch dauern, bis diese über Aventurien hereinbrechen. Im *Aventurischen Boten* 151 finden Sie das Szenario *Tidenstieg*, um Ihre Helden den Auftakt am Spieltisch miterleben zu lassen. Dieses wird jedoch nicht, wie vielleicht zu erwarten, an der bornischen Küste spielen, sondern tief im aventurischen Binnenland. In dem Abenteuer zieht ein einflussreicher Mann im Hintergrund Konsequenzen aus Ereignissen im Herbst 1031 BF und ist dabei auf die Hilfe von Helden angewiesen. Da das Abenteuer zu variabler Zeit im Sommer 1034/35 BF spielt (in den Monaten vor oder nach den Namenlosen Tagen), können Ihre Helden im Vorfeld Zeugen des Orakelspruchs in Neersand werden.

Während Jesidoro die Worte sprach, an die er sich selbst nicht erinnert, hatte er eine bildhafte Vision, die ihn stark verunsichert und er vorerst für sich behält. Ein Eindruck ist jedoch besonders dringend: eine schwarze Klinge, die in dem leblosen und zertrümmerten Leib eines Greifen steckt. Darüber besorgt, kann er die Helden (die er vielleicht aus dem Abenteuer *Die Zeit der Ritter* kennt) bitten, die Bewahrerin von Wind und Wogen *Efferdane von Gareth* (**Herz des Reiches** 94) darüber zu unterrichten, mit der ihn seit Jahren durch anhaltende Briefwechsel eine tiefe Freundschaft verbindet. Die Ankunft in der Metropole kann anschließend in das Szenario *Tidenstieg* überleiten.

Bei der Reise nach Gareth, die vermutlich von Neersand aus über das Perlenmeer nach Pericum und von dort weiter über Land führen wird, sollten Sie es zu einer Begegnung mit der *Widderhorn* kommen lassen und die Helden zumindest mit Gerüchten über die aktuellen Entwicklungen an der Ostküste versorgen. Im Golf von Pericum kann ihnen der draufgängerische Kapitän *Var Marix* (**AB 148**) in brenzliger Situation beistehen. Mit dieser Reise können Sie eine erzählerische Klammer schaffen, um die jüngsten Ereignisse für die Helden am Spieltisch erfahrbar zu machen.

Die Berichte über das Perlenmeer ab **AB 147** haben vorbereitenden Charakter auf das kommende Abenteuer *Bahamuths Ruf* und werden in den nächsten beiden Ausgaben fortgesetzt und vorläufig abgeschlossen. Neben dem erwähnten Szenario wird es auch eine weitergehende Aussicht geben.

CHRONOLOGIE DER INPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 149

Efferd 1034 BF: Die Gildenräte aller drei Magieryilden tagen außerplanmäßig, um über den bevorstehenden Konvent zu beraten. Ein neuer Visitor für Sinoda wird bestellt.

Travia 1034 BF: Die Gildenführer konferieren in Mirham und einigen sich nach längerem Ringen auf die Ausrichtung des Allaventurischen Konvents durch das gildenübergreifende Institut der Arkanen Analysen Kuslik. Außerdem wird die Durchführung einer Basilusprüfung beschlossen.

Winter 1034 BF: König Efferdan von Andergast verbringt den Winter vor allem mit nächtlichen Studien über die Geschichte und Mysterien von Andergast und versucht, die Zeichen aktueller (und vergangener) dunkler Omen zu verstehen

9. Hesinde bis 5. Firun 1034 BF: Der Horas reist von Horasia über Arivor (11.-13. HES), Silas (16.-21. HES), Methumis (24.-27. HES) und Thegün (29.-30. HES) zu Shafir (5. FIR). Auf dem Weg führt er Gespräche mit Nepolemo ya Torese, den Erzwissensbewahrerinnen und Herzog Eolan. Bei Shafir beginnt eine mehrwöchige Ausbildung des Kaisers durch den Drachen.

3. Tsa 1034 BF: Der Efferd-Hochgeweihte Jesidoro de Sylphur verkündet während einer Messe im Neersander Tempel ein Orakel des Meeressgottes.

Mitte Tsa 1034 BF: Emir Karmal al'Rashid ibn Rastafan, Oberhaupt der Tulamidischen Reiter, verstirbt im Alter von 75 Jahren. Unter seinen beiden Miraleym Fadlan al'Orhima ibn Gaftar und Temyr al'Damacht ibn Tarik entbrennt ein Streit um die Nachfolge. Das auf 99 Jahre gültige Neutralitätsabkommen zwischen den Tulamidischen Reitern und dem Fürsten von Fasar läuft aus.

Frühling 1034 BF: *Schlacht am Stein.* Der Garafanbund um Markgräfin Irmenella von Greifenfurt schlägt den orkischen Kollaborateur Tildan von Nebelstein in der Schlacht.

Frühling 1034 BF: Harani Suljefa saba Tanjarim läutert ihre Vergehen in Zorgan mit dem 'Tanz der Dornen'

Anfang Phex 1034 BF: Miralay Temyr al'Damacht verlässt mit mehreren Hundert, ihm treu ergebenen Söldnern Fasar mit unbekanntem Ziel.

Peraine 1034 BF: Eklat zwischen Kalif Malikillah III. und einem Mawdli bei Grundsteinlegung eines Siegesmonuments.

Rahja 1034 BF: *Fall der Stolzenburg.* Graf Jallik von Wengenholt und seinen Männern und Frauen gelingt es die Finsterzwerge aus der Stolzenburg zu vertreiben und so Zugang zu den Albuminer Silberminen zurück zu erlangen.

ERRATA

**FALSCHES QUELLANGABE BEIM ARTIKEL
»EXODUS AUS WARUNK!« IM AB 148**

Leider stimmt die Quellenangabe zum Text des Artikels »Exodus aus Warunk!« im *Aventurischen Boten* 148 auf Seite 23 nicht, Urheber des Textes (wie auch des verwandten Bildes) ist die Noumena Studios GmbH.

**FEHLENDE QUELLANGABE ZUR WAPPEN-
ILLUSTRATION YOL-GHURMAKS IM AB 132**

Leider fehlte die Quellenangabe zu der Illustration des Stadtwappens von Yol-Ghurmak im Artikel »Die "Große Tobrische Warenmesse" zu Yol-Ghurmak« auf Seite 22 im *Aventurischen Boten* 132. Das Wappen stammt von der Wiki Aventurica und wurde von Eckhard erstellt. Die Benutzung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Künstlers und wir bitten um Entschuldigung für die vergessene Namensnennung.

**FALSCHES NUMMERIERUNG IM TEXT ZUR STADT
JERGAN IN DER RSH 14 – SCHATTENLANDE
DIE GEBÄUDE JERGANS**

In die Regionalspielhilfe *Schattenlande* hat sich unglücklicherweise ein Fehler eingeschlichen. Die Nummerierung der Gebäude im Beschreibungstext zu Jergan ist fehlerhaft. Wir bitten um Entschuldigung und reichen hiermit eine Tabelle nach, deren Gebäudenummern die im Flusstext zum Stadtrundgang durch

Jergan ersetzen (*Schattenlande* 192f.). Diese Tabelle steht unter der URL <http://blog.ulisses-spiele.de/wp-content/uploads/2011/09/Jergans.pdf> zum download bereit.

Die Gebäude Jergans

Karte	Gebäude
1	Hafentunnel
2	Gasthaus <i>Irrhakenstube</i>
3	Tempel der Wollüstigen Herrin
4	Städtische Garnison
5	Stadtresidenz
6	Nordost-Bastion
7	Südost-Bastion
8	Tempelturm des Belhalhar
9	Tavern'uzak <i>Bei Aldifreidija</i>
10	Ruine des Efferd-Tempels
11	Rur-und-Gror-Tempel
12	Ruine des Tsa-Tempels
13	Südbastion
14	Kasernen
15	Borbarad-Tempel
16	Xarfaielbs Kräuterladen

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

PerCom
Vertriebsgesellschaft mbH
- Abo-Service -
Am Busbahnhof 1
24784 Westerrönfeld

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



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

Impressum

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

Redaktion: Britta Neigel (BN), Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS), Mario Truant (MT), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel, Sarah Schürmer, Alex Spohr

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Bernard Crow, Franz Janson, Marc Jenneßen, Michael Masberg, Uwe Mechenbier,
Moritz Mehlem, Ingo Mittas, Jonas Monsees, Tobias Radloff, Katja Reinwald, Nina Schellhas, Martin Schmidt,
Clemens Schnitzler, Tahir Shaikh, Max Wichelszik, Heike Wolf

Illustrationen: Miriam Cavalli, Nikolan Dietz, Anna Hessmann, Simone Kesterton, Sabrina Klevenow, Melanie Maier, Han-
nah Möllmann, Alfred Schüssler, Florian Stütz

Cover: "Maskenspiele" von Marcus Koch, Titelzeile des inneraventurischen Teils: Alfred Schüssler

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die Inhalte.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH
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 Westerrönfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

Kontonummer: _____ Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB

Bankleitzahl: _____ besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluss.
Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen
an die PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am
Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld senden.

Geldinstitut: _____ Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wi-
derrufs (Datum des Poststempels).

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____ (Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

PLZ, Ort: _____

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 Vertriebs-
gesellschaft mbH; - Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).