

Aventurischer Bote

AVS GABE 150 ✧ NOVEMBER/DEZEMBER 2011 ✧ 3,50 €

AVENTURISCHE MEISTERPERSONEN:

SALPIKON SAVERTIN

LUCARDUS VON KÉMET

ORTSBESCHREIBUNG:

DER KÖNIGLICHE PALAST
VON MIRHAM

INPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

EIN RITTER OHNE WEHR

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGE





Die Zwölfe zum Grusse, liebe Botenleser und Botenleserinnen!

Wir haben die Ehre Ihnen die Jubiläumsausgabe Nummer 150 vorstellen zu können. Wie Sie hoffentlich schon bemerkt haben, kommt diese Ausgabe auch mit einer kleinen Neuerung daher: Der Bote wird ab sofort nicht mehr lose verschickt, sondern in einer Schutzhülle, um ihn vor widrigen Witterungseinflüssen, gefährlichen Haustieren und allzu neugierigen Nachbarn zu schützen.

Inhaltlich finden Sie auch in dieser Ausgabe wieder eine Vielzahl von aventurischen Neuigkeiten und Spielhilfen.

Im inneraventurischen Teil gibt es neue Meldungen aus dem Perlenmeer und zur Quinionsqueste. Beide Artikel stehen in direktem Zusammenhang mit den Abenteuern Bahamuths Ruf und der Quinionsqueste und bieten Ihnen bereits einen kleinen Vorgeschmack auf kommende Ereignisse.

Während in Albernia das Schicksal des Grafen von Bredenhag besiegelt wird, versetzt unterdessen an anderer Stelle ein einzelner Mann die Reichsstadt Luring in helle Aufregung. Und auch aus dem fernen Khunchom erreichen uns Nachrichten und künden von bedeutsamen Ereignissen, die ebenfalls Auswirkungen auf die Region haben werden. Zudem gibt es einen neuen Artikel des Salamanders, der sich dem Allaventurischen Konvent der Magie und den dortigen Geschehnissen zuwendet.

Im Bereich der Spielhilfen finden Sie in dieser Ausgabe eine Beschreibung des Königspalastes von Mirham. Passend dazu gibt es, neben kleineren Szenariovorschlügen, bereits einen Ausblick, was Spieler und Meister in diesem Teil Meridianas in den nächsten Monaten erwarten wird.

Auch die Vorstellung der berühmten Meisterpersonen wird fortgesetzt. Dieses Mal kann der Aventurische Bote sogar mit zwei Beschreibungen aufwarten: zum einen Salpikon Savartin, die Spektabilität der Mirhamer Akademie und Oberhaupt der Schwarzen Gilde, zum anderen Lucardus von Kémet, der gefallene Großmeister der Golgariten. Dazu haben wir auch noch nach dem Erscheinen des Atlas einen spielfertigen Archetypen, die albernische Kartographin, erstellt.

In einer neuen Reihe wird sich den Feen und ihrer Verwendbarkeit im Abenteuer gewidmet. Den Anfang macht eine kleine

Blütenjungfer, die eine ganz besondere Beziehung zum Madamal hat und im finsternen Farindelwald haust.

Doch wie es sich für eine Jubiläumsausgabe gehört, hat der 150er Bote noch eine Überraschung parat:

Wie angekündigt gibt es in diesem Jahr noch einmal ein Abenteuer der T-Reihe im Boten. In Hochzeit wider Willen wird eine Gruppe von Abenteuern angeworben, um einen aranischen Jüngling zu seiner bevorstehenden Hochzeit zu eskortieren. Die Helden werden alle Hände voll zu tun haben, um einerseits auf den Bräutigam aufzupassen und andererseits auch eine Lösung seines Problems zu finden: Er will gar nicht heiraten!

Das Abenteuer ist für Einsteiger in die Region der Tulamidenlande gedacht. Es kann aber auch als Präludium für das Abenteuer Schleiertanz dienen.

Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß beim Schmökern. Fröhliche Weihnachten und ein schönes neues Jahr. Auf weitere 150 Botenausgaben!

Eevie Demirtel, Daniel Simon Richter, Alex Spohr



Der königliche Palast von Mirham	3
Von Feenmacht und Elfenmärchen: Alalihn	6
Meisterperson: Salpikon Savartin	8
Meisterperson: Lucardus von Kémet	11
Die Beilunker Reiter – Beginn einer neuen Ära?	13
Skaldentum und Heldensänge	14
Archetyp: Die Kartographin	16
Myranor: Die Tiefe – Teil II	18
Aventurische Kleinanzeigen	20
Lebendiges Aventurien – eine bewegte Geschichte	21
Leseprobe aus Khunchomer Pfeffer:	
Tod auf dem Mhanadi	23
Das Geheimnis des Kitab ash Shifa	25
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	29
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	31
Impressum, Kontakt, Abonnement	32
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Ingerimm / Rahja 1034 BF	Beilage



DER KÖNIGLICHE PALAST VON MIRHAM

VON MARC ЈЕППЕВ

"Der Palast des Königs von Mirham ist das wohl größte und prächtigste Gefängnis des ganzen Kontinents."

—Oderin de Metuant, neuzeitlich

"All die Dekadenz langweilt mich. Gestern gab es das Schifferstechen, am Tag davor eine Orgie, bei der das Mahl auf einer lebenden, mit Honig bestrichenen Sklavin serviert wurde und für heute steht das königliche Ritterturnier an. Es gibt nur wenig, was dem langweiligen Leben eines Königs etwas Aufregung einhaucht. Aber ich bin sicher, dass nun, wo sich die Zeiten geändert haben, das Imperium bald neue Aufgaben für seinen Herrscher bereithalten wird ..."

—König Damian von Shoy'Rina, neuzeitlich

Der königliche Palast von Mirham, das größte Gebäude Aventuriens (neben dem Dämonenkaiserlichen Palast in Yol-Ghurmak und Drakonia), ist ein Mahnmal menschlichen Größenwahns, zugleich aber ein architektonisches Meisterwerk, für dessen Unterhalt allein 300 Sklaven benötigt werden. Bewohnt wird der gigantische Komplex von gerade einmal 100 Mitgliedern des königlichen Hofstaates, ihren Sklaven und Wachen, obwohl er leicht die dreifache Anzahl beherbergen könnte. Aus der hohen Politik verbannt, geben sich Adlige und Hofbedienstete der Dekadenz hin, während nur wenige Hundert Schritt entfernt Sklaven hart arbeiten müssen, um diesen Luxus zu ermöglichen.

DIE GESCHICHTE DES PALASTES

- ◆ **669 BF:** Baubeginn des Palastes – Mirham selbst gleicht in den ersten Jahrzehnten eher einer Arbeitersiedlung.
- ◆ **680 BF:** auch wenn erst ein Drittel des Palastes fertig gestellt ist, verlegt König *Huntas* bei seiner Krönung die Verwaltung des Imperiums nach Mirham.
- ◆ **686 BF:** Nach der großen Seuche wird der König ins Mirhamer Exil verbannt und zieht in den halbfertigen Palast ein.
- ◆ **Bis 700 BF:** Immer wieder gelingt es König *Huntas* durch den Verkauf von Titeln und wichtigen Dokumenten den Weiterbau zu finanzieren. Nach 31-jähriger Bauzeit kann der Palast schließlich fertig gestellt werden.
- ◆ **763 BF:** Baubeginn der Mirhamer Magierakademie.
- ◆ **990 BF:** Arachnor von Shoy'Rina flieht.
- ◆ **1008 BF:** Mirhamer Truppen versagen im Khôm-Krieg.
- ◆ **1035 BF:** Tod Damians von Shoy'Rina. Der Palast wird in der Folge Schauplatz blutiger Machtkämpfe.

DAS ÄUßERE DES PALASTES

Der eigentliche Königspalast ist ein Mahnmal menschlichen Größenwahns: 515 Schritt vom nordwestlichen bis zum süd-östlichen Ende lang und stolze 168 Schritt tief. Die höchste der drei Messingkuppeln erhebt sich 48 Schritt in den Himmel und wird von drei goldenen Raben gekrönt. Hinter der Doppelreihe weißer Marmorsäulen befinden sich über 400 gläserne Fenster (es gibt unter den Sklaven einen eigenen Fenstermeister, der sich um deren Instandhaltung kümmert). Des Weiteren gibt es drei große Höfe sowie verschiedene Dachterrassen. Hinzu kommen die zur Stadt hin

ausgerichteten Freitreppen und Terrassen, die die reine Grundfläche des Gebäudes noch einmal verdreifachen. Die beiden Paradeplätze bieten jeweils einer halben Legion Platz – so viele Männer und Frauen hatte der König allerdings noch nie unter Waffen. Insgesamt wirkt das Gebäude trotz der allgegenwärtigen Pracht und Kunstfertigkeit einfach zu groß – als wollte ein Mensch einen Palast für einen Riesen bauen. In den nächsten Jahren wird der Bau jedoch zunehmend verkommen, da die neuen Machthaber Al'Anfas dem König deutlich weniger Mittel zur Finanzierung des Palastes zur Verfügung stellen.

DIE PARKANLAGEN

Südwestlich der Stadt liegen der Garten der *Himmlichen Ruhe* und das *Reich des Jade-Jaguars*, zwei gewaltige Parkanlagen, von denen erstere der wohl größten Ziergarten Aventuriens ist. Der zweite Garten ist das persönliche, mit Zäunen abgesichertes Jagdrevier des Königs, in dem schnurgerade Wege in den Dschungel geschlagen wurden. Hier befinden sich unter anderem folgende Örtlichkeiten:

- ◆ **Wandelgärten:** Im Garten der Himmlichen Ruhe finden sich mehrere Wandelgärten. Manche bestehen aus großen, palmengesäumten Wiesen oder schier endlosen Blumentepichen. Auch mehrere Arangerien und ein Irrgarten wurden hier angelegt.
- ◆ **Jagdschlösser:** Es gibt in den weitläufigen Parks insgesamt drei Jagdschlösser und vier Jagdhütten, die jeden Adligen des Nordens vor Neid erblassen ließen. Diese dienen dazu, den König und sein Gefolge bei Jagden zu beherbergen. Häufig sind die Schlösser unbewohnt und werden erst einige Stunden vor den (oft kurzfristig angesetzten) Jagden von Sklaven gereinigt. Man kann es schließlich dem König nicht zumuten, nach getanem Waidwerk noch beinahe eine Stunde in den eigentlichen Palast zurück zu reiten.
- ◆ **Die Träne der Sternkonkubine:** Dieser sternförmige See ist das größte von mehreren Gewässern innerhalb der Parkanlagen (Weitere: Der *Korallen-see*, die *Grangorer Kanäle*, die unterirdischen *Felsenquellen* und die *künstlichen Wasserfälle* mit einem verborgenen Kanal zum Chaneb). Hier werden vom Hofstaat Bootsfahrten oder Bordfeste abgehalten. Seit eine Rivalität zwischen zwei Hofadligen aber einen der Männer das Leben kostete, wird das einst beliebte Schifferstechen nur noch durch Sklaven ausgeführt.
- ◆ **Die Menagerie:** In einem der Dschungel gibt es eine Ansammlung von mehr als 100 Käfigen, von denen etliche die seltensten Tiere Aventuriens enthalten. Dabei werden keine Kosten und Mühen gescheut, um den Tieren ein möglichst langes Leben zu ermöglichen. Grund für dieses Vorgehen ist der Tod eines Firunbären, den man in den Dschungel gebracht hat, ohne darüber nachzudenken, ob das Tier die schwüle Hitze überlebt. Inmitten der Gehege befindet sich auch die Feilerei, wo dafür Sorge getragen wird, das alle Tiere, auf die der König Jagd macht, ungefährlich sind. Hier feilen Sklaven den Tieren Zähne und Klauen ab – was nicht wenige mit dem Leben bezahlen – aber Sklaven sind weitaus günstiger und leichter zu beschaffen als etwa ein Säbelzahn tiger.
- ◆ **Die Arena:** Auch eine eigene kleine Arena (fasst in einem Dutzend Logen 200 Besucher) gehört zum Palast und bietet den Granden und der königlichen Familie blutige Zerstreuung.

DER KNOCHENGOLEM

Inmitten des königlichen Parks steht der **Knochenmann**, ein Golem, der angesichts seines Baumaterials wohl aus der Zeit der Magiermogule stammt. Was kaum jemand erahnt, ist die Tatsache, dass sowohl die Spektakularität der Mirhamer Akademie *Salpikon Savertin* (angeblich ein Mitglied der weitläufigen Familie Shoy'Rina) und Kronprinz *Themodates* nach dem Kontrollartefakt suchen lassen. In der Vergangenheit hat der Golem erst dreimal Menschen angegriffen, aber nach königlichem Urteil hatten alle Opfer ihr Schicksal verdient.

DAS INNERE DES PALASTES

Es ist unmöglich alle Räumlichkeiten, auf dem zur Verfügung stehenden Platz angemessen zu darzustellen. Statt Ihnen die Einrichtung der insgesamt 1.000 Zimmer zu beschreiben, wollen wir uns auf wenige – wichtige und besondere – Orte beschränken:

◆ **Die Eingangshalle:** Betritt man den Palast durch das acht Schritt hohe Königstor mit seinen elfenbeingeschmückten Türen aus bestem Mahagoni, gelangt man in die Himmelshalle unter der zentralen Kuppel. Achtzig Schritt tief und ebenso breit, eröffnet die Halle den Blick auf etwa ein Dutzend Marmortreppen, die allesamt in verschiedene Teilstücke des Palastes führen. Die Wände sind auf Bodenhöhe aufgrund des angebrachten Jadeschmucks eher grünlich und verändern sich immer mehr zum Blau des Himmels. Überall riecht es nach frischen Blumen und freier Natur, die Folge eines grandios gelungenen ARCANOVI mit einem permanenten AURIS NASSIS.

◆ **Die Thronsäle:** Jeder der Säle ist nach dem Material benannt, aus dem die verschiedenen Throne gemacht sind. So gibt es hölzerne, eiserne, goldene oder auch (den wichtigsten) den Opalthron. Es kommt auf die Stimmung des Herrschers an, in welchem der vornehmlich mit prächtigen Arbeiten aus dem namensgebenden Material verzierten Räume der König seine Gäste empfängt.

◆ **Die Palastverwaltung:** Etwa ein Drittel des Erdgeschoßes beherbergt die Palastverwaltung. In diesen nur durch unauffällige Durchgänge zu betretenden Räumen sorgt das Sklaventeam unter wenigen freien Verwaltern dafür, dass der Palast funktioniert. Waren werden hier angeliefert, Mahlzeiten in den drei Großküchen zubereitet und doch enden sie häufig in den Mägen der Sklaven, da für die hohen Herrschaften und ihre Gäste Unmengen Essen aufgetragen werden. Aber auch das Palastarchiv, die Wäschekammern und elementaren Kühlräume, in die Dschinne oder Dämonen gebunden wurden, um die Speisen kühl zu halten, finden sich in diesem Bereich.

◆ **Gastgemächer:** Jedes der etwa zwei Dutzend Gastgemächer stellt selbst das berühmte Hotel *Seelander* in den Schatten. Meist aus mehreren Räumen bestehend, wird jeglicher Luxus geboten, der denkbar ist. Kaum einer der Gäste jedoch weiß um die Tatsache, dass es ringsum hohle Wände, Gucklöcher und Horchposten gibt, so dass man niemals richtig alleine ist.

◆ **Kapellen:** Über Jahrhunderte war es scheinbar der Wunsch der Mirhamer Könige, Boron immer prächtigere Andachtsräume zu errichten. Dadurch gibt es insgesamt 21 Boron- und 17 weitere Kapellen anderer Gottheiten innerhalb des Palastes. Interessant ist dabei, dass einige davon nicht bespitzt werden können und dementsprechend bei Verschwörern beliebt sind.

◆ **Die königlichen Gemächer:** Ganze Flügel rings um die Innenhöfe beherbergen die Räumlichkeiten des Königs und seiner Familie. Fast scheint es, als gäbe es hier keinen Schritt Weg, der nicht mit Gold, Edelsteinen, teuerstem Marmor, Mahagoni oder bester Seide verziert ist. Es ist Ziel zahlloser Sklaven zu den persönlichen Bediensteten der königlichen Familie zu gehören – aber es ist schwer in einen der erblichen Posten wie dem des königlichen Mundschens oder des Masseurs der Königin aufzusteigen, da

sich regelrechte Dynastien unter den Sklaven gebildet haben (Ein Sklave protegiert einen anderen und gilt dann als dessen 'Vater'. Selbst unter den Sklaven des Palastes sind Intrigen an der Tagesordnung). Zutritt zu diesen Räumen hat fast niemand, von den Dienern und der Familie Shoy'Rina abgesehen.

◆ **Die Sternwarte:** Unter dem Dach der größten der drei Kuppeln des Palastes, oberhalb der Himmelshalle, befindet sich ein Observatorium, in dem *Hesjavier Shoy'rina*, ein Onkel des Königs 'vergessen' wurde. Stetig fertigt er Horoskope an, die in letzter Zeit von Blut und Tod künden.

◆ **Der geheime Palast:** An manchen Stellen weist der Palast selbst für seine Verhältnisse übermäßig dicke Wände und Decken auf. Hier sind etliche Geheimgänge, verborgene Archive und Lauschposten versteckt. Aber auch die königliche Kapelle des Arcacine (mit zahlreichen fremdartigen Gegenständen), Verschwörertreffpunkte und eine Kapelle des Namenlosen sind im Palast verborgen.

PERSOGEN

DAMIAN VON SHOY'RINA

Der amtierende, aber machtlose König von Mirham (*965 BF, 1,64 Schritt, häufig geistesabwesend und verspielt) gilt aventurienweit als Mirhamionette Al'Anfas. Lange Zeit widmete er sich dem Müßiggang und dem Leben das ihm zustand. Doch nach der Schlacht von Phrygaios witterte er Morgenluft. Da sein Hofkaplan verstorben ist, holte er den durchsichtigen *Raha'pestion* an den Hof. Dieser führte den König bis zu seinem Tod in den Kult des Arcacine – des Gottes der Herrschaft – ein und schließlich wurde der König zum heimlichen Priester des Herrschergottes. Ingeheim feilt er nun daran endlich die Macht in Al'Anfa zu übernehmen, allerdings hat er sich im Netz seiner Intrigen verwickelt und die Fäden dieses Netzes beherrschen nun den König, der wieder zur Mirhamionette geworden ist.

DAMIANS ZUKUNFT

In den nächsten Monaten wird der König (parallel zu den Ereignissen im Abenteuerband *Rabenblut*) seine Spione in Stellung bringen, bevor eine geflüsterte Nachricht Mirham verlässt: Der König, der eine geheime Kapelle in seinem Palast unterhält, bete den Gott ohne Namen an und sei Vorsteher einer der größten Kulte Südaventuriens. Als der König (nach *Rabenblut*) von den Vorwürfen hört, ist es beinahe zu spät – Damian von Shoy'Rina wird das Jahr 1035 BF nicht überleben (siehe Abenteuervorschläge).

THEMODATES VON SHOY'RINA

Der Kronprinz (*1003 BF, schwarze Haare, sehr helle, blaue Augen) ist ein begeisterter Jäger und ein gerissener Intrigant und Politiker. Er huldigt gleichermaßen Phex, Rahja, Hesinde und Firun und weiß hart gegen seine politischen Gegner durchzugreifen, wenn es sein muss. Dies wird er im Verlauf des Königsstreits auch tun und ist bald unter seinen Feinden als der Blutkönig bekannt. Es gelingt ihm mehrere seiner Verwandten als Geiseln zu nehmen. Weiterhin gelingt es ihm durch Geschenke den Fana Lucio ter Ubrecht auf seine Seite zu ziehen – und damit gewisse Unterstützungen in seinem Kampf um den Thron zu erhalten.

THEMODATES' ZUKUNFT

Nach dem Tod seines Vaters wird der Kronprinz zum König gekrönt, allerdings regiert er in den ersten Monaten seiner Herrschaft unklug und versucht eher Kontakte zu den Mächtigen in Al'Anfa zu schaffen, als sich um seine Hofintrigen zu kümmern.

AB'BEDÚDJA'PE VON SHOY'RİPA

Der Bastardsohn des Königs mit einer mohischen Sklavin (*1007 BF, 1,86 Schritt, schlank, hellbraune Haut, grüne Augen) lebte lange Zeit im Dschungel bei seiner Mutter, bevor er aufbrach, um seinen Vater kennen zu lernen. Heute ist der hervorragende Dschungelkämpfer, der Hauptmann der königlichen Wache. Darüber hinaus ist er bei den Sklaven sehr beliebt – der König allerdings verachtet ihn, seit er den Tod seiner Lieblingstochter Asmondea (siehe **Meridiana**) nicht verhindern konnte und hat ihn kategorisch von der Erbfolge ausgeschlossen.

AB'BEDÚDJA'NES ZYKUPFT

Der Bastard ohne legitime Ansprüche auf den Thron wird verbissen um diesen kämpfen. Denn seine Mutter starb in jungen Jahren und Ab'bedúdja'ne will diesen Tod rächen, indem er das Andenken seines Vaters zerstört, wo es nur geht. Er schließt sich der Partei der Sarafinen unter der Hofkamarilla an, die von Damians angeblichen Schandtaten enttäuscht ist und rückhaltlose Aufklärung fordern.

KÖNIGIN ARİEANA VON SHOY'RİPA

Damians zweite Frau (*1002 BF, 1,64 Schritt, schüchtern, blass, aber hübsch, leise, meist in helle Tögen gekleidet und mit überaus kunstvollen Frisuren geschmückt) ist gleichzeitig Mutter der jüngsten acht Kinder ihres Mannes. Die Tochter des Selemer Großkönigs wurde schon als Kind nach Mirham gebracht und hat sich in der Königsstadt gut eingelebt. Mit den Jahren wurde die hübsche Frau mit dem Gewirr der Intrigen vertraut – und schuf sich ein Spitzelnetz, um als erste vom Tod ihres Mannes zu erfahren und dann die geeigneten Schritte einzuleiten.

ARİEANAS ZYKUPFT

Um ihren Kindern (oder wenigstens einem von ihnen) den Mirhamer Thron zu erhalten, ist die Königin bereit über viele Leichen zu gehen. Sie weiß das Themodates ihr gegenüber keine Gnade zeigen wird – und hat Vorsorge getroffen, dass ihr Stiefsohn seinen Vater nicht lange überlebt. Doch besitzt die Königin ein Geheimnis, dass ihr Ende bedeuten könnte.

WEITERE PERSÖNLICHKEİTEN DES HOFES

Darüber hinaus gibt es zahllose weitere Bewohner im Palast. Einige wollen wir an dieser Stelle kurz vorstellen:

- ♦ **Salvinus Gracero:** Der Hofkaplan der Boron-Kirche (*979 BF, 1,66 Schritt, kahl, mürrischer Gesichtsausdruck) ist der Meinung, dass das Imperium auf einen Prestige-König ohne eigene Macht verzichten kann.
- ♦ **Uhur a'ambera:** Der Lieblingsgladiator des Königs (*1007 BF, 1,94 Schritt, freundlich, aber von etlichen Narben gezeichnet) ist ein geselliger Mann. In der Arena aber ist der heimliche Geübte von Prinz Themodates ein brutaler Schlächter.

♦ **Kalimar Bonareth** (*992 BF, 1,73 Schritt, schnig, stottert) berichtet gerne, dass er Gesandter der Hand Borons ist. Man mag in dem Mann keinen Meuchler sehen, aber wer ahnt schon, dass er nur ein Possenreißer ist und den wahren Meuchler der Hand deckt.

♦ **Der fette Banjun:** Als Meister der Feste, Orgien und Völlereien ist der unglaublich fette Eunuch (*981 BF, 1,53 Schritt, glatzköpfig, übermäßig geschminkt, in teuerste Stoffe gekleidet) in der Position Politik zu machen. Er bestimmt, wer sich dem König nähern darf und lässt sich diese Gunst teuer bezahlen. Bisher ist noch niemandem aufgefallen, dass der Mann selbst ein wie echt wirkendes Glasauge trägt und keinen Schatten mehr besitzt ...

♦ **Weitere Königskinder:** Darüber hinaus gibt es weitere Königskinder, die Sie frei verwenden können. Mit dem Vorteil Adlige Abstammung können Sie sogar waschechte Shoy'Rİna-Helden kreieren – die im Wettstreit um die Throne mitspielen wollen.

MYSTERIA ET ARCAPA

DER PAMENPLOSE KÖNIG

Jeder hält den König für eine machtlose Mirhamionette Al'Anfas. Doch hat er sich schon vor einiger Zeit dem Kult des Arcacine, eines fremdländischen Herrschergottes, angeschlossen. Dabei sollte niemals klar sein, ob der König nun einfach einen fremden Gott anbetet, einen Pakt mit dem Herrn der Rache eingegangen ist oder ein Diener des Gottes ohne Namen ist. Seine Kult-Zirkel sind auf jeden Fall von allen drei Parteien unterlaufen, die einander belauern und versuchen, den größten Einfluss auf den König zu erlangen. In Folge dieser Verwicklungen wird der König in den nächsten Monaten sterben (siehe Abenteuervorschläge) und anschließend ein Gerangel der Erben um die Macht in Meridiana losbrechen (auch wenn diese schon längst jemand anderem gehört).

DIE KALTBLÜTIGE KİNDSMÖRDERİN

Auch wenn die Bewohner Mirhams, aufgrund stadtweiter Feierlichkeiten, von der Geburt eines neuen Mitgliedes der Königsfamilie erfahren, so ahnt bisher niemand, dass es eigentlich drei weitere Prinzen geben müsste. Doch da die Königin in ihrem Stammbaum einige Echsenmenschen aufweist (was man ihr – abgesehen von einer recht kühlen Haut – nicht anmerkt) und man dieses Erbe bei dreien der Prinzen sah, entschloss sich Aricana, diese Kinder zu töten und ihrem Gemahl zu verheimlichen. Allerdings hatte sie vor Jahren eine Affäre mit ihrem Stiefsohn Prinz Themodates, und ihr vierter Sohn Lucian trägt in sich das geballte echsische Erbe seiner mütterlichen Blutlinie und ist gleichzeitig Erbe eines Königs und eines Prinzen.



Aricana

ABENTEUERVORSCHLÄGE

DAS ENDE EINES KÖNIGS

Gegen Ende 1035 BF kursiert das Gerücht in Mirham, dass der König dunkle Mächte anbetet. Ein hochrangiger Geweihter der Boron-Kirche kann nichts götterlästerliches feststellen und spricht den König von aller Schuld frei. Trotzdem beginnt in der Folgezeit ein gnadenloser Machtkampf, bei dem mehrere Dutzend Höflinge, Wachen und Sklaven zu Tode kommen. Bald greifen die potenziellen Erben zu ausländischen Kräften, um die eigene Hausmacht zu schonen.

Folgende Szenen können Sie nutzen, um diesen Hintergrund auszugestalten:

◆ **Der Ritual-Mord:** Auf der Leiche eines ermordeten Sklaven sind rituelle Zeichen eingeritzt und verschiedene Organe fehlen. Die Gerüchte um den Glauben des Königs werden wieder lauter.

◆ **Konspiration:** Einige Bedienstete des Hofes wollen Ab'bedúdja'ne als nächsten König sehen und versuchen diesen in die richtige Richtung – zu Boron und dem alafanischen Kult hin – zu lenken. Später gründet man den Bund der Sarafinen, einen Bund borongefälliger Politiker und Adliger. Die späteren Sarafinen werben die Helden für ihren Kandidaten an, um diesen zu bewachen, eine Intrige gegen ihn aufzudecken oder scheinbar ein Attentat auf den Prinzen durchzuführen (das dieser überlebt!), um herauszustellen, dass der Prinz von Boron erwählt ist.

◆ **Königliche Anwerbung:** Die Helden werden von einer der vier oben vorgestellten Parteien angeworben: Der König wünscht die Aufklärung der Vorwürfe gegen ihn (allerdings entdecken die Helden dann den Arcacine-Kult des Königs, was auch missverstanden werden kann). Hier sollten sich die Helden fühlen, als wären sie Mirhamionetten, ohne zu ahnen nach wessen Plan sie agieren.

Prinz Themodates hat durch seine Spitzel erfahren, dass er von Meuchlern seines Onkels umgebracht werden soll. Allerdings vertraut er seinem Halbbruder Ab'bedúdja'ne nicht und wirbt die Helden als Leibwachen an.

Die Königin wirbt die Helden an, ihr jüngstes Kind, ein gerade einmal zweijähriges Mädchen in Sicherheit zu bringen, falls im Palast etwas geschieht, das das Leben der Königin oder ihrer Kinder gefährdet. Dabei können die Helden auf die echsischen Wurzeln der Königin aufmerksam werden.

Ab'bedúdja'ne tut sein Möglichstes, um alle Vorwürfe gegen seinen Vater auszuräumen. Mehrfach lässt er Beweise verschwinden, die dafür sprechen, dass der König einem fremden (und sicherlich finsternen) Kult vorsteht.

◆ **Eskalation:** Mehrere Vorfälle lassen die Lage eskalieren: Ab'bedúdja'ne ist gezwungen, bei einer Flucht einige Sklaven zu töten (möglicherweise hat ein Meuchler diese befreit), was wochenlange Sklavenaufstände auf den Plantagen zur Folge hat.

Themodates gelingt es ein machtvolleres Artefakt aus dem Besitz Salpikon Savertins zu erwerben, von dem dieser später behauptet, es wäre ihm gestohlen worden. Dieses Artefakt verleiht ihm die zeitweilige Kontrolle über den Knochengolem im königlichen Park.

Einer von König Damians Kultisten wird von den Stadtgardisten gefangen. Der Mann gesteht, dem Kult des Königs anzugehören. Die Mächtigen des neuen Al'Anfas beratschlagen über das weitere Vorgehen und werben Ortsfremde an, um sichere Beweise für den Götterfrevl des Königs zu finden. Währenddessen verwandelt sich der 13-jährige Lucian immer mehr in ein sonderbares Wesen mit echsischem Erbe. Um ihre Zukunft zu sichern, sieht sich die Königin zum Handeln gezwungen.

◆ **Tod eines Königs:** Wie genau der König stirbt, ob er friedlich einschläft, Gift oder dem Henker zum Opfer fällt und wer letztlich der Schuldige ist, wollen wir nicht definitiv festlegen, so dass Sie als Spielleiter alle Freiheiten haben.

◆ **Der König ist tot – lang lebe der König:** Nach dem Tod des Königs beginnt das Spiel um die Macht und die Krone. Alle Parteien werden versuchen, ihren Konkurrenten zu schaden, wo es nur geht. Charaktere, die ihre Loyalität schnell einem anderen Auftraggeber widmen können, wenn die Bezahlung stimmt, werden sich in dieser Phase vor Aufträgen nicht retten können. Lüge, Verrat und Heuchelei sind noch mehr an der Tagesordnung als jemals zuvor. Haben die Helden ihre Loyalität klar einem der Anwärter auf den Thron zugeordnet, so hat man auch in dieser Position viel zu tun (Attentate abwehren, Spionage, aber möglicherweise auch Kindsmord, Hinterhalte und politische Hochzeiten). Allerdings mag es dann sein, dass man plötzlich auf der Verliererseite steht. Dennoch sollten Ihre Spieler irgendwann bemerken, dass bei diesem Kampf nicht wirklich um die Macht gerungen wird – denn wahre Macht besitzt in Mirham niemand.

VON FEENMACHT UND ELFENMÄRCHEN ALALIHN

VON CLAUDIA DILL

Beginnend mit der heutigen Ausgabe wollen wir Ihnen in unregelmäßigen Abständen Feenwesen präsentieren, die Sie als Begegnungen für Ihre Helden am Spieltisch nutzen können.

Die vorgestellten Wesen sind dabei Individuen und keine neuen Feenvölkchen, recht typisch für ihre Art, und doch wiederum sehr speziell, denn alle Feenwesen sind Individuen und kaum eine Fee gleicht einer anderen.

Mehr zu den Feen im Allgemeinen finden Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica* ab Seite 96 und in der Regionalspielhilfe *Am Großen Fluss* ab Seite 146.

„Zart und rund, ein gleisender Schein,
blick wie im Banne tief hinein;
Findet schnell die Antwort dort,
denn kaum erblickt, schon ist sie fort!“
—altes albernisches Gedicht

Alalihn (übersetzt aus dem Albernied: Mondkind) unterscheidet sich auf besondere Weise von ihren Verwandten, den Blütenjungfern, denn sie entstand aus dem Licht des Madamals. Nur bei vollem Mond verlässt Alalihn die regenbogenfarbene, schillernde Blase, in der sie durch die Luft schwebt. Zum Vorschein kommt ein Wesen, zart, anmutig, jedoch gerade einmal

einen halben Spann groß, einer kleinen Elfe recht ähnlich. Es trägt keine Kleidung. Gesicht und Leib leuchten wie der Mond. Die Ohren sind spitz, die Augen im Gegensatz zum Körper übergroß und schwarz wie Onyx. Die Haare wirken wie Flachs und sind von silberner Farbe. Aufgrund ihrer Herkunft muss Alalihn ihre Lebenskraft erneuern, in dem sie über ihren Körper das Licht Madamals aufsaugt.

In den Wäldern Albernia, vor allem im Farindelwald und bei den dortigen Seen, fühlt Alalihn sich zu Hause. Im Farindelwald selbst befindet sich auch das Feentor zu ihrer Welt. Es handelt sich dabei um einen kleinen See, der ihr während des vollen Mondes als Übergang dient. Nur wer bis zum Grund des Sees tauchen kann, findet sich in einer Feenglobule wieder, die eine große Ähnlichkeit mit Aventurien hat, jedoch wirkt alles leuchtend wie der Mond.

Alalihns liebste Beschäftigung ist es, die Menschen zu beobachten. Manchmal stiehlt sie ihnen sogar etwas, ohne dass dabei eine böse Absicht besteht. Der Grund für Alalihns Neugier mag darin liegen, sie die Großlinge, wie sie die Menschen nennt, mit großer Faszination beobachtet und sich meistens keinen Reim aus ihrem Verhalten machen kann. Grundsätzlich steht sie ihnen jedoch eher freundlich gegenüber, solange sich die Großlinge ebenfalls nicht feindselig verhalten.

ALALIHNS WELT

Die Feenwelt, die Alalihns Heimat ist, ist der Wohnort vieler Biestinger, jedoch nur weniger Blütenjungfern von Alalihns Volk. Die Welt scheint Aventurien zu gleichen, aber die gesamte Natur leuchtet in den Farben des Mondes.

Zauber funktionieren hier leichter (alle Zauberproben sind grundsätzlich um 5 Punkte erleichtert), jedoch sind alle Mirakelproben um mindestens 10 Punkte erschwert – und alle Geweihten fühlen sich ihren Göttern deutlich ferner als in Aventurien.

VERWENDUNG IM SPIEL

Die Helden begegnen Alalihn in Vollmondnächten. Möglicherweise halten sie die Fee für ein Irrlicht, denn ihre Gestalt gleicht den geisterhaften Erscheinungen, solange sie sich in der Blase befindet. Der Anblick von Alalihns Gestalt birgt jedoch eine ganz andere Gefahr: Sobald sie die schwebende Blase verlässt, zieht Alalihn jeden Menschen in den Bann ihrer großen schwarzen Augen (was regeltechnisch den Auswirkungen eines BANNBALADIN mit 7 ZiP* entspricht).

Sie begehrt dann meist etwas von den Menschen. Das könnte ein Ohring, eine Spange oder auch eine Haarsträhne sein, die sie dem Helden herausreißt, tief deren Geruch einatmet, um sie dann wie eine Schärpe um ihren Körper zu legen. Sie kann nur Sachen entsprechend ihrer Größe mitnehmen. Spürt der Held, was sie haben möchte? Schenkt er es ihr oder lässt sie gewähren, dann wird Alalihn über Gedanken mit ihm sprechen und gewährt ihm eine Frage. Durch ihre Verbundenheit zu Mada, hat sie die Gabe, Dinge, Personen oder Situationen die geschehen sind, für kurze Zeit auf der Oberfläche ihrer Augen erscheinen zu lassen. Wie viel der Held sieht, liegt im Ermessen des Meisters (Sie können sich jedoch an dem Zauber BLICK IN DIE VERGANGENHEIT orientieren und annehmen, dass Alalihn etwa 15 ZiP* übrig hat).



Will der Held wissen, wo sich ein bestimmter Gegenstand befindet, sieht er vielleicht nur einen Ausschnitt des Ortes. Sucht er eine Person, sieht er vielleicht nur das Gebäude in der sie sich befindet. Anschließend fliegt Alalihn wieder zurück.

Durch diese prophetische Gabe ist die Fee in Albernia bekannt geworden und seit Jahrhunderten suchen wissbegierige Menschen sie auf, um in Erfahrung zu bringen, wo sie ihre Liebsten befinden, oder wo sie einen begehrten Schatz finden können.

Dabei ist es weniger so, dass Alalihn für die Abenteurer gefährlich werden könnte, als vielmehr der Farindelwald selbst, in der sie die meiste Zeit zu finden ist.

Auswärtige Helden könnten auch eher durch Zufall auf die Fee stoßen und sie tatsächlich für ein gefährliches Irrlicht halten. Greifen sie Alalihn an, wird sie zunächst versuchen zu entkommen (sie besitzt einen Ausweichen-Wert von 19) und wird anschließend einige befreundete Biestinger bitten, die Helden von ihrem See zu vertreiben.

SERIE: MEISTERPERSONEN AVENTURIENS

SALPIKON SAVERTIN

CONVOCATUS PRIMUS DER BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN

„Schnallt ihn auf den Anatomie-Tisch! Die Vivisektion Eurer Dämonenmale wird sehr aufschlussreich sein.“

Bei den letzten Worten hatte Salpikon sich bereits abgewandt und begann sorgfältig damit, seine Pfeife zu stopfen.

„Nein, das könnt ihr nicht tun!“, wimmerte der Paktierer. „Ihr wolltet mich verschonen, wenn ich kooperiere...“

Der Schwarzmagier hob den Blick, fixierte den gebrochenen Gefangenen und erwiderte kühl: „Ihr habt recht: Ich werde Gnade walten lassen. Tziktzal, kümmere dich um ihn – mach es kurz und schmerzlos, aber Sorge dafür, dass er frisch bleibt, bis ich Zeit für die Untersuchung finde.“

—in der Akademie der Vier Türme zu Mirham

LEBENS LAUF

Im Jahre 994 BF legte im Hafen Mirhams ein Schiff unbekannter Herkunft an, das in Ur-Tulamidischer Schrift den Namen *Bote von Ribukan* trug. Der einzige, der das Schiff verließ, war ein Mann, der sich als Salpikon Savertin vorstellte und angab, auf einer Forschungsreise zu sein. Nachdem das Schiff noch in derselben Nacht in Flammen aufgegangen war, kam Savertin kurz darauf an die *Akademie der Vier Türme* zu Mirham und forderte unverhohlen einen Lehrstuhl. Als linguistisches Genie und Meister der Artefaktherstellung bestand er alle Prüfung der Magister mit Leichtigkeit und wurde Lehrer für Echsisch und Arkanogenese sowie Kustos der Bibliothek.

Von geradezu borbaradschem Erkenntnisdrang besetzt und skrupellos im Erreichen seiner Ziele ist Salpikon Savertin in vieler Hinsicht das Idealbild eines Schwarzmagiers. Die Spektabilität der *Schule Variablen Form* zu Mirham gilt als Koryphäe auf dem Gebiet der Anatomie und der magischen Verwandlung von Belebtem und Unbelebtem; sein besonderes Interesse an echsischer Magie machte Mirham unter den arkanen Instituten Aventuriens führend auf diesem Gebiet.

Anders als die meisten Magier der Linken Hand ist der langjährige Gildevorsteher jedoch nicht nur hemmungsloser Forscher, sondern auch ein ambitionierter Menschenführer. Hatte er das Amt des *Convocatus Primus* zunächst nur ergriffen, um persönlich auf die Ressourcen der Gilde zuzugreifen zu können, ist ihm die Stärkung der Bruderschaft der Wissenden mittlerweile zu einem eigenen Anliegen geworden.

Mit seiner Vision einer starken, geeinten Gilde, die im Machtgeflecht Aventuriens für die Freiheit der Forschung und der Gedanken arbeitet, gelingt es Salpikon immer wieder, die Schwarze Gilde, eine beispiellose Ansammlung von Individualisten, Egoisten und Einzelgängern, hinter sich zu bringen und sich seit Jahrzehnten an ihrer Spitze zu behaupten.

Seine wichtigsten Verbündeten findet der kühle Pragmatiker dabei vor allem unter den unabhängigen schwarzmagischen Lehrmeistern, die sich von einer starken Gilde Protektion erhoffen. Mit den anderen Akademieleitern hingegen steht dem *Convocatus Primus* eine starke Opposition gegenüber, die stets auf ihre Unabhängigkeit pocht und seine Macht beschränken will.

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Salpikon wirkt wie ein Mann in den besten Jahren; die dunklen Augen im hartgeschnittenen Gesicht mit der Adlernase blicken hellwach, und obgleich er Gerüchten nach um die achtzig Götterläufe zählt, zeigt er keinerlei Anzeichen von Altersschwäche. Auffällig ist an der Gestalt des großen, hageren *Convocatus Primus* sein in allen Regebogenfarben schillerndes Haar, das angeblich der Tradition seiner Heimat gemäß gefärbt ist.

Er bevorzugt edle Roben in blau, braun oder schwarz und ist selten ohne seinen Magierstab anzutreffen, welcher mit viel Gebein verziert ist und von einem rubinäugigen Drachenkopf gekrönt wird. Ihn umweht meist der intensive Geruch fremdartiger Duftöle, die den Geruch seiner anatomischen Studien überdecken.



Salpikon Savertin
und Tziktzal

Bereits wenige Jahre später gelang es ihm, den politisch ambitionslosen *Rhayodon de Porcupino* von seinem Posten als Spektabilität der Akademie zu verdrängen, doch sein Ehrgeiz machte hier noch lange nicht halt: **1003 BF** überraschte Savertin mit seiner Kandidatur als Nachfolger von *Arbasia Akleyos*, der verstorbenen Sprecherin der Schwarzen Gilde. Er beeindruckt mit einer Rhetorik, wie man sie seit Bosparans Zeiten nicht mehr kannte, und dem Entwurf einer Zukunftsvision für die Gilde und konnte sich so mit knapper Mehrheit gegen den eindeutigen Favoriten *Thomeg Atherion* durchsetzen.

Nach zahlreichen von der Gilde finanzierten Expeditionen in echsische Siedlungsgebiete in den Jahren **1004 bis 1006 BF**, die ihm den Vorwurf des Amtsmissbrauchs einbrachten, wandte sich Savertin schließlich tatsächlich der Gildenpolitik zu und arbeitete eifrig daran, die individualistischen Magier des linken Weges zu einen. Die Wiederaufnahme regelmäßiger Sitzungen des *Consilium Sinistae* als oberstes Beratungsgremium der Gilde war dabei als beachtlicher Erfolg zu werten. Daneben widmete er sich seinen anatomischen Forschungen, die **1013 BF** in die Publikation des berühmterbüchtigten *Buchs der Leiber* mündeten.

Auf die Gerüchte um die Rückkehr Borbarads reagierte Savertin als einer der ersten Gildenpolitiker und stellte **1017 BF** mit dem *Bund der Schatten* eine 'Privatarmee' auf, die im Projekt 'Erntefest-Massaker' die kompromisslose Auslöschung der borbaradianischen Umtriebe zum Ziel hatte. Die *Schatten* wurden jedoch von Handlangern Borbaradas unterwandert, und so endete Salpikons Feldzug **1019 BF** in der desaströsen *Seeschlacht von Andalkan*, bei der die *Schatten* beinahe vollständig vernichtet wurden. Durch seinen Alleingang hatte Savertin sogar eine Spaltung der Schwarzen Gilde zu verantworten, als einige *Convocati* seinen Kurs der bedingungslosen Bekämpfung der Borbaradianismus nicht mittragen wollten, sondern ein Bündnis mit dem Dämonenmeister erwogen.

Nach der Borbarad-Krise richtete er seinen Fokus auf andere Dinge: **1024 BF** war Savertin mehrere Monate verschwunden und warnte nach seiner Rückkehr eindringlich vor mysteriösen echsischen Umtrieben bei Selem und Port Kellis; die Warnungen verhallten jedoch ungehört.

Während des Angriffs von *Galottas* fliegender Festung beim Gareth Magierconvent **1027 BF** zeichnete sich Savertin während der chaotischen Geschehnisse wieder einmal durch seinen kühlen Kopf und seine Führungsqualitäten aus und konnte sich bei der Wahl zum Gildensprecher abermals gegen *Thomeg Atherion* durchsetzen.

Auch wenn die Wiederaufnahme von Sitzungen des *Consilium Sinistae* im Jahr **1029 BF** zunächst wie ein neuerlicher Erfolg Savertins erschien, war es der Auftakt zu einer seiner bittersten gildenpolitischen Niederlagen: im Jahr **1034 BF** gelang es seine Widersachern im Gildenrat ihm die Kontrolle über die im Wiederaufbau befindlichen Schatten zu entreißen.

SALPIKON AM SPIELTISCH

DARSTELLUNG

Salpikon Savertin zeigt nur äußerst selten Gefühlsregungen; dann und wann müht er sich jedoch aus Berechnung ein Lächeln ab oder lässt unverhohlen seinen Zorn durchblitzen. Er spricht mit gemessener Stimme, pflegt einen obskuren Akzent und würzt seine Sprache unentwegt mit treffenden Anspielungen, rhetorische Finessen und Stilmitteln. Stets dominiert er das Gespräch und überlässt seinem Gegenüber nie die Initiative.

Er setzt gern seine Körpergröße zu seinem Vorteil an oder suggeriert durch eine erhöhte Sitzposition Überlegenheit. Durch Kunstgriffe wie das magische Absenken der Raumtemperatur ruft er bei seinem Gegenüber gern ein latentes Unwohlsein hervor. Ebenfalls ist seine Gestik Teil einer

wohlüberlegten Selbstinszenierung, und so ist weder das Pfeifenstopfern des passionierten Rauchers noch das scheinbar gedankenverlorene Streicheln seines Magierstabs als zufällig anzusehen.

Zitate

»Beschränkt Euch auf das Wesentliche, wenn Ihr nicht das Wesentliche beschränken wollt.«

—zu einem berichterstattenden Agenten

»Ng'shr katak sr'mrk' tshok.« (Übers: Nein, er wird sich nie häuten und zu etwas Besserem werden.)

—zu Tzikzal über einen anwesenden Besucher

»Warum seid ihr hier? Wollt ihr zerschlissene Roben und Totenkopfringe tragen? Habt ihr vor in düsteren Kavernen Jungfrauen zu opfern? Werdet ihr Blutwein trinken und euch ein irres Lachen zulegen? Dann habt ihr nicht verstanden, was es heißt Schwarzmagier zu werden. Ihr werdet höchstens stilllose Schwachköpfe, die unter den Schwertern schnauzbärtiger Questadores ein schnelles Ende finden. Bei der Bruderschaft der Wissenden geht es um ...«

—Belehrung neuer Eleven

Wichtige Figuren in Salpikons Umfeld

♦ Savertins loyale Leibdienerin Tzikzal (*933 BF; kleine, schlanke Achaz, lidlose golden schillernde Augen, Menschenhand, trägt meist zusammengeflochte Gewänder aus verschiedenen Tierledern) entstammt dem Achaz-Stamm der Zk'Hrahr am Loch Harodröl. Der Schwarzmagier rettete ihr einst das Leben, als er sie aus einer Falle von Sklavenjägern befreite. Ihre linke Hand war jedoch nicht mehr zu retten und wurde vom Meisteranatom durch eine menschliche ersetzt. Seitdem ist sie ihrem Retter treu ergeben und ist meist die einzige Begleitung während seiner Exkursionen. Die wenigsten wissen, dass es sich bei Tzikzal um eine Hexenpriesterin ihres Volkes handelt, die mit Salpikon das Wissen um Sprachen, Zauberei und manche Mythen teilt (siehe auch *Meridiana 184, Schatten im Zwielicht 252*).

♦ *Thomeg Atherion* (Alter unbekannt, charismatischer Beherrschungsmagier) ist Salpikons mächtigster gildeninterner Rivale. Die beiden gönnen sich nichts und liefern sich immer wieder einen harten Wettstreit um den Gildenvorsitz. Sie sind allerdings keine Todfeinde, die einander nach dem Leben trachten. Beide schätzen es im anderen einen ebenbürtigen Gegner zu haben und ziehen in wichtigen Fragen – etwa gegen den Borbaradianismus – am gleichen Strang.

Was man über Salpikon denkt ...

»Er ist der Einzige, dem ich mich erhabenen Hauptes geschlagen geben kann. Doch es war denkbar knapp, nächstes Mal werde ich triumphieren über den... 'Mann aus dem Osten'.«

—*Thomeg Atherion* nach seiner Niederlage bei der Wahl zum Gildensprecher 1027 BF

»Ein gefährlicher Mann – aber auf erschreckende und beeindruckende Weise effizient!«

—*Saldor Foslarin*

»Gack, gack, gack.«

—ein Eleve, der über die Beziehung zwischen Savertin und Tzikzal speulierte; gehört auf einem Geflügelmarkt in Mirham

FUNKTION IM SPIEL

Auftraggeber: Seit der *Seeschlacht von Andalkan* verfügt Savertin nicht mehr über eine stehende Hausmacht. Daher bedient er sich seither eher einzelner Truppen von Agenten, die für ihn borbaradianische Machenschaften in der Schwarzen Gilde aufdecken oder echsische Umtriebe im Auge behalten sollen und die Rolle der *Schatten* übernehmen.

Informant: In Fachkreisen nennt man Savertin auch den 'Schwarzen Rakorium', da er über ähnlich umfangreiche Kenntnisse zur Kultur der geschuppten Rassen verfügt. Im Gegensatz zum paranoiden Rakorium tritt der Schwarzmagier für eine freie Verbreitung von Wissen ein und ist bereit, seine Einsichten zu teilen. Auch in Fragen der Artefakt- oder Objektmagie kann die Mirhamer Spektabilität eine gute Anlaufstelle sein, zudem gilt er als einer der bestinformierten Kenner borbaradianischer Umtriebe außerhalb der Schwarzen Lande und ist einer der wenigen, der etwas von den Umtrieben der *Skrechu* ahnt.

Antagonist: Salpikon Savertin schützt das Geheimnis um seine Herkunft (siehe *Meisterinformationen*) kompromisslos und effektiv. Wenn die Helden

auf eigene Faust oder im Auftrag Dritter hier Nachforschungen anstellen, ist er ein mächtiger Feind. Ebenso wird Savertin zum Gegenspieler der Helden, wenn sie gegen die Interessen der Schwarzen Gilde oder der Akademie Mirham handeln. Allerdings wird er sie dann eher gepflegt zum Tee einladen und ihnen deutlich machen, wie viel besser es für alle ist, wenn er die Kontrolle über die Schwarzen Gilde behält.

SALPIKON SAVERTIN CONVOCATUS PRIMUS DER BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN, SPEKTABILITÄT DER SCHULE DER VARIABLEN FORM ZU MIRHAM UND ERSTER HOFMAGIER DES KÖNIGS VON MIRHAM (ANPREDE: SPEKTABILITÄT)

Geboren: 944 BF

Größe: 1,89 Schritt

Haarfarbe: schwarz (bunt gefärbt)

Augenfarbe: schwarz

MEISTERINFORMATIONEN

Salpikon Savertin stammt tatsächlich aus dem Riesland und ist ein Nachkomme der Ur-Tulamiden, die unter Sultan *Toba al'Akran* (1175-1132 v.BF) bis an die Küsten des Kontinents Rakshazastan vorstießen. Dort war er ein Mitglied der magischen Herrscherkaste und berüchtigt für anatomische Experimente an unterworfenen Völkern. 991 BF entbrannte ein blutiger Aufstand, in dem die geknechteten Menschen und Fremdrassen das Joch der Magokraten abwerfen konnten und grausame Rache an ihren Unterdrückten nahmen.

Nach wortreichen Beteuerungen, nur Mitläufer gewesen zu sein, entging Savertin knapp der Hinrichtung, sollte jedoch auf dem Gefängnisschiff *Bote von Ribukan* in eine Strafkolonie gebracht werden. Mit mächtiger Magie sorgte Savertin dafür, dass das Schiff die Gefängnisinsel nie erreichte, sondern im Jahre 994 BF in Mirham anlegte. Hier wagte Savertin mit seinen umfangreichen magischen Kenntnissen einen Neuanfang und begann Macht zu sammeln, um eines Tages zurückzukehren und selbst Gefängnisschiffe zu füllen.

Doch nach vielen Jahren in Aventurien hat die Stärkung und Einigung der Schwarzen Gilde für ihn mehr Bedeutung gewonnen als sein Rachefeldzug, für den er einst die Gilde missbrauchen wollte.

Ab und zu wirft er durch das Schwarze Auge der Mirhamer Akademie einen Blick auf seine alte Heimat. Ansonsten hat er alle Hinweise auf seine Herkunft vernichtet. Die Helden könnten dennoch auf Spuren seiner Herkunft stoßen – etwa im Wrack der Bote von Ribukan, das tief im schlammigen Hafenbecken Mirhams liegt. Wie Salpikon in solch einem Falle reagiert, ist kaum abzusehen. Von skrupelloser Verfolgung bis hin zu einem Bündnis und der Bitte um Hilfe bei seiner Rache ist alles möglich – das hängt nicht zuletzt von den Helden ab.

Eines Tages ist die Zeit für den Rachefeldzug gegen die Feinde seiner Vergangenheit für Salpikon gekommen und dann wird er mit all seiner Macht Vergeltung üben. Bis dahin wird er beständig an der Einigung und Festigung der Schwarzen Gilde arbeiten. Auch nach seiner Rache wird er jedoch zurückkehren und die Bruderschaft der Wissenden weiterhin führen wollen.

Kurzcharakteristik: brillanter Sprachkundler, Redner und Saurologe, vollendeter Anatom, arkaner Forscher, kompetenter Diplomat

Ziele und Motivation: Bündelung der Kräfte in der Schwarzen Gilde, freier Austausch von (magischem) Wissen, tiefere Einsichten in echsische Kultur und Magiepraktiken, Vorbereitung eines Rachefeldzugs

Wichtige Wesenszüge: skrupellos, zielstrebig, eloquent, herrisch, pragmatisch

Besonderheiten: beherrscht als einer von wenigen Menschen die kristallomantische Repräsentation

Wichtige Eigenschaften: KL 18, CH 15, FF 15

Wichtige Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Arroganz 8

Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: Orientierung 18, Magiekunde 16, Überzeugen 17 (Diskussions-Rhetorik, schriftliche Rhetorik), Anatomie 20, spricht zwölf Sprachen (inklusive diverse alte und echsische), davon sieben fließend

Wichtige Zauberfertigkeiten: ADLERSCHWINGE (FLUGECHSE) 11, ANALYS 14, ARCANOVI 15, GRANIT UND MARMOR 14, TRANSMUTARE 13, XENOGRAPHUS 16, VIELE ZAUBER MIT DEN MERKMALEN FORM, EIGENSCHAFT UND OBJEKT 11+; viele Formeln in kristallomantischer Repräsentation mit sonderbaren Effekten

Wichtige Sonderfertigkeiten und Rituale: Repräsentation: Magier & Achaz; Eiserner Wille I & II, Golembauer, Matrixregeneration, Matrixgeber, Semi-permanenz I & II, Zauberzeichen; alle Stab- und Kugelzauber, grundlegende Kenntnisse in kristallomantischen Ritualen

Wichtige Ausrüstung: drachenköpfiger Zauberstab (aus Holz und zahllosen kleinen Knochen) mit Rubinaugen, Kristallkugel, Schale der Alchimie, in einer Gürteltasche führt der Meister fast immer ein Antidot E und ein Fingerfertigkeitsselixir D mit

Wichtigste Publikationen: Schatten im Zwielficht (in: Meister der Dämonen), In den Dschungeln Meridianas

LUCARDUS VON KÉMET

VON DANIEL SIMON RICHTER

MIT HERZLICHEM DANK AN PIPPA SCHELLHAS FÜR DIE FAMOSE VORLAGE

»Der bleiche Mann hat mir Al'Zul genommen. Doch seine Gedanken sind vernebelt und sein Blick kennt nur eine Richtung. Eines Tages werde ich seinen schwachen Leib zerfetzen. Dann wird er für immer verloren sein, denn er hat er kein Blut, das er Schoma zurückgeben kann.«
—Chayka Gramzahn, neuzeitlich

»Den Tod seines Weibs hat er als Strafe empfunden. Offenbart sich darin nicht bereits das ganze Ausmaß seines Fehlens? Mich nimmt wunder, dass ein Mann von so schwachem Glauben es in der Kirche des Raben so weit bringen konnte.«
—Bishdalia von Mersingen ä.H., bei einem Rat auf Burg Mersingen, neuzeitlich

»Der Seelenblender gibt die Geheimnisse einer Kirche preis, deren Wesen er nie begriffen hat. Borons Gnade entsagte er willentlich, doch tat er es auch wissentlich? Weiß er, dessen Geist die Lehren des Raben offenbar nicht ergründen konnte, was es bedeutet, sich mit seinen Taten außerhalb jeder Gnade zu stellen?«
—Borondria, Großmeisterin der Golgariten, neuzeitlich

Seit er sich auf die Seite des Dämonenmeisters schlug, wird Lucardus' Handeln allein von zwei Triebfedern bestimmt: seinem Hass auf den Gott, der ihn einst verriet, und der obsessiven Liebe zu seiner Frau Madalena. Ihr Tod hat dazu geführt, dass aus tiefer Ergebenheit zorniges Aufbegehren gegen den Schweigsamen wurde. So stellte Lucardus ein leichtes Opfer für Thargunitoth dar, die vorgab wieder ins Leben zu holen, was Boron in seiner 'kindischen Eifersucht' genommen hatte. Lange Jahre konnte die Erzdämonin ihren Diener in einer Art Wachtum gefangen halten und ihm vorgaukeln, seine Angebetete sei wieder vollständig hergestellt. Tatsächlich faulte der untote, nach wie vor seelenlose Leib Madalenas unaufhaltsam vor sich hin, während er Thargunitoth als Werkzeug zur Manipulation Lucardus' diente. Nach den Ereignissen der letzten Jahre schwindet der Einfluss der Dämonin allerdings zusehends – und mit ihm die Kontrolle über den Geist ihres Heerführers. Lucardus durchlebt nun Phasen relativer Klarheit, in denen er zu ahnen beginnt, dass er zum zweiten Mal von einem 'Gott' betrogen wurde.

In seiner blinden Liebe kennt der bleiche Streiter so wenig Loyalität zu Thargunitoth wie dereinst zu Boron. Das hat ein dritter Strippenzieher längst erkannt und nutzt den Umstand für seine Zwecke. Nach und nach gelingt es Nirraven, einen der wichtigsten Handlanger seiner Herrin davon zu überzeugen, dass der Besitz des Thargunitoth-Splitters eine vorzügliche Waffe im Kampf um die Neuverhandlung der Bedingungen seines Pakts und damit um Madalenas wahrhaftige Auferstehung wäre. Um ihn zu erlangen, müsste Lucardus sich zwar erst des Nekromantenrats entledigen – doch der Gedanke bereitet ihm wenig Kopfschmerzen. Indem die 'winselnden Speichellecker sich verkriechen' und keine Kriegszüge führen wollen, verdammen sie ihn zu würdeloser Untätigkeit und sind nur mehr ein lästiger Klotz am Bein.

So kommt es, dass Lucardus' Blick heute nicht mehr allein gen Westen, auf die verhasste Rabenmark, sondern immer öfter auch gen Osten, nach Eslamsbrück, gerichtet ist – während er der wachsenden Macht

der Borbarad-Kirche in seinem Fürstensitz Altzoll nicht immer die nötige Aufmerksamkeit widmet.

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Einst treuer Diener Borons und zugleich einer seiner mächtigsten derischen Streiter, ist der ehemalige Ordensgroßmeister der Golgariten heute ein schauerliches Zerrbild seiner Selbst. Wie ein wandelnder Leichnam sieht er aus – dürr und mit wächserner Haut, das lange Haar stumpf, die Augen von einem wahnhaften Funkeln erfüllt. Wenn der bleiche Heerführer der Warunkei in seiner Rüstung aus Basiliskenschuppen vier Schatten werfend über das Schlachtfeld schreitet, rückt das albraumhafte Reich Thargunitoths näher als jede boronische Gnade. Allein seine moderne Geliebte vermag der Erscheinung des Paktierers etwas von ihrem Schrecken zu nehmen. In ihrer Gegenwart wandelt sich sein Aussehen zu dem eines düsteren Verführers mit Glutaugen und seidig glänzendem Haar.



Lucardus von Kémet

Unheimlicher als der leichenhafte Körper Lucardus' sind jedoch seine vier Schatten. Er wirft sie unabhängig von den Lichtquellen, die ihn umgeben, und unabhängig davon, ob es eigentlich weniger oder mehr sein müssten. Einer der Schatten spiegelt die äußere Gestalt des bleichen Streiters wider, die Haltung eines gebrochenen Mannes, den nur noch Hoffnung vorantreibt. Einer zeigt das, was sich in seinem Inneren verbirgt, die krüppelige, geschändete und langsam schwindende Seele. Der dritte verhöhnt Lucardus mit einem Abbild dessen, was er hätte sein können: ein großer, aufrechter Streiter für die zwölfgöttliche Ordnung. Der vierte gibt ihm Ausblick auf das, was sein wird. Er zeigt das Skelett, zu dem seine sterbliche Hülle verfallen wird, denn sein Fleisch ist nicht ewig und seine Seele schon jetzt verloren.

LEBENS LAUF

Über der Vergangenheit Lucardus liegt ein nahezu undurchdringlicher Schleier und beinahe kein lebender Mensch vermag Kunde über seinen Lebensweg zu geben. Einige seiner alten Weggefährten vermuten aber, dass Lucardus sich bereits sehr früh für die Kulte der Todesgötter begeisterte und auf seiner Suche nach der 'Verschwiegenen Kirche', einer legendären Gemeinschaft, die angeblich Boron durch geheimnisvolle Rituale in seiner ursprünglichen und wahren Form verehrte, weit herumgekommen ist.

Erste verlässliche Kunde über Lucardus gibt es aus dem Khömkrieg, als er Teil einer Gruppe von tapferen Recken war, die eine Boron-Orakelstätte davor bewahrte, in die Hände der Al'Anfänger zu fallen. Großen Ruhm erlangte er im Jahre 1014 BF, als der Rabe von Punin selbst ihn mit der Gründung des Ordens vom Heiligen Golgari beauftragte, dessen erster Großmeister er schließlich wurde.

Dann jedoch wechselte Lucardus die Seiten: Offenbar erlag er den Versuchungen der Erzdämonin Thargunitoth. Jedenfalls wurde er Ende 1021 BF erstmals in den Reihen der Legionen von Yak-Hai gesehen. Schnell stieg Lucardus zum Heermeister Rhazzazors auf, verriet dem Schwarzen Drachen viele Geheimnisse der Boron-Kirche und der Golgariten. Immer wieder lieferte er sich in jener Zeit erbitterte Schlachten mit seinen ehemaligen Ordensgeschwistern, so zum Beispiel vor Wehrheim und Beilunk.

Nach dem Fall Rhazzazors 1029 BF wurde Lucardus zu einem Mitglied des Nekromantenrats von Warunk und führte weiterhin die Truppen der Warunkei. 1032 BF dann lieferte er sich erneut erbitterte Schlachten mit den Golgariten, diesmal im Westen der Warunkei. So entkam er dem Sturm auf Warunk und zog stattdessen zunächst nach Altzoll, dann nach Eslamsbrück, das Helme Haffax ihm jedoch verwehrt. Anfang Ingerimm 1032 BF gelang es dem bleichen Streiter Altzoll zu nehmen und Chayka Gramzahn mit ihrer wilden Horde von dort zu vertreiben. Er errichtete bald seine Alptraummark im Altzoller Umland und spinnt nun weiter seine düsteren Pläne.

LUCARDUS AM SPIELTISCH

DARSTELLUNG

Obwohl mittlerweile oft kränzlich wirkend, ist Lucardus eine Ehrfurcht gebietende Persönlichkeit mit befehlsgewohnter, auffallend tiefer Stimme. Er muss nicht groß sein oder aufrecht stehen, die meisten Menschen spüren auch so, dass er sie mit einem Handschlag vernichten könnte. Von solchen, denen das wahnhaftige Funkeln in seinen Augen entgeht, wird ihm sein Gleichmut häufig als Schwäche ausgelegt. Ein fataler Fehler, denn dem bleichen Streiter ist es im Zweifel auch gleich, das Leben aufsässiger Störenfriede – egal ob Freund oder Feind – zu beenden. Dazu muss er nicht einmal auf die Gaben seiner fauligen Herrin zurückgreifen, denn dem äußeren Schein zum Trotz ist es um seine Kraft und Waffenfertigkeit noch gut bestellt.

Am Schicksal seiner Mitmenschen ist Lucardus nicht interessiert, er spricht wenig und wenn er es doch tut, wirkt es so, als würde er durch seine Ge-

sprächspartner hindurchsehen. Die Schwermut ist sein auffälligstes Charaktermerkmal, oft wirkt er antriebslos und brütet über Problemen, die er mit niemandem teilt. Das ändert sich nur dann, wenn er an der Umsetzung seiner Ziele arbeitet. Den Kampf gegen die Kirche Borons und um das Leben Madalenas treibt er mit einer Zielstrebigkeit, Kraft und Gedankenschnelle voran, mit der Normalsterbliche nicht mithalten können.

FUNKTION IM SPIEL

◆ **Feind:** Obwohl nicht mehr in der Blüte ihrer Kraft, stellen Lucardus und seine Truppen eine ständige Bedrohung für die Rabenmark dar. Weil er seine einstigen Glaubensbrüder lebend nicht bekehren kann, zwingt er sie gern tot zur Gefolgschaft. In Warunkei und Rabenmark begeben sich Unterstützer der Boron-Kirche in direkte Opposition zum einstigen Ordensgroßmeister der Golgariten. In der Gegend um Altzoll stellt seine Präsenz darüber hinaus eine Gefahr für jeden beliebigen Durchreisenden dar.

◆ **Freund:** Wer gegen Mitglieder des Nekromantenrats vorgeht oder andere Hindernisse auf dem Weg zum Thargunitoth-Splitter beseitigt, wird künftig auf wenig Widerstand seitens Lucardus' stoßen. Bei Questen, die ihm in dieser Angelegenheit besonders in die Hand spielen, schreckt er nicht einmal davor zurück, als Unterstützer zu agieren – also zugunsten etwaiger Heldengruppen einzugreifen. Dies natürlich ohne sich zu erkennen zu geben, es sollte allenfalls ein vager Verdacht aufkommen.

LUCARDUS VON KÉMET EHEMALIGER ORDENSGRÖßMEISTER DER GOLGARITEN UND HEERFÜHRER RHAZZAZORS, HERR DER ALPTRAUUMMARK ALTZOLL UND KRIEGSFÜRST IN DER WESTLICHEN WARUNKEI

Geboren: 979 BF

Größe: 1,84 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Kurzcharakteristik: brillanter Anführer und Mystiker, der von der Liebe zu Fall gebracht wurde und heute ein Dasein irgendwo zwischen Wahn und Wirklichkeit fristet

Ziele und Motivation: den Einfluss Borons auf Dere schwächen, den Orden des Heiligen Golgari auslöschen, die Rabenmark vernichten, Madalena wieder ins Leben holen, den Thargunitoth-Splitter erringen

Wichtige Wesenszüge: jedem und allem gegenüber gleichgültig; oft schwermütig und brütend, manchmal geradezu entrückt wirkend, dann wieder rastlos und getrieben

Besonderheiten: Thargunitoth-Paktierer im vierten Kreis der Verdammnis, dessen Geist klarer wird, statt weiter zu verfallen, weil es ihm immer öfter gelingt, sich dem Einfluss seiner Herrin zu entziehen

Wichtige Eigenschaften: CH 19, KL 17, KK 16

Wichtige Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Prophezeien 16; Neugier 7, Rachsucht 9, Schlafstörungen

Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: Hiebaffen (Rabenschnabel) 19 (21), Selbstbeherrschung 12, Überzeugen 17, Götter/Kulte 20, Kriegskunst 18, Philosophie 16

Wichtige Dunkle Gaben: Dämonische Waffe, Seelenopfer, Untote erheben, Todeshauch, Alpträume erzeugen

Wichtige Ausrüstung: dunkler Schuppenpanzer aus Basiliskenschuppen, dämonisches, schwarzes Ross

Wichtigste Publikationen: Rückkehr des Kaisers, Schild des Reiches, Stünden des Schweigens (in: Pfade des Lichts), Posauenhall, Totenlichter

DIE BEILUNKER REITER – BEGINN EINER NEUEN ÄRA?

VON ALEX SPOHR

„Zwei Tage von Gareth nach Punin? Und das Pferd lebt noch? Das kann nur ein Beilunker Reiter gewesen sein!“

Der traditionsreiche Botendienst der Beilunker Reiter genießt großes Ansehen in ganz Aventurien. Nach der Schlacht an der Trollpforte ist es jedoch still um die tapferen Männer und Frauen geworden. Während der Kämpfe erlitten die Reiter zahlreiche Verluste und vor allem der Tod des *Leon Rukaris*, des Anführers der Beilunker Reiter, hinterließ eine Lücke, die nur schwer gefüllt werden konnte.

Dennoch gelang es den Reitern ihre leeren Reihen mit zahlreichen Freiwilligen zu verstärken, genoss der Kurierdienst immer noch einen tadellosen Ruf und viele junge Mittelreicher wollten sich in dessen Dienst stellen. Selbst die Konkurrenz von den *Blauen Pfeilen*, die der aranischen Mada Basari unterstehen, und den *Silbernen Falken*, dem Botendienst des Handelshauses Stoerrebrandt, muss neidvoll anerkennen, dass die legendäre Zuverlässigkeit der Beilunker Reiter nicht übertrieben ist.

Auch wenn es sich an den Strukturen der Reiter nichts geändert haben mag, so mussten sie sich doch der neuen Zeit anpassen. Ihr derzeitiger Anführer *Oberst Burian*, dessen Nachname niemandem bekannt ist, ist der Verwalter der Garethier Niederlassung des Botendienstes und eine ebenso charismatische Persönlichkeit wie Leon Rukaris.

Um Burian ranken sich mittlerweile zahlreiche Legenden. So gehen einige Garethier davon aus, dass er ein ehemaliger Agent der KGIA sei, der die Beilunker Reiter dazu benutzt, Informationen zu sammeln. Er soll dazu sechs vertrauenswürdige Kuriere ausgewählt haben, die für ihn alle Informationen sammeln sollen, die ihm nützlich erscheinen.

Noch schlimmer sind die Gerüchte, dass er etwas mit dem Namenlosen zu tun hat, schließlich fehlt ihm offenbar selbst der Nachname.

Am wahrscheinlichsten ist es jedoch, dass Burian einfach niemals einen Nachnamen besaß, da er als Straßenkind von Leon Rukaris aufgesammelt wurde und sich einfach nur Burian nennt. Doch es scheint ihm ein gewisses Vergnügen zu bereiten, seinen mysteriösen Nimbus zu schüren, und er schweigt sich zu den Gerüchten aus.

Lange ist es her, dass man Neuigkeiten über den berühmten Botendienst der *Beilunker Reiter* gelesen hat.

Das erste Mal wurden sie ausführlicher in der Botenausgabe Nr. 7 vorgestellt. Dort konnte man mehr über ihre Ausbildung, ihre Aufnahmeprüfung und ihre *Sieben goldenen Regeln* erfahren. Auch in Abenteuer und Spielhilfen konnte man ihnen oft begegnen und es gibt wohl kaum eine aventurische Heldengruppe, die nicht einmal in ihrem Leben etwas mit den Beilunker Reitern zu tun hatte.

Nun ist es jedoch wieder Zeit einen Blick auf sie zu werfen, denn nach der Schlacht an der Trollpforte machten sie doch einige Veränderungen durch.

Aber nicht nur der Anführer der Reiter ist neu, im Zuge der Umstrukturierungen haben die Reiter sich auch ein wenig den neuen Verhältnissen angepasst. Ihre Dienste waren früher so teuer, dass nur wenige es sich leisten konnten sie zu nutzen. Das kostete sie gerade in den Jahren nach der Schlacht viele Kunden, da diese lieber auf kostengünstigere Konkurrenten wie die *Blauen Pfeile* oder die *Silbernen Falken* umstiegen. So sah sich Burian gezwungen, eine Reform der Beilunker Reiter einzuleiten.

Nun sind sie auch bereit, mehr als nur Briefe auszutragen: Auch kleinere Päckchen von einem Gewicht bis zu drei Stein werden transportiert. Zudem ist der Kurierdienst günstiger geworden und sie haben ihre

GARETHISCHE ANEKDOTEN

Das seltsame Verhalten und der fehlende Namen des Obersts sorgen ab und an für kleine Scherze unter den Garethiern. Oberst Burian schweigt jedenfalls dazu, auch wenn man ihn bisweilen lächeln sieht, wenn er den neuesten Klatsch hört, so zum Beispiel die Beauftragung durch Siegelherrin Groterian:

Oberst Burian: *„Ehrenwerte Meisterin, für die Strecke benötigt selbst mein schnellster Reiter vier Tage.“*

Siegelherrin Amilia Groterian: *„Er muss es in spätestens drei schaffen!“*

Oberst Burian: *„Gut, gebt mir zwei, dann wird euer Freund die Nachricht in den Händen halten.“*



2011

Preise für kürzere Strecken stark gesenkt, dafür aber Gefahrenzuschläge eingeführt.

Probleme bereiten den Reitern zur Zeit die unsichere Lage in der Wildermark und in den Schattenlanden, aber auch die Kosten für die Verpflegung der Pferde bereiten Burian Sorgen und er sieht sich bereits nach reichen Gönnern um.

Burian hat es aber dennoch geschafft, die Beilunker Reiter auf den richtigen Weg zu führen, auch wenn ihre Konkurrenz nicht schläft.



SKALDENŮM & HELDENŮNGE

EINE SPIELHILFE ZUR ROLLE UND DICHTKUNST DER SKALDEN VON DOMINIC HLADEK

DIE ROLLE DER SKALDEN

Skalden sind als **Bewahrer der Sagas und HeldenŮnge** und damit der Geschichte und Identitt der Thorwaler bekannt – eine hoch angesehene Aufgabe. Auch als Form der **Ahnenverehrung** verdient sie Beachtung, denn kein Thorwaler will nach dem Tode vergessen werden.

Viele Skalden zieht aber die **Suche nach neuem Wissen** und ihrer eigenen Saga in die Welt hinaus. Doch bei weitem nicht alle: Einige reisen als **Lehrmeister** fr Nandusgeflliges Wissen durch das Land; so kommt es, dass auch thorswalsche Kinder das Schreiben lernen. Andere haben es sich zur Aufgabe gemacht, in ihren Gedichten **Nachrichten zu verbreiten** oder als **Schlichter und Richter** bei Streitigkeiten zu helfen. Denn wo man den Jarl nicht bemhen mchte, ist die Weisheit eines Skalden und seiner Sagen hoch geschtzt. An Bord eines Drakkar bernimmt ein Skalde oft eine Rolle als **Berater**. Einige sind durch ihre rednerischen Fhigkeiten in der Politik aktiv, denn sie verstehen es, Menschen fr eine Sache zu begeistern oder von vermeintlichen Irwegen abzuhalten. Wieder andere stehen so sehr im Dienste ihres Hetmanns, dass sie geradezu dessen **Herold** sind. Eine traurige Aufgabe ist es schlielich, bei verbannten Thorwalern den **“Skoggang”** zu vollziehen, sie aus allen Geschichten zu streichen und dies an andere Skalden weiterzugeben – nicht selten ein Politikum, wenn ein Verbannter ndernants als Held verehrt ist.

BERHMTE SKALDEN

Der berchtigtste Skalde war wohl **Torstor Om**, ein phexischer, rauflustiger und trinkfester Sagenheld, der selbst den Gttern auf der Nase herumgetanzt ist und im **“Lied von Torstor Om”** besungen wird. Tragischer ist **Swafnild Svafnussdottir**, die eine Zauberharfe von einem Alfien erwarb – zum Preis von ein wenig Blut, dieses aber aus ihrer Zunge, so dass sie nie wieder singen konnte. Der ruhelose **“Geisterskalde” Thure Garvaldsson** zieht seine Zuhrer in eine real werdende Saga, um vom Schicksal seiner verstoenen Hetfrau zu berichten.

Viele Skalden sind politisch aktive Redner, allen voran **Iskir Ingibjrsson** aus Olport, der sich als Traditionalist fr ein Hjldingard der alten Sitten und gegen die Politik des Sdens ausspricht, sowie fr eine erfolglose Hjldingfahrt bekannt ist. **Jlsind Sverholsdottir** verbreitet nicht ganz unvoreingenommen das Preislied der Jurga-Rivalin Marada Geralsdottir.

Preis: 1 Silbteraler pro Meile (plus 1 Silbteraler pro Tag nach dem 5. Reisetag), bei lngeren Auftrgen (5 oder mehr Tage) gibt es Preiszuschlge, bei Reisen in Kriegsgebiete gibt es zudem einen verhandelbaren Gefahrenzuschlag.

Durchschnittliche Tagesleistung: 180 Meilen

Gewicht: maximal 3 Stein

Verschlsselung: je nach Methode 1 Heller bis 1 Silbteraler pro Wort
Zuverlssigkeit: Die von den Beilunker Reitern angegebene Erfolgsquote von 99,5% ist wohl eher ein Mythos, dennoch sind die Reiter sehr zuverlssig, so dass fast alle Lieferungen ihren Zielort erreichen.

Sonderdienste: Warenbefrderung per Eilkutsche (120 Meilen / Tag), extra schnelle Zustellung (garantiert 200 Meilen / Tag) zu entsprechend erhhten Kosten.

Fregor Gregorsson hingegen besingt voll glhendem Eifer das Ifirn-Wunder von Ifirnwaven.

Andere Skalden haben sich der Lehre verschrieben. **Askir Vandradsson** ist der Leiter der Skaldenhalla zu Olport, die rothaarige **Jalle Norrsfarri** lehrt an der Hellsichtakademie zu Thorwal Geschichte und Sprache, **Thure Hjlmarsson** ist der angesehene Leiter der bekannten Skaldenschule in **“Thures Tor”**. **Framar Svafkelsson Skaldaspillir** hat es sogar zum Lektor im fernen Kuslik gebracht. Auch **Aleisf “Der Kahle” Nellgardsson** ist als Lehrmeister, zum Beispiel der drei **Halmarssdottir-Schwestern** bekannt. Durch Knstfertigkeit bekannt ist der Begleiter Phileassons **Orm Folkkerson** (auch **Ohm Folker**), der sogar von der Aves-Kirche verehrt wird. Der alternde **Solvi Starkadsson** ist berhmt fr seine Dichtkunst und erhielt dafr eine kostbare Klinge von Hetfrau Garhelt, fr die er einen wrdigen Nachfolger sucht. **Bjarnilda Saldasdottir** singt nur ber weibliche Helden, und von **Harkon Jringar** heit es, er sei von nivesischem Blut und beherrsche den zweistimmigen Gesang seines Volkes, so dass er ein Gedicht erzhlen und es gleichzeitig mit Gesang untermalen kann. **Waskan Windeuter** ist auch Navigator, der mit einer selbst erfundenen Windflte am Mast eines Schiffes das Wetter deuten kann.

DIE DICHTKUNST DER SKALDEN

ber die Zeiten haben sich zahlreiche Stilmittel und Versmae entwickelt, in der Skalden ihre Werke dichten. Fremde Einflsse wie das Garethi haben aus dem Saga-Thorswalsch die heutige Sprache entstehen lassen, dennoch haben die berlieferten Formen und Mae sich bis heute erhalten. Ein Aushngeschild Skaldischer Lyrik sind die poetischen Umschreibungen namens **Kenningar** (Singular: **Kenning**). Bei diesen wird ein **Grundwort**, das dem zu umschreibenden Begriff hneln, durch ein **Bestimmungswort** nher erlutert. Als Beispiel mag das Meer dienen, das einem Tal (Grundwort) hneln. Erst durch den Zusatz Swafnir (Bestimmungswort) ergibt sich aber ein eindeutiges Kenning, nmlich das **“Swafnirtal”** oder **“Tal des Swafnir”** als Umschreibung fr das Meer. Ein Fluss knnte als **“Ernhrer der Bume”** umschrieben sein, ein Schiff als **“Heim der Hetfrau”**. Oft sind Kenningar eng mit Thorswalscher Mythologie verbunden und manchmal wirken sie auf Auenstehende weit hergeholt und bertrieben. Unter Thorwalern jedoch werden sie sehr geschtzt. Skalden verwenden sie auch auerhalb

ihrer Werke, um beeindruckende Dinge in ihrer Alltagssprache zu umschreiben. Angesichts eines prachtvollen Holztempels, eines feindlichen Heeres oder eines Wasserfalls erinnern sie die schönsten Kenningar, von denen 'Himmelsdrakkar', 'Stählerne Woge' und 'gischweiße Pferdeherde' nur die nahe liegendsten sind. Ein ähnliches Stilmittel sind die **Heiti**, bei denen ein metaphorischer Begriff einen anderen ersetzt. 'Der Grimmige' ist ein Heiti für Firun, 'Die Sanfte' für Ifirn. Den Ursprung sehen einige in der Ehrfurcht und manchmal auch dem Aberglauben oder der Angst davor, jemanden oder etwas beim Namen zu nennen, weshalb gerade Götter, Naturgewalten, finstere Wesen sowie Helden und Herrscher gerne mit Heiti versehen werden. Eine pragmatischere Erklärung ist die, dass solche Wesen und Personen besonders viel besungen werden und man deshalb einfach alternative Reime benötigt.

Skaldendichtung kennt verschiedene Arten von Reimen, die ihren Werken als Grundelement die Form geben. Aus garethischen Einflüssen stammend und oft als minderwertig angesehen ist der **Endreim**, bei dem die letzten Silben einer Zeile sich reimen, so wie in 'Schnaps' und 'Klaps'. Solche für das einfache Volk eingängigen Reime sind eher in Trinkliedern als in Sagas zu finden. Viel häufiger dagegen trifft man auf den **Stabreim**. Bei diesem sind es die einleitenden Konsonanten der **betonten** Silben innerhalb einer Verszeile, die sich in einer Alliteration 'staben': 'Geht das Heim der Hetfrau halb zum kalten Tale'. Aufgrund der vornehmlich mündlichen Überlieferung ist dabei nicht unbedingt der Anfangsbuchstabe entscheidend, sondern der Lautklang des Konsonanten. Besonders bekannt ist das Beispiel des "gezischt" klingenden 'Sch' wie in Schlange, Schatten oder Sturm, das als besonders Hranngar'sch gilt und keinesfalls mit dem 'S' wie in Swafnir staben darf. Unter manch abergläubischem Zuhörer würde ein scheinbarer Stabreim wie 'Swafnirs starker Sturm' sofort zum Rauswurf des Vortragenden führen. Es können auch Vokale am Beginn von Silben staben, wobei beliebige Vokale wie in 'Ifirns Ozean' einen Stabreim bilden. Zwei betonte Silben können auch innerhalb eines einzelnen Wortes staben, so wie in 'Flussvater'. An diesem Beispiel sehen wir, dass der Klang der Konsonanten und nicht die Buchstaben entscheidend sind. Häufig in der Skaldendichtung verwendet ist auch der **Binnenreim (Hending)**, der innerhalb von Verszeilen zwei Silben mit ähnlichem Vokalklang verbindet: 'Geht das Heim der Hetfrau' ist ein Beispiel.

Diese Grundelemente werden in den vielen Versmaßen verwendet, die sich in ihrer Aufteilung an Strophen, Halbstrophen, Langzeilen, stabenden und nicht stabenden Silben, Binnenreimen und Kenningar unterscheiden. Ein wichtiges Maß ist das **Ifirnskvaett** ('Ifirns Zunge' oder 'Ifirns Atem'), in dem auch das Flussvater-Gedicht in diesem Boten verfasst ist. Es gilt als besonders anspruchsvolle, ehrende Hochform: Ein mehrstrophiges Werk mit je acht sechssilbigen Halbzeilen (vier *Langzeilen*) mit unbetonter Endsilbe, einem *Anvers* aus zwei Stäben und einem *Abvers* mit einem Stab auf der ersten betonten Silbe, dazu in jedem Halbvers ein Binnenreim und zahlreichen Kenningar muss erst einmal erdichtet werden. Das mindere **Firunislág** ('Firunswiese') ist etwas weniger anspruchsvoll mit acht Verszeilen zu je zwei Betonungen, aber beliebig viele Silben. Das **Ljodruna** ('Zauberlied') ist ein einprägsames Versmaß, das gerne verwendet wird, um sich besonders komplexe Texte einzuprägen. Nicht nur sind viele Regeln der Skaldendichtung selbst in diesem Versmaß verfasst, einige Olporter Magier behaupten auch, die Struktur ähnele einer Zaubermatrix, woher auch der Name stammt. Das **Hvalahattr** ('Walmaß') mit seinen fünfsilbigen Zeilen ist ein sehr freies Versmaß, das mit seinem Rhythmus einem auf- und abtauchenden Wal gleicht und besonders für Reden geeignet ist, weshalb es politisch eine Rolle spielt.

Bei den Werken der Skaldendichtung gibt es zahlreiche Unterteilungen nach Form und Inhalt. Jeder kennt die berühmten Sagas. Wohl kein Leben eines großen Hetmanns oder einer Hetfrau von Jurga bis Tronde und

keine Queste wie die von Phileasson bleiben ohne eine solche. Sie bestehen oft aus Prosa, können aber eingearbeitete Gedichte enthalten. Kürzere in sich geschlossene Erzählungen nennt man **Tháttir**. Berühmt sind auch die manchmal ermüdenden Versorträge namens **Rimur**, die unzählige Verse haben können. Das **Preislied (Drápa)** preist die Taten einer Person an und wird oft gegen Gunst, Bezahlung, Schutz und Nahrung in einem ehrenden Ifirnskvaett Versmaß angefertigt. So wird auch zu Lebzeiten der Ruf von Hetleuten über die Grenzen ihres Stammgebietes hinaus getragen. Gerade hierbei muss ein Skalde aber auch mit Fingerspitzengefühl seine Kenningar beherrschen, denn eine zu große Übertreibung könnte als Prahlerei oder Beleidigung aufgefasst werden. **Ahnenlieder** beschäftigen sich im Inhalt mit der Abstammung der Thorwaler. Jeder Ahne wird in einer Strophe besungen, so dass sich ein regelrechter Stammbaum ergibt, der manchmal bei Helden alter Sagas oder ganz unbescheiden bei einem mythischen Wesen wie einem Troll, Runja oder Götterkind endet. Es gibt darüber hinaus viele weitere **Skalden-Gedichte**, die sich Themen von politischem, heldenhaftem oder auch persönlichem Interesse widmen. Auch die Skalden-Lyrik kennt Liebesgedichte und Oden an den Frühling. Oft haben sie aber einen erstaunlich objektiven und informativen Charakter, wenn sie als **Nachrichtenschrift** von Ereignissen aus Thorwal und Aventurien berichten. Gewöhnliche **Thorwalsche Lieder** schließlich (Trinklieder, Ruderlieder, Kindergesänge) stammen selten aus der Feder von Skalden, denn die meisten Werke skaldischer Dichtkunst werden nicht gesungen, sondern gesprochen. Ab und zu werden sie halb singend oder dramaturgisch mit Instrumenten wie Handharfe oder Flöte untermalt. Dennoch können Skalden gut singen und haben so manches schöne Lied erdichtet, das man in Hafenkneipen oder an Kinderwiegen hört.

DIE TALENTE DER SKALDEN

Im thorwalschen Kulturkreis haben die Sagas einen hohen Stellenwert. Der Umfang ist so groß, dass man zu vielen Problemen eine Lösung in den Legenden finden kann. Für einen Skalden oder Helden mit Thorwalter Kultur kann das Talent *Sagen / Legenden* deshalb für zahlreiche Proben als **Hilfstalent (WdS 15)** eingesetzt werden. Besonders eignet es sich im Rahmen eines thorwalschen Umfeldes für *Geschichtswissen, Rechtskunde, Geographie, Überreden, Überzeugen* und sogar *Staatskunst*. In manchen Fällen kann es auch *Heilkunde Seele, Lehren, Magiekunde, Kriegskunst, Tierkunde* und *Heraldik* unterstützen, denn es gibt wenig, für das nicht ein Präzedenzfall in einer Saga existiert.

Häufig treten zwei Skalden im Wettbewerb mit **Vergleichenden Proben (WdS 15)** gegeneinander an, sei es beim Skaldskapardag, dem Gesangswettbewerb zur Mittsommernacht in Olport, oder einfach bei einem Abend am warmen Herdfeuer eines Langhauses. Bei solchen Wettkämpfen kann das Talent *Sagen / Legenden* als **Hilfstalent für Singen** verwendet werden, denn Auswahl und Vortrag der Werke beeindruckten die Zuhörer gleichermaßen.

Einige speziell skaldische Aufgaben kann man mit den folgenden **Meta-Talenten (WdS 189)** lösen: Der erwähnte Vortrag eines skaldischen Werkes kann mit **Saga-Syngja (CH / CH / IN)** erfolgen, das sich aus (TaW *Sagen / Legenden* + TaW *Singen* + TaW *Überzeugen*)/3 errechnet. Soll Skaldenwissen angewandt werden, um rechtliche oder andere Streitigkeiten zu schlichten, spricht man vom **Saga-Stilla (KL / CH / IN)**, das sich aus (TaW *Sagen / Legenden* + TaW *Überzeugen* + TaW *Rechtskunde* + TaW *Menschenkenntnis*)/4 zusammensetzt. Eine erfolgreiche Probe führt zum Schlichten des Streites mit einer für alle Seiten akzeptablen Lösung. **Saga-Scrytja (KL / IN / IN)**, zusammengesetzt aus (TaW *Sagen / Legenden* + TaW *Überzeugen* + TaW *Lehren* oder TaW *Schriftlicher Ausdruck*)/3, nennt man das schriftliche oder mündliche Verfassen eines skaldischen Werkes. Hierbei sollte der **Längerfristige Talenteinsatz (WdS 15)** verwendet werden mit Gesamt **TaP*** je nach Umfang des Werkes.

SKALDISCHE WUNDERMITTEL

Das alchemistische **Skaldenmet** ist in Thorwal legendär, soll es doch jeden so singen lassen wie ein Skalde. Die Zubereitung wird unter den Seidkona, aber auch Druiden, nordländischen Magiern und Alchimisten, weitergegeben. Das *Virtuticum* kann in einer *Hexenküche* hergestellt werden: **Beschaffung** 15 D / 7, **Probe** +4/+5, **Rezeptur**: 1 Töpfchen Honig, die Zunge eines Singvogels, 1 Unze reiner Alkohol, 1 Schank Wasser eines Wasserfalls, 1 Quasselwurz, ein Lied mit 4+ TaP* in *Singen*, **Verbreitung** 4, **Merkmale**: Bernsteinfarbener Sirup, im Geschmack Met ähnlich, **Haltbarkeit**: 3W6+12 Monate **Preis**: 30D, **Wirkung M**: 1, 4, 17, 22, 27, 35, 36, 37, 38, **Wirkung A-F**: Der Trinkende erhält pro Qualitätsstufe *Singen* +2 und *Überreden* +1 für je 1/2/4/7 SR (A-D) bzw. 6 Stunden (E) oder einen Tag (F). Bei F wird der Betroffene noch tagelang nur singend kommunizieren.

Die seltenen **Runen-Instrumente** werden als Gemeinschaftswerk von Instrumentenbauern an der Runajasko gebaut, von den Magiern mit Runen versehen und von Skalden gespielt. Als Sieg eines Skaldskapardag oder als *Besonderer Besitz* könnte ein Skalde ein solches erhalten. Man kennt Flöten, die mit einer *Friedensrun* (WdA 163) versehen sind, um sogar Walwütige zu besänftigen, und Lauten, deren Träger mit seiner Erzählung durch die *Orkanstimmenrun* (WdA 164) auch bei hunderten Zuhörern jeden erreicht. Mancher Drakkar mag mit einem Glockenspiel mit *Nebelrun* (WdA 163) bei Nacht zuschlagen, andere lassen Trommeln oder Hörner erklingen, die mit der *Furchrun* (WdA 163) Angst in den Hörern erwecken. Manchmal sind die Runen in Verbindung mit der *Blutrun* (WdA 161) angefertigt, um es dem Skalden zu ermöglichen, sie neu zu aktivieren.

Auch erwähnt sei Thure Gravalldssons Harfe *Godsöngsvanir*, durch die die Runen selbst sich mitteilen und es als ihr Werkzeug verwenden, um das Schicksal zu beeinflussen.

SZENARIOVORSCHLÄGE

Die folgenden Szenarios können Sie mit einem Skalden in der Heldengruppe oder als befreundeter Meisterperson spielen:

◆ Bei einem Vortrag patzt der Skalde und besingt ein Tabu (eine vom Skoggang betroffene Hetfrau, die Stabung von 'sch' und 's'). Ihm droht harte Strafe, wenn man nicht für ihn argumentieren kann.

◆ Für eine Seidkona sollen die Helden Quasselwurz besorgen und der Skalde ein Lied als Teil des Brauvorgangs für Skaldenmet singen. Dieses muss zum Fest eines Hetmanns gebracht werden, aber ein Konkurrent möchte die wertvolle Fracht erbeuten.

◆ Laut einer Legende der Hjalldorberge lockt der Geist der Skaldin Huldrena mit ihrem Gesang Männer in den Berg. Tatsächlich weist der 'Huldrenfels' menschlich aussehende Formationen auf, die scheinbar in Agonie aus dem Berg ausbrechen wollen. Der Skalde möchte den Fluch mit seinem Gesang brechen. Gelingt dies, womöglich mit Hilfe von Skaldenmet? Was für ein Wesen ist Huldrena und welches Schicksal hat sie ereilt?

◆ Die Helden begleiten den Skalden in ein Dorf, wo er als Lehrer unterrichten will. Dort gerät man in eine alte Fehde zweier Ottajaskos. Anhand lokaler Legenden muss der Ursprung gefunden werden, um die Situation zu lösen.

◆ Das Preislied des Skalden und die Kenningar darin werden als Spott verwendet, worauf der Betroffene Schergen nach ihm schickt. War das Lied bewusst unterschwelliger Spott oder liegt eine Fehlinterpretation vor?

◆ Die Helden finden ein Runeninstrument, dessen Blutrun in Verbindung mit Blut reaktiviert wird. Welche magische Fähigkeit birgt es und wem hat es gehört?

AVENTURISCHE ARCHETYPEN DIE KARTOGRAPHIN

VON ALEX SPOHR

Im *Aventurischen Boten* 148 haben wir Ihnen erstmals aventurische Archetypen präsentiert (damals zum Thema Dunkle Zeiten). Ab dieser Ausgabe wollen wir diese Reihe fortsetzen und Ihnen jeweils thematische Archetypen vorstellen.

Ausgehend von dem Aufbau der Archetypen der Dunklen Zeiten soll das Profil der Darstellung einheitlich aufgebaut sein. Die Archetypen unterteilen sich dabei in folgende Abschnitte: Zunächst wird es einen kleinen aventurischen Text geben. Dieser kann von den betreffenden Archetypen stammen oder auch von jemanden sein, der diese Personen näher betrachtet. Als nächstes finden Sie einige Hintergrundinformationen über die Geschichte des Helden. Hier sind auch seine Motivationen und sein Werdegang dokumentiert. Unter dem Abschnitt Kleidung und Bewaffnung wird kurz aufgeführt, welche Tracht und Waffe üblicherweise von dem Helden genutzt wird. Unter Varianten ist aufgeführt, was man beachten muss, wenn man den Archetypen unter abgeänderten Umständen (z.B. mit anderen Vor- und Nachteilen) spielen will. Den Abschluss bildet der obligatorische Wertekasten, wo Sie ein vollständiges Profil des Helden finden.

Im Zuge des Erscheinens des Kartenwerks im *Aventurischen Atlas*, der in *Verschworene Gemeinschaften* vorgestellten *Kaiserlichen Derographischen Gesellschaft* und der nächsten Jahr beginnenden Erkundung des legendären Südkontinents Uthunia wollen wir Ihnen an dieser Stelle eine Heldin präsentieren, die die Themen Erkundungen und Entdeckungen am stärksten verkörpert: Die albernische Kartographin.

DIE KARTOGRAPHIN IM SPIEL

Die Kartographin ist eine geborene Abenteurerin, die sich aus Neugier, Wissensdurst oder auch Ehrgeiz, in die Ferne begibt und sich ohne große Schwierigkeiten in die meisten Heldengruppen einfügen wird. Sie ist durch die große Zahl der von ihr beherrschten Sprachen und Schriften für jede Heldengruppe sehr nützlich, da so bessere und vielseitigere Möglichkeiten der Kontaktaufnahme mit fremden Völkern bestehen. Sie deckt aber auch ein breites Spektrum an anderen Talenten und Fertigkeiten ab, seien es Wissenstalente oder handwerkliche Fähigkeiten.

Die hier vorgestellte albernische Kartographin kann sowohl als Spielerheldin, wie auch als Meisterperson genutzt werden. Sie wurde mit 110 Genierungspunkten erstellt und mit den Start-AP gesteigert. Sie ist somit spielfertig und kann sich sofort in ihr erstes Abenteuer stürzen – was sie hoffentlich an die ersehnten Küsten ferner Reiche führen wird.

ELOWYN NIAMAD, KARTOGRAPHIN AUS HAVENA

"Schon immer wollte ich ferne Länder bereisen, das eisige Land der Yetis ebenso wie die den grünen Dschungel der Waldmenschen. Ich wollte die Wunder Aventuriens erblicken, den Rabenfels von Al'Anfa, die Ruinenstadt Palakar oder die berühmte Sphinx von Fasar.

Doch ich möchte es mir nicht nur zur Aufgabe machen, nur jene Orte zu bereisen, die schon bekannt sind, sondern auch Gegenden entdecken, die nie eines Aventuriers Auge je erblickt haben.

Aventurischer Bote, Rondra 1034 BF

Ein Ritter ohne Wehr

Graf Danos von Luring erobert die Reichsstadt Luring – eigenhändig

Am Vorabend des Grafenturniers von Luring, zu dem Graf Danos alle seine Vasallen geladen hatte, kapitulierte die Reichsstadt Luring und unterwarf sich der gütlichen Gnade.

LURING. Ende des vergangenen Jahres hatte Graf Danos eine geharnischte Drohung ausgesprochen: Die Stadt Luring, erst seit 1016 BF reichsfrei, sollte ihm den Schlüssel der Stadt wieder übergeben, die Reichsfreiheit aufgeben und die Stadtmauer auf fünfzig Schritt einreißen – an dieser Stelle bräuchte es keine Mauer, weil des Grafen Ritter dort allen Feinden trotzen würden. Alle seine Vasallen befahl Graf Danos zum Vorabend des Grafenturniers nach Luring und schwor, keine Handbreit von seinem Anspruch zu weichen. Nicht wenige rätselten, was der Graf vorhatte: Immerhin legte er sich mit der mächtigsten und reichsten Stadt zwischen Gareth und Ferdok an, bot der Kaiserin die Stirn, der die Reichsstadt gehörte, und setzte seinen Ruf aufs Spiel, dass er nur in gerechten Kämpfen ziehe. Zumal Graf Danos ein Mann der Feldschlacht ist, des Reiterkampfes, nicht jedoch der Stadtbelagerung. Die Stadt wäre hinter ihren Wehren vor jeder Ritterlanze sicher.

Es sollte sich aber zeigen, dass Danos der Ritterliche eine Kulisse aufrichtete, die die Stadt mehr und mehr in ein Dilemma brachte, in eine vollständige Sackgasse, aus der es nur einen Weg hinaus gab: den des Grafen.

Der Anblick der auf dem Turnierfeld am 9. Praios 1034 BF versammelten Ritter und Vasallen des Grafen sowie seiner Turniergäste gehört sicherlich zum Erhebendsten, das man dieser Tage erblicken konnte. Über 100 Ritter waren anwesend, hinzukommend Knapen und Speermänner, Krieger und Edelvolk. Die



Spielleute erstickten bereits an der Formulierung der Superlative, als der Graf mit seiner Familie von Burg Luringen herab schritt in einer Prozession, die alle Superlative zu mickrigen Worthülsen werden ließ.

Die Spannung hinter den Zinnen der bangen Stadt wie auch unten auf dem Feld war greifbar, denn keinem war entgangen, dass das Ritterheer völlig ungeeignet war, eine Stadt zu erobern. Selbst dieses prächtige Aufgebot musste sich an der Stadtmauer Lurings die Zähne ausbeißen, wo doch Belagerungsgerät fehlte – ja, selbst Sturmleitern waren nicht vorhanden! Doch diese Geräte waren allesamt nicht nötig,

durfte sich die Stadt einen Sieg über den Grafen gar nicht leisten! Graf Danos steht auf dem Höhepunkt seiner Macht, sein Volk – auch das innerhalb der Stadtmauern – liebt ihn, und seit das Gerücht umgeht, Graf Danos wolle der Königin die Wildermark zurückbringen, verehren ihn die Ritter nah und fern. Wer könnte es wagen, diesem Mythos zu widerstehen? Wer will seinen Namen damit besudeln, dass er Danos den Ritterlichen nicht ritterlich besiegte – sondern womöglich noch feige durch einen Bolzenschuss?

Das mögen die Räte der Stadt gedacht haben, als ihr Graf ungerüstet und nur im weißen Untergewand der Ritter die Straße hinaufschritt und die Tore zu öffnen befahl! Nichts jedoch konnten Waffen und Mauern an diesem Tage gegen diesen Mann ausrichten, der seinen Mythos geschickt genutzt hat, um ihn gegen die ehemalige Reichsstadt zu wenden. Graf Danos hat ganz allein eine Stadt erobert. Und er war unbewaffnet – ein Ritter ohne Wehr!

Doch wäre er nicht der Mann seines Rufes, wenn er nicht auch handelte, wie man ihm nachsagt: Die Stadt feierte unter seiner Huld ein rauschendes Fest, und das anschließende Grafenturnier war eines der prächtigsten, das man vom Zwillingenberg Lurings herab je hatte sehen können. Und die Kaiserin? Die gönnte dem Grafen seine Stadt. Wohin mag dieser Graf, Danos der Ritterliche, seine Vasallen noch führen? Vielleicht in ein ritterliches Zeitalter, nach dem wir uns so sehnen, nach den Goldenen Zeiten Rauls des Großen, Alikrs des Ritterlichen oder Menzels des Gutherzigen!

Jagodar von Galothini
(Björn Berghausen)

Bekenner in den Kerkern der Inquisition!

Ketzzerische Umtriebe erschüttern die Praios-Kirche

ELENVINA. Von den zahlreichen Disputen und theologischen Fragen, mit denen die Kirche des Sonnengottes sich in diesen Jahren der Suche auseinandersetzt, wurde in diesem Blatt schon wiederholt berichtet. Doch nun deckt der Bote ein erschütterndes Geheimnis auf: Manche Praios-Diener haben ihre Suche nach neuen Wegen derart eifrig betrieben, dass sie aus dem Licht des Herrn in die Dunkelheit der Irrlehre stürzten!

Seit geraumer Zeit sind Wanderprediger, die von der Gerechtigkeit und der Gnade des Herrn Praios künden, ein vertrauter Anblick auf den Straßen Aventuriens, denn viele Diener des Götterfürsten versuchen im Zuge der Quantionsqueste, den Willen der Gottheit auf Pilgerfahrt zu ergründen. Beim Volk sind sie beliebt, da sie davon sprechen, dass die Gerechtigkeit des Herrn nicht nur für die Herrschaft, sondern auch für den Untertanen geschaffen sei. Doch manche Prediger hört man Dinge sagen, die man nie zuvor aus dem Munde eines Praios-Geweihten vernommen hat: Die Sünden der Priesterkaiser prangern sie an, gleich so, als wären jene, die zwar mit harter, doch zweifellos von Praios geführter Hand herrschten, übelste Verbrecher gewesen. Manch einer der 'Bekenner', wie sich diese Prediger nennen, versteigt sich gar zu der Behauptung, der Namenlose

selber habe die Herzen der Priesterkaiser beherrscht! Auch heute müsse jeder Gläubige sich vorsehen, dass er nicht jenen folgt, die den wahren Willen des Sonnengottes verraten hätten – ein kaum verhohlener Aufruf zum Ungehorsam gegen den Boten des Lichts!

Langmut und Strenge

Von dem Erhabenen Boten des Lichts ist bekannt, dass er gerne abwägt und in seinem Herzen prüft, bis er eine Entscheidung trifft. Sein eigenes Bemühen, den Willen des Herrn zu ergründen, brachte ihn dazu, viele Arten des Suchens zuzulassen, in der Hoffnung, dass neue Wege zu neuen Erkenntnissen führen mögen. Doch selbst die Langmut des Heliodian hat Grenzen. Die Elenviner und Greifenfurter Geweihtenschaft hatten sich schon seit langem gegen die Umtriebe der Bekenner ausgesprochen und ihre sofortige Exkommunikation gefordert. Schließlich wurde die Inquisition beauftragt, die Predigten der Bekenner zu überprüfen, woraufhin Großinquisitor da Vanya dem Lichtboten empfahl, sie ob ihrer offenen Rebellion zur Irrlehre zu erklären. Und so geschah es: Durch das Wort des Erhabenen wurden die Bekenner aufgefordert, von ihrem Tun abzulassen, den geschuldeten Gehorsam zu leisten und in die Gemeinschaft des Lichts zurückzukehren, widrigenfalls sie aus ihr ausgestoßen sein sollen auf immerdar.

Kampf gegen die Ketzerei

Manch einer, der bislang den Lehren der Bekenner zugetan war, erschrak ob dieses Befehls des Lichtboten, und einige pilgerten nach Elenvina, um dort zu widerrufen und reuig Abbitte zu leisten. Lechmin von Hartsteen, die einst durch ihre aufrührerischen Predigten die Gemeinschaft der Bekenner ins Leben gerufen hatte, warf sich in Gareth vor dem Heliodian nieder und erflehte seine Verzeihung, da sie erkannt hatte, welch üble Frucht aus den Samen gewachsen war, die sie in übermütigem Eifer gepflanzt hatte. Sie schwor öffentlich der Irrlehre ab und forderte ihre Anhänger auf, es ihr gleich zu tun. Doch etliche Bekenner sahen sich durch das Urteil des Lichtboten in ihrem Irrglauben bestätigt: Nun sei offenbar, dass die Dunkelheit das Herz der Kirche erreicht hatte, und umso entschlossener führen sie fort, den Umsturz der alten Ordnung zu fordern. Lechmin von Hartsteen, so hört man, gilt ihnen seit ihrem Widerruf als Verräterin. Die Heilige Inquisition konnte einige der Ketzler in Gewahrsam nehmen, doch andere tauchten unter, verbargen sich – unheilig! – vor dem strafenden Arm der Kirche und predigen weiter gegen Ordnung und Einheit.

Stefan Unteregger

Aventurischer Bote, Tsa 1034 BF

Tragischer Zwischenfall auf der Fürst-Istao-Allee

Khunchom bangt um Fürstenfamilie

KHUNCHOM. Bestürzende Kunde erreichte uns kurz vor Redaktionsschluss von unserem Korrespondenten Ahiham Dinkelkorn aus Khunchom. Auch wenn diese Nachricht Böses ahnen lässt, wollen wir sie dem geneigten Leser nicht vorenthalten und lassen unseren Berichterstatter selbst zu Wort kommen:

»Ein neuntägiges Fest hatte der vielgepriesene Herrscher der Diamantenen Stadt am Mhanadi, Großfürst Selo Kulibin, seinem geliebten Volk anlässlich der Geburt seines ersten Enkels versprochen (der Bote berichtete, Anm. d. Red.). Doch o weh! Man kann wohl allenfalls von einem Fest der Tränen sprechen.

Es geschah am neunten Tage der Feierlichkeiten, als sich unsere teure Fürstenfamilie auf dem Rü-

cken ihrer edelsteinverzierten Kriegselefanten in einer glanzvollen Parade ihren Untertanen präsentierte. Das Volk feierte seinen Prinzen und die Verbindung des Großfürstenhauses mit der Dynastie der Yakubanim. Sogar der vielgerühmte Sultan Hasrabal von Gorien war angereist, um seinen neuen Urenkel willkommen zu heißen. Niemand von ihnen ahnte, welch niederhöllisches Unglück über uns hereinbrechen würde.

Plötzlich stoben Menschen in Panik auseinander, als einer jener grauen Kolosse mit seinen goldverzierten Stoßzähnen ausbrach und in die jubelnde Menge fuhr. Die Angst verbreitete sich unter den Tieren wie eine garstige Seuche, und befahl auch jenes, das die Sänfte der Fürstenfamilie trug. Die Diamantene Allee wurde zur Straße des Todes. Die Unglücklichen, die sich nicht mit einem

Sprung in den Mhanadi retten konnten, wurden vom Strom der Flüchtenden mitgerissen und in den engen Gassen rund um die Allee aufgerieben wie Schiffe auf einem Riff. Dabei kam es zu schwersten Verletzungen, die einige gar mit dem Leben bezahlten. Welches Kismet derweil unsere geliebte Fürstenfamilie ereilte, insbesondere Prinz Sheranbil, den neuen Stolz unserer Stadt, das wissen im Moment wohl nur die Götter.»

Das Schicksal der Herrschenden ließ sich bis Redaktionsschluss nicht abschließend klären. Durch den noch immer schneebedeckten Raschtuls-Pass erreichten uns Nachrichten aus Khunchom derzeit nur mit großer Verzögerung. Die Boten-Redaktion bittet um Verständnis und versichert, den tragischen Vorfall weiter zu verfolgen.

Marco Findeisen

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Firon 1054 BF

Schwarzmagier wird Convocatus Altissimus!

Trostpreis für die Bruderschaft der Wissenden?! – Besetzung des *gremium honoris* noch unklar

LOWANGEN/GARETH/MIRHAM. Nachdem das Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik nach längeren Querelen als Ausrichter des diesjährigen Allaventurischen Konvents der Magie feststand, war man in Magierkreisen fest davon ausgegangen, dass der berühmte und angesehene Erzmagier *Robak von Punin* dem Konvent als *Convocatus altissimus* vorstehen würde. Doch nun haben die Oberhäupter der drei Magiergilden bekanntgegeben, dass die Leitung des Konvents

in die Hände von *Rhayodan de Porcupino* gelegt würde. Diese Nachricht ist zunächst überraschend, da dem renommierten schwarzmagischen Thaumaturgen gildenpolitische Ambitionslosigkeit nachgesagt wird – so hat er etwa bereits vor Jahren seinen Sitz im *consilium sinistiae*, dem schwarzen Gildenrat, niedergelegt. Zudem fragen sich Skeptiker ob *Porcupino* angesichts seines öffentlichen bekannten Leidens an der Schlafkrankheit dieser Aufgabe gewachsen ist.

Im Hinblick auf die rein repräsentative Funktion des *Convocatus altissimus* muss man sich jedoch fragen, ob diese Ernennung nicht allein zur Besänftigung der Schwarzen Gilde diene. Wie der Salamander bereits zutreffend vermutete, werden nämlich die beiden anderen Kusliker Akademien dem gildenübergreifenden Forschungsinstitut bei der Ausrichtung des Konvents behilflich sein; Graue und Weiße Gilde haben also gegenüber der Bruderschaft der Wissenden in jedem Fall eine Art Heimvorteil, der offenbar nun durch die Nominierung des Konventsobers hauptsächlich gemildert werden soll. Ob sich die Schwarze Gilde mit diesem vor allem protokollarisch bedeutsamen Schritt zufriedengeben wird, ist hingegen fraglich. Es steht nämlich zu erwarten, dass die Bruderschaft an anderer Stelle ihr Gewicht in die Waagschale werfen wird: Gerade werden die ersten Gespräche über die Besetzung des *gremium honoris* für die auszurichtende Basilius-Prüfung geführt. Zwar hat Magistra *ya Comari* bereits ihren Hut in den Ring geworfen und man geht davon aus, dass sie als *Convocata* und anerkannte Spitzenforscherin in diesem Fall nicht übergangen wird, aber neben den qua Amt gesetzten Gildenoberhäuptern ist die Zusammensetzung des wichtigen Gremiums ansonsten noch völlig offen. Da vor allem die Geheimen Beisitzer jedoch nicht gleichmäßig auf die Gilden verteilt werden, geht man davon aus, dass die Schwarze Gilde sich bemühen wird, diese einflussreichen Positionen mit möglichst hochkarätigen Mitgliedern ihrer Gilde zu besetzen.

Foslarin fordert gildenübergreifendes Tribunal!

GARETH. Im Vorfeld des Allaventurischen Konvents macht auch Saldor Foslarin, das langjährige Oberhaupt der Weißen Gilde, mit einem unerhörten Vorschlag von sich reden: Im Zusammenhang mit der anstehenden Gildengerichtsverhandlung gegen den magischen Verbrecher Rohaldor von Mersin – ein dreister Hochstapler, der sich beinahe das Schwarze Auge von Khunchom ergaunerte und auf der Flucht eine ODL-Garde und ein komplettes Dorf auslöschte – forderte er, dass Prozesse dieser Tragweite vor einem gildenübergreifenden Gericht verhandelt werden sollten, da sie das Ansehen der gesamten Magierschaft betreffen und dem *Codex Albyricus* auf diese Weise am besten Geltung verschafft werden könnte.

Dies stellt nichts weniger als einen Angriff auf die juristische Autonomie der einzelnen Gilden dar! Wie zu erwarten stieß der dreiste Vorstoß Foslarins auf keinerlei Gegenliebe der beiden anderen Gilden. Vor allem die beim Mersin-Prozess direkt betroffene Große Graue Gilde des Geistes

verwahrte sich heftig gegen dieses Ansinnen, dass nach Aussage Sirdon Kosmaars "einzig darauf zielt, den ohnehin bereits unbotmäßigen Einfluss der Weißmagier auf die Auslegung des *Codex Albyricus* weiter auszudehnen."

Die Puniner Spektabilität – selbst ein profunder Kenner des Magierechts – bezieht sich dabei unter anderem auf *Thimorn vom Eberstamm*, der zu Kosmaars Leidwesen die Schriftleitung für die Überarbeitung des *Codex Albyricus* innehat und an der Akademie der Magischen Rüstung zu Gareth lehrt, aber auch auf andere renommierte Rechtskundige der Weißen Gilde wie *Brigon von Erkenstein*, dessen Auslegungen und Kommentare des *Codex* auch in den anderen Gilden teilweise Beachtung finden.

Die Gründe für diesen wenig erfolgversprechenden Vorstoß Saldor Foslarins liegen im Dunkeln. Denkbar ist jedoch, dass sich der streitbare Zwerg, dem in letzter Zeit auch Gegenwind aus den eigenen Reihen entgegenwehte, vor dem Konvent mit den Neuwahlen der Gildensprecher als unbeugsamer Kämpfer für die Interessen seiner Gilde profilieren will.

Bleibt der Horas dem Konvent fern?

KUSLIK. Mit Bedauern hat die liebevollste Magierschaft die Berichte über die Reise des jungen Horas zu seinem Vater Shafir zur Kenntnis genommen. Denn wenngleich man mit Interesse den Erkenntnissen entgegen sieht, die der vertiefte Austausch mit dem Kaiserdrachen zu Tage fördern mag, so hatte man doch bereits darauf gehofft, den jungen Horas als Ehrengast auf dem Allaventurischen Konvent begrüßen zu können. Da der Kaiser jedoch nun wohl länger in den Hohen Eternen weilt, scheint diese Hoffnung vergeblich gewesen zu sein.

Am Hof war man zu keiner offiziellen Stellungnahme bereit, der zweite Hofmagus *Vargio di Costalanza* hat auf wiederholte Nachfrage jedoch angeblich mit einem kurz angebundenen "Abwarten!" geantwortet.

Franz Janson

Graf von Bredenhag fällt in Revolte

BREDENHAG. Der Hoftag der albernischen Kronverweserin Idra Bennain führte zur Absetzung des Bredenhager Grafen, doch Jast Irian von Crumold antwortete mit Gewalt und Magie. Der albernische Adel vermochte den Aufstand aus den eigenen Reihen zu brechen – nicht aber die dunklen Mächte, die ihn ermöglichten.

Wie der Aventurische Bote in bereits der Vergangenheit berichtete, befindet sich Albernia seit den Jahren des Krieges zwischen 1027 und 1032 BF auf einem schweren Weg. Kräfte, die einst in Balance waren, sind nicht mehr ausgewogen: Zu viel Kriegsvolk dient allein dem Gold und nicht der Ordnung, manch Hochadler will dem Gegner von Gestern nicht vergeben.

Graf gegen Graf

Der schwerste dieser Konflikte ist jener im Abagund, wo der Graf Bredenhags, Jast Irian Crumold, gegen den von Inhver ni Bennain erhobenen Grafen Cullyn ui Niamad steht, dessen Grafschaft Abagund einst zu Bredenhag gehörte. Cullyn ui Niamad, gestützt durch Barone der eigenen Familie, will dabei seinem als Schlächter von Bredenhag verschrienen Gegenspieler weder die Ereignisse im Krieg vergeben noch die Provokationen an der Grenze, wo immer wieder Bredenhager Bewaffnete sein Land betreten. Diese, so stellte es Graf Jast Irian in der Vergangenheit dar, tun Recht, da sie Landflüchtigen und Verbrechern nachsetzen,

die unter dem Schutz der Niamad Aufruhr in Bredenhag stiften. Die Krone versuchte noch im Boron das Aufblammen von Kampfhandlungen zu unterbinden, indem sie dem Bredenhager für diese Verfolgungen einen Freibrief ausstellte (der Bote berichtete in der Ausgabe 147). Dies band den Niamad die Hände, ließ die Bredenhager Häscher fortan aber immer maßloser handeln – und den Hass wachsen.

Verrat in Bredenhag

Kronverweserin Idra Bennain sah die Entwicklung mit Sorge. Wissend, dass sich das Land einen weiteren Waffengang nicht leisten konnte, setzte Idra auf Verständigung und rief im Phex zum Baihir auf Burg Bredenhag. Das Bemühen der Krone um Schlichtung scheiterte gründlich. Der Hoftag startete in Abwesenheit der Niamads, die jedoch bald darauf mit Schreckensmeldungen aus der Baronie Orbalat erschienen, wo Bredenhager Bewaffnete ein Edlengut niedergebrannt hatten. Tote im Abagunder Adel waren jedoch wahrlich nicht Bestandteil des Freibriefs für Jast Irian – und Kronverweserin Idra reagierte sofort und hart mit der Absetzung und Verhaftung des Grafen. Der Crumolder, hier im Zentrum der eigenen Macht, war jedoch weder geschlagen noch unvorbereitet. Während sich seine Söldner bemühten alle Adligen auf der Burg festzusetzen, und sei es nur um ihren Lohn zu erpressen, befreiten andere Gefolgsleute ihren Herrscher, der bald darauf zum Angriff blies. Mit Hilfe

von dunkler Magie, deren Herkunft in den Feenwelten vermutet werden muss, entführte Jast Irian den dreizehnjährigen Thronfolger Albernia, Finnian ui Bennain, belegte Kronverweserin Idra und ihr nahestehende Adlige mit einem Bannfluch und entkam in eine Anderswelt.

Nun mag derartige in vielen Provinzen als Aberglaube gelten, doch in Albernia sah sich der Adel derartigen Kräften schon mancher Tage gegenüber; Pakte zwischen Menschen und Feen sind gar Bestandteil der Geschichte – gerade der der Crumolds, deren Name und Wappen auf das Krummholz verweist, das ein magischer Ort im Gundelwald sein soll. So nahm der versammelte Hochadel den Kampf gegen die dunklen Mächte auf – mit Feuer und Schwert, doch ebenso nach den Regeln jener Feen, in deren Welt, wo dies nötig war. Was genau dabei geschah, wurde uns so wechselhaft berichtet, wie es außer der Feen unsteten Magie nur wenig erklären kann. Es gab Tote, doch Prinz Finnian wurde gerettet und der Fluch gegen seine Großmutter gebrochen – das zumindest kann mit Sicherheit gesagt werden.

Letztlich fand Jast Irian Crumold sein Ende. Der mächtigste Graf Albernia fiel, sein einziges Streben, sich noch höher zu erheben, wurde so abrupt beendet. Ob das nicht bereits das ursprüngliche Ziel des Baihirs gewesen sei, der verführerische Freibrief nicht nur das Seil, mit dem die Schlinge um seinen Hals gelegt worden war, war bald darauf Gespräch zwischen den Adligen: Der Bredenhager war aufgrund seiner immensen militärischen Stärke und exzellenter Verbindungen in die Nordmarken in mancher Hinsicht zu einem Gegenspieler der Krone geworden, dessen sich diese nun endgültig entledigen konnte.

Die gefährlichen Umtriebe der dunklen Feen aus Farindel und Gundelwald indes fanden kein Ende – und mögen es vielleicht auch zu den Lebzeiten des Chronisten nicht mehr tun. Das ist eine der großen Bürden Albernia, hört man doch mehr und mehr Berichte dieser Art – was wir an anderer Stelle in dieser Ausgabe vertiefen.

Macht und Ohnmacht der Königlichen Gärten

Mit Sorge betrachten zudem viele Beobachter die Dreistigkeit, mit der des Bredenhagers Söldner vorgehen – auch und gerade gegen den Hochadel Albernia. Wenn das Schwert in der Hand und nicht die Krone regiert, dann liegt vieles im Argen, dann beklagen Händler zurecht die Gefahren der Straßen, dann fühlt sich der Landmann zurecht selbst auf der eigenen Scholle nicht mehr sicher.

Havena-Fanfare, Rahja 1034 BF

Praios-Tempel geht in Flammen auf!

HONINGEN. Ein schreckliches Unglück suchte in den letzten Tagen des Jahres die Grafenstadt Honingen heim: Über Nacht wurde der stolze Tempel des Sonnengottes ein Raub der Flammen, und es sind, dem Herrn Praios sei's geklagt, mehrere Todesopfer unter der Priesterschaft zu beklagen! Auch die Leichen etlicher braver Honinger Bürger, die wohl die Nacht im Tempel verbringen wollten, um dem Götterfürsten im Gebet auch in den dunklen Stunden Achtung zu zollen, wurden aus dem verrußten Mauerwerk geborgen. Die Flammen müssen die Unglücklichen vollkommen überrascht haben, waren doch, wie Augenzeugen munkeln, manche der Leichen im Tode verzweifelt aneinander geklammert. Andere hatten vergeblich versucht, den Schutz des Sonnengottes zu erleben, so dass der einstmalige goldene Altar des Tempels

halb unter verbrannten Leibern begraben war. Die Ursache des verheerenden Brandes ist noch vollkommen unbekannt. Aus der gräflichen Residenz wurde verlautbart, dass eine Belohnung auf die Aufklärung des schrecklichen Vorfalles ausgesetzt würde.

In den Tagen nach der Brandkatastrophe fanden sich rasch Freiwillige zusammen, die Spenden für einen baldigen Wiederaufbau des Tempels sammeln wollen. Doch rasch wurde klar, dass selbst bei größter Spendeneigierlichkeit der Honinger der Segen des Sonnengottes nicht so rasch in die Stadt zurückkehren würde: Noch immer ist das Ewige Licht der Praios-Kirche verschwunden, noch immer währt die Heilige Suche – und solange das Licht nicht zurückgekehrt ist, kann kein Tempel des Herrn Praios geweiht werden.

Stefan Unteregger

Nun ist es kaum zweifelhaft, dass Kronverweserin Idra mit der Flusssgarde im Westen, den Abilachter Reitern im Osten und den Haustruppen aus dem Abagund im Süden den mächtigen Verbänden des Jast Irian ein unrühmliches Ende hätte bereiten können. Doch sie tat es nicht. Sie verhandelte und sandte die Söldner mit einem Handgeld heim. Der Oberst

der Abilachter, Arvo von Weyringhaus-Herlogan, seit zwei Jahren in seinem Amt, erklärte uns dazu: "Ihre Erlauchtheit schätzt das Leben ihrer Untertanen hoch. Sie sucht des Schnitters blutige Ernte zu vermeiden, auch da es gegen jene ging, die wenig mehr taten, als ihnen ein Graf befohlen. Auch aus der Sicht des Kommandanten ist ihr zuzustimmen: Der hohe

Blutzoll hätte unser Mühen, die Garden wieder zu voller Stärke zu führen, um Jahre zurückgeworfen – und die Garden mögen wir morgen schon für Schlachten brauchen, die nicht mit Wort und Münze zu gewinnen sind."

Aelfwin B. Limaech,
Korrespondent am Hofe Albernia's
(Michael Borth)

Die Macht der Feen – Wohin geht Albernia?

»Albernia ist ein magisches Land. Manche Kreuzung dreier Wege ist ein Siebensprung, manches Ding geschieht während die Praiosuhr verharrt und manches Augenpaar mag Dich im Verborgenen anblicken, sei es aus der Gischt der See, den Wellen des Großen Flusses, den Wäldern der Gundel oder der Wildnis der Farindel.«

Dies sind die Worte eines Mannes, den sie Felix aus den Nebellanden nennen, mit rottem Haar, das die Kobolde an Kindern wohl lieben, was hier in Albernia nicht selten ist. Und wahrlich mögen solche Sätze als Erinnerung daran dienen, wie viel Widersprüchliches das Land im Westen verbindet: Die Feen, magische Wesen, werden angenommen, aber es herrscht Furcht vor den drei Gilden. Tiefer Glauben an Efferd prägt das Land, aber sein Alveranier, der Flussvater, wird gar als König der Feen verstanden. Fast jedes Kulturland wurde aus einst riesigen Wäldern gerodet, und doch wird gar Gewalt gegen jene angewandt, die den Gundelwald oder den Farindel auch nur betreten wollen – sogar aus Ritterhand. Wie weit das alles geht, ist dabei die Frage. Beugt tatsächlich auch der Adel sein Haupt vor den Feen? Es will so scheinen.

Herrschaft wider die Ordnung

In dieser Ausgabe berichtet der Bote vom Fall des Bredenhager Grafen Jast Iran Crumold, der sich gegen die Herrschaft der Delphinkrone erhob. Eben dieser Jast Irian, so berichtet die Chronik, übernahm 1023 BF sein Amt, da den Feen (!) seine Vorgängerin, Rhianod ni Llud, nicht genehm war. Und erneut weisen nun die ältesten Häuser Albernia's, Fenwasian und Crumold, darauf hin, dass die Belange der Fee Farindel bei der Neubesetzung zu beachten sind. Es mag kaum überraschen, dass es eben jene Häuser sind, die allein zu wissen scheinen, was der Wille der Feen ist. Dass es ihnen jedoch gelungen ist, diese Rechte im albernischen Gesetz zu verankern, das verwundert. Ja, es erzürnt gar, wenn man Vertreter

der Ordo Gryphonia in Havena hört, deren vorstehender Wahrer der Ordnung Greiffas gerade auf Pilgerreise ist. Doch auch dem Götterfürsten nahestehende Adlige, wie das Haus Hohenfels, zu dem auch die Erleuchtete Praiadane von Honingen gehört, fragen inzwischen offen, wer in Albernia regiert: die Krone oder die Feen?

Das Raufen entlang von Madas Haaren

Andere Fragen betrachten indes die Kirchen Hesindes und Efferds, die jene sagenumwobenen Linien von göttlicher und magischer Macht verfolgen. Der Magister Ziel dabei ist es, Verschiebungen im Limbus zu ergründen, die sich in den sagenumwobenen Wäldern Albernia's manifestieren. Farindel und Gundelwald mögen beide große Feentore verbergen, Kraftlinien wie der *Torweg* scheinen dabei ihre Lebensader und Verbindung zu sein. Die Deutungen der Zeichen erschließt nun Veränderungen, die gar mit Krieg zwischen der Farindel und einem uralten Gegenspieler, genannt der Rote Wyrn, in Verbindung stehen mögen. Die Crumolds und Fenwasian sind dabei wohl nur weitere Figuren auf dem Spielbrett. Sie sind nicht gefeit davor, den Versprechungen jener Feen zu erliegen, die Allianzen suchen, wie der Fall des Grafen zeigt. Und schlimmer noch: Das Land selbst verändert sich, folgt der Spährenkraft, Lichtungen und Wege verschwinden, selbst Sumu regte sich mancherorts.

Vielleicht ungleich erschreckender ist gar das Wissen der Bruderschaft von Wasser und Wind. Die frühere Hüterin des Zirkels Larona Seeträumerin warnt seid langen vor einem anderen Konflikt, der sich in den Fluten abspielt. Im Kampf Efferds gegen nachtblaue Tiefen sei Havena selbst vom alten Gott an seinen Ort befohlen – das Werk der Menschen bedeutender Beitrag das Unheil in Schach zu halten, was da am Ende einer der mächtigen Kraftlinien liegt, die sich von

hier über Punin bis nach Gor und Maraskan schlägt. Auch hier wird spekuliert, dass der Konflikt die Spährenkraft lenken mag und jene sich im Großen Fluss darnieder schlägt, der kürzlich erneut sein Bett verlegte – womit erneut, so sieht es der Albernier, ein Hochkönig der Feen alle Geschicke lenkt.

Einen Weg zu wählen

Ist nun Albernia ein magisches Land? Das Blut des alten Adels ist eng verwoben mit den Geschichten der uralten Feen, jene liegen jedoch in unterschwelligem Krieg, spürbar in der Veränderung des Landes, dem Handeln der Akteure. Und so mag der Albernier am Scheideweg stehen: Tritt er ins gleißende Licht von Praios Gestirn? Drängt er die Magie zurück, all die Magie, so dass ihr Einfluss, ihre Herrschaft bricht – auch wenn er so seine Vergangenheit verrät und den Zauber seines Landes verliert? Oder tritt er in die Nebel und das Zwielicht der Feen? Akzeptiert er, was ist, um Einfluss zu nehmen, Verantwortung zu tragen, das Dunkle zu bannen – auch wenn des Götterfürsten enge Grenzen dieses Zusammengehens nie erlauben werden?

Aves mag in beidem einen gangbaren Weg, ein großartiges Abenteuer sehen, auch wenn der Herr der Horizonte die Vielfalt und das Unstete des zweiten Wegs wohl mehr schätzt. Wahrlich mag es ein einziges Schicksal sein, so nur in Albernia zu finden, hier zu entscheiden und aufzubrechen. Zu verharren, seinen Weg nicht zu suchen, wird hingegen in den Untergang führen: Die die Spannungen zwischen alten und neuem Adel, Feenpakten und Götterfurcht zerreißten Albernia ebenso, wie es die Kämpfe tun, sei es Mann gegen Mann, Fee gegen Fee, oder alle gegen alle. Man sieht, wie sehr es einen neuen Weg braucht. Wie gut dann, wenn manche Kreuzung dreier Wege ein Siebensprung ist.

Devon Dannain, Zugvogel des Aves,
für den Boten
(Michael Borth)

Entdeckung in Vinsalts Sotteranea

Forscherin enthüllt sensationellen Dreihorasmonat zur Zeit der Dalekiden

Die Historikerin Aryanne DiCosalli ist un-
verhofft auf neue Erkenntnisse gestoßen:
Galt 'die Regierungszeit Dalek-Horas' I.,
Herrscher über das Bosparanische Reich
zwischen 401 und 370 v. BF, immer als fried-
lich und nicht von Umbrüchen geprägt, so
fand die Bosparanforscherin nun heraus,
dass es im 18. Jahr der Herrschaft des Horas'
zu einem 'Dreihorasmonat' kam, in dem
Dalek verstoßen und gar zwei unrechtmäßi-

ge Anwärter hintereinander den Thron Bos-
parans erklommen. "Es sieht ganz so aus",
so DiCosalli, "als hätte es auch zu Daleks
Zeiten gleichsam einen Bürgerkrieg gege-
ben, der jedoch im Nachhinein der Damna-
tio Memoriae zum Opfer gefallen ist - das
heißt, die Belege dafür wurden aus den Auf-
zeichnungen getilgt, die Namen der Usur-
patoren aus Inschriften entfernt." Es erfüllt
DiCosalli mit großem Bedauern, dass auch

sie nicht mit Namen aufwarten kann, denn
die Steintafel ist stark beschädigt.

"Dennoch können wir davon ausgehen,
dass der Doppelmonat Serens, also Perraine
und Phex, des Jahres 383 v.BF, eine Zeitlang
als der 'Dreihorasmonat' bekannt gewesen
ist." Ihre Forschungen in den Katakomben
Vinsalts dauern an. Nach dem ihren Ver-
dacht bestätigenden Fund eines Graphitos
in den Mauerresten des Oluukeums hofft
sie nun, die Begräbnisstätten der beiden
unbekannten Horanthen zu finden. Sie bit-
tet hierfür um die Unterstützung geneigter
Financiers.

Judith C. Vogt

Aufstände in Al'Anfa



L'ANFA. Wie wir über unseren al-
anfanischen Korrespondenten
Jadamir Meloris erfahren haben,
gab es in den letzten Monaten immer wie-
der Aufstände in Stadt des Roten Goldes.
Leider dringen nur sehr wenige Informati-
onen nach außen und es gibt bislang keine
gesicherte Quelle, wie die Lage derzeit in
der Stadt ist.

Offenbar ist das Volk Al'Anfas nach der ver-
lorenen Seeschlacht von Phrygaos davon über-
zeugt, dass die Schuld daran bei den Granden
des Silberbergs liegt und die Niederlage zu
noch größerer Armut geführt hat. Vor allem
in den Elendsvierteln der Stadt zeigen sich
immer wieder Volksredner und Rebellen, die
auf die Fana einreden und sie zu Aufständen
anstacheln wollen. Und dieses Mal fallen ihre
Worte auf genährten Boden.

Die Stadtgarde und die Söldner der Gran-
den zeigten sich jedoch unerbittlich gegen-
über den Rebellen und es kamen bereits

Dutzende Menschen ums Leben.

Von Seiten des Patriarchen und der Boron-
Kirche Al'Anfas gab es keine Stellungnah-
me. Man umgab sich mit borongefälligem
Schweigen.

Wir wollen nicht verschweigen, dass die
Berichte unseres Korrespondenten bereits
einige Monate alt sind und uns erst jetzt er-
reicht haben. Der Brief erreichte die Boten-
redaktion in einem sehr schlechten Zustand
und verspätet, so dass wir in großer Sorge
um unseren Mitarbeiter sind. Der Bote wird
jedoch versuchen einen weiteren Schreiber
nach Al'Anfa zu entsenden, um mehr über
die Vorkommnisse und den Verbleib Jada-
mirs herauszufinden.

Wer gegen ein gutes Honorar nach Al'Anfa
reisen möchte, um unseren Mitarbeiter zu
eskortieren und zu beschützen, möge bei der
Redaktion vorsprechen.

Wir berichten weiter.

Überfälle auf Sklavenhändler



ENGBILLA/CHORHOP. Wie uns jüngst
zugetragen wurde, sind nicht nur in
Al'Anfa Aufstände ausgebrochen.
Der Bote konnte in Erfahrung bringen, dass
es in verschiedenen Regionen Meridianas
zu seltsamen Vorkommnissen kam. Mehre-
re Plantagen nahe Mengbilla und Chorhop
wurden in Brand gesetzt, auf einige Men-
schenjäger des bekannten Sklavenhändlers
Melilo Murenas wurden Angriffe verübt und
auch nicht wenige Sklaven befreiten sich von
ihrem Joch, überlumpelten ihre Herren und
flohen in den Dschungel.

Hinter den Angriffen vermuten die Meng-
biller den berüchtigten Moha He-Sche,
der schon seit einiger Zeit die Stämme des

Regengebirges gegen die Sklavenhalter
aufhetzt. Die Herrscher der Siedlerstädte
des Südens zeigen sich von den Ereignissen
beunruhigt, jedoch scheint niemand ernsthaft verletzt worden zu sein. Selbst die
Menschenfänger wurden lebendig gefun-
den, jedoch gefesselt und geknebelt. Nur
ihre Waffen hat man ihnen abgenommen
und zerstört.

Verschiedene Machthaber, darunter die Fa-
milie Zeforika und haben ein Kopfgeld in
Höhe von 250 Dublonen auf den Anführer
der Moha ausgesetzt und wollen seiner hab-
haft werden. Doch bislang konnte niemand
etwas näheres über den Aufenthaltsort von
He-Sche berichten.

Brabaker Zusammenkunft



RABAK. Trotz (oder wegen?) der Er-
eignisse, die sich überall in Meridi-
ana abspielen, hat der alte König
von Brabak, Mizirion III., eine Versamm-
lung der wichtigsten Mitglieder der Golde-
nen Allianz einberufen.

Während die Königin von Trahelien Ela XV.
und der Praefos von Ghurenia, Quotos, nach
Brabak reisten, nahm für das Horasreich der
Botschafter in Brabak teil.

Was hinter den Zimmern des Palastes be-
sprochen wurde, können nur die Teilnehmer
allein sagen. Selbst die Brabaker Audienzia
hatte keinen Zutritt zu den Räumlichkeiten,
was zu einer Verstimmung bei den mächtigen
Familien sorgte.

Näheres war nicht zu erfahren und so bro-
delte die Gerüchteküche: Von einem Angriff
Brabaks auf Al'Anfa ist die Rede, aber auch
von neuen Handelsabkommen und Expe-
ditionen in das Südmeer. Ein weiteres übles
Gerücht besagt, dass der Praefos ein Auge
auf die Königin geworfen hat. Dies soll aber
zurückgewiesen werden, schließlich ist sie
die Gemahlin des Prinzen Peleiston, Mizi-
rions Sohn und Erben.

Gedenkfeier für Alessandrian Arivorer

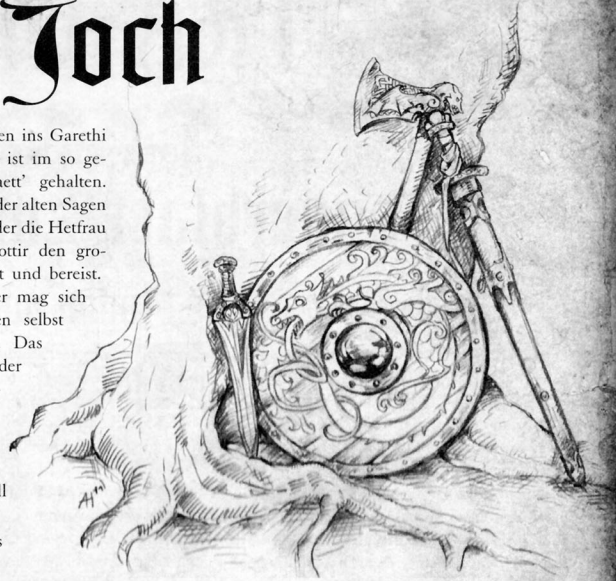


ELHANKA. Die Gemeinschaft der
Freunde des Aves lädt zur großen
Gedenkfeier zu Ehren des Reisen-
den Alessandrian Arivorer, der Ende des Jah-
res 1033 BF nach seiner Rückkehr aus dem
Güldenland verstarb. Unter den Laudatoren
finden sich Kara ben Yngerymm, Gilmon
Quent und Siberius Bramstetter. Für das
leibliche Wohl ist trefflich gesorgt und die
Pforten des Casinos öffnen sich zur
Hesindestunde.

Juralas Joch

Wenn die kluge und die schöne Göttin ein Werk vollbringt, dann mag sie gelegentlich auch den Sohn des Herren der Meere in ihre Umarmung mit einschließen. So oder ähnlich mag man eine neue, produktive Zusammenarbeit beschreiben, die dieser Tage in den Hallen der Weisheit zu Kuslik stattfindet. Dort nämlich lehrt zur Zeit der Herr Framar Svafkelsson Skáldaspillir als außerordentlicher Lektor für die Kunst der Skalden. Als Beispiel für seine und der Nordleute Verskunst hat er nun erstmals eines ihrer Gedichte entsprechend ihren uralten

metrischen Vorgaben ins Garethi übertragen. Dieses ist im so genannten 'Ifirnskaett' gehalten. Es beschreibt eine der alten Sagen der Thorwaler, in der die Hetfrau Jurala Hugdornsdottir den großen Fluss entdeckt und bereist. Der geneigte Leser mag sich nun im Folgenden selbst ein Bild machen. Das Gedicht lautet in der Übertragung folgendermaßen:



1.
Geht das Heim der Hetfrau
halb zum kalten Tale,
halb den Hang so schwankend,
hoch zum klammen Kamme,
dann wandern die Wünsche,
wankt Furcht mit den Planken,
Achtend nachts die Nässe
noch im Joch Juralas.

2.
Welchen Wahn ich ahne,
wenn du nicht erkennen
willst das stille Sträuben!
Stark der Fluch des Barsches
folgt dem Gold des Flusses.
Vater, der Tat Buße
hast Du bald erhalten:
Herzblut viel und schmerzvoll.

3.
Weit die Maid des Meeres
Macht und Ruhm einst brachte.
Wo Land, See und Sandstrand,
Sümpfe und auch Tümpel
Weiden wenig meiden,
Wiesen selbst des Riesen
der Wale Mahl wählen
war sie wohl gefahren.

4.
Auch die Otta tauchte
arg und knapp den zarten
Bug nur bei dem Zuge,
bis sie fand der Tannen
Nährer nah fortwährend.
Nächtens schimmert glimmend
schön das Kap des Königs,
kündend von den Gründen.

5.
Pracht und Macht so prunkvoll
preist all seine Hallen.
Aus der Faust des Flussmanns
fing Jurala Ringe
an die Hand zu heften,
Hochmut im Blut, sich an,
falls nicht alles Altern
er ihr gar verwehrt.

6.
Zwist und Arglist zeigte
Zwiesprache im Brachland.
Bis mit Lachen brachten
Beute heim die Leute
der Schwertmaid, doch scheiternd
schenkte der Versenker
als stets alterslose
Erbschaft ihr das Sterben.

7.
Reichtum gleicht nicht Ruhe.
Rein lodert am Bodir
nun wie einst von unten
aus dem Geist des Meisters
der Fahrten stark Feuer,
fern den Fluch zu suchen.
Selbst der Sieger Kriegeruhm
sinnt bald nach der Klinge.

8.
Klein das Kind in Windeln,
Kämpfe recht zu fechten,
ließ zurück als Lücke
lang bei bangen Freunden
guten Muts die Mutter;
machte kehrt, ihr Trachten
wandte Wunderkunde
Wehmut ungu zu einst.

9.
Von des Flusses lustig
frischen Tischgesprächen
fand sie nichts mehr, manches
meinte dort im Keime
notfalls schlicht vernichten
nun der Fürst zu dürfen.
Stürme schickte trickreich
schon er ihr zum Lohne.

10.
Bald zerbrach der haltlos
bei des Windes Bindung
schwach drehende Drache
damals, schreiend, lahmend.
So versank der schlanke
Sorge stetig Neetha
schenkende Schwan Kendrars
schwankend in Tangranken.

11.
Viel muss der Flussvater
Falsches wohl an all den
kühnen Kämpfern sühnen,
kalt und grollend, wollen,
wenn bis heute Hände
Halt verlieren frierend,
seiner See vereinend
sich in gutem Blute.

12.
Bang sind die Angbarsche
Blut zu geben, Leben,
Welt auch harter Helden
heißt es, dass entreiß
ihr Herr heute zerrend,
Hand und Fluch anlegend,
noch als Joch Juralas
Jungen, wie gesungen.

13.
Darum fahre dorthin
Dein Schiff wie in Riffe:
Nie, denn wenn das Wasser
wogt im Sog des Taten
findenden Kampfkindes
kannst an Schande denken
Du, kundig des dunklen
Danks, im Joch gefangen.

Tobias Dahlmann

DER OPTOLITH

TRANSYLSILISCHES TAGESBLATT

Sonderblatt zum Perlenmeer

»Das Perlenmeer, unendliche Weiten ...«

Mit diesen Worten beginnt das berühmte Schreierwerk *Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten* des Kapitäns und Entdeckers Rateral Sannin XII., in dem er über seine legendäre Expedition der Jahre 998 bis 1002 BF berichtet. Im vergangenen Marktmond haben wir unseren Schreiber Stojko Owaz an die Perlenmeerküste entsandt, um zu sammeln, was man sich in diesen Tagen über die Tobrische See erzählt. Mit diesen Berichten kehrte er nach Yol-Ghurmak zurück.

Leomelia Winterbach,
Schriftleiterin des Optolithen
(Michael Masberg)

Rudon von Darbonia wieder im Amt

Der Perlenmeer. Rudon von Darbonia, des Reiches vorletzter Großadmiral und vor seiner Zeit von den alten Göttern abberufen, kehrt zurück an das Kommando einer Flotte. Der Heptarch der Meere Darion Paligan hat den verdienten Recken an seine Seite bestellt, um als sein Stellvertreter über die Armada der Schwimmenden Heptarchie zu gebieten. Mit dem Segen der Dunklen Mutter und der Tiefen Tochter hat Seine Exzellenz Rudon die Fesseln des Todes abgestreift. Zwar wird die Befehlsgewalt in letzter Instanz weiterhin bei Paligan liegen, doch scheint der Heptarch sich mit dieser Entscheidung vieler Aufgaben entle-

digen zu wollen, die er nun in fähigen Händen weiß.

In den Admiralitäten der Perlenmeerküste widmet man der Neuigkeit große Aufmerksamkeit. Oder um es mit den Worten von Ondinai der Grindigen, Herrin von Südwall, zu sagen: "Dass Paligan seine für ihn überlebenswichtige Flotte einem Stellvertreter anvertraut, kann nur bedeuten, dass er große Pläne verfolgt, die sein ganzes Augenmerk erfordern. Und das lässt mich nicht gerade ruhiger schlafen."

Der Optolith jedenfalls wünscht Seiner Exzellenz viel Erfolg und beglückwünscht ihn zur Rückkehr in sein neues, altes Amt.

"Wir sind keine Kirche!"

Hohepriester gibt Weisung an den Kult der Tiefen Tochter aus

RULAT. "Patriarchen, Metropolen – die Salzbarde des trügerischen Gottes benötigen diesen Titel, nicht jedoch die Kinder Globomongs!" Mit diesen Worten beginnt die Botschaft, die der Hohepriester Globoman Guryek, Wächter über die Bodenlose Grube von Rulat, in diesen Wochen unter den Jüngern der Tiefen Tochter verbreiten ließ. Weiter heißt es: "Wir sind keine Kirche! Wir sind der Tridekapus und einzig Globomong ist unser Haupt." Diese Botschaft überrascht in zweierlei Hinsicht: Zum einen hat sich noch vor wenigen Wochen die Priesterin Mahayama zur Schwarzen See (erfolglos) versucht, sich als 'Gebietlerin des Flusses Tobimora' durchzusetzen und damit hierarchische Strukturen innerhalb des Kultes zu schaffen. Zum anderen hat sich Guryek, ob-

wohl er als Wächter des Heiligtums als Autorität für die Gefolgschaft der Göttin gelten muss, in den letzten Jahren kaum in die rituellen Belange eingemischt. Seine Botschaft erinnert zudem ab ähnlich lautende Worte, die dem Heptarchen Darion Paligan nachgesagt werden: "Charyptoroth ist das Meer und der Fluss, ihr findet sie in jedem Wasser, in Seen, an Küsten und in den Sterblichen selbst. Sie ist das Elixier des Lebens. Baut ihr keine Tempel, denn alles, was ihr ihr schuldet, ist Furcht."

Eine Verbundenheit, wenn nicht gar Hörigkeit gegenüber dem Heptarchen spricht auch aus den abschließenden Worten Guryeks: "Wer Globomong folgt, lauscht dem Wort ihres Propheten, denn aus seinem Mund spricht sie zu den Sterblichen."

Bornländer unter Gekreuzten Schwertern?

Norbeck. In der Fürstkomturei geht das Gerücht, Seine Durchlaucht Helme Haffax hätte dem bornischen Seehelden Pjotrew Hjolmen einen Admiralsposten in seiner Flotte angeboten. Es ist ein offenes Geheimnis, dass Hjolmen schon länger liebäugelt, modernere Schif-

fe als die bornischen Potten und Holken zu befehlen, allerdings blieben die erhofften Angebote, vor allem aus dem bevorzugten Lieblingen Feld, bisher aus. Ob tatsächlich Absprachen stattfinden und Hjolmen bald unter den Gekreuzten Schwertern segelt, wurde weder bestätigt noch dementiert.

Seemannsgarn

»Die stinkenden Froschmenschen sind im Mantel der Nacht unsere Bordwand hochgekröchen und wie walwütige Thorwaler über uns hergefallen. Ich sah mich schon in ihren feisten Bäuchen enden, bestenfalls noch in den Sklavenpfählen der Stadt aus der Tiefe. Da tauchten aus dem Nebel plötzlich sie auf – Elfen, die auf silbernen Delphinen ritten und mit ihren Speeren Jagd auf die Krakenriester machten. Nein, keine Necke! Sie hatten spitze Ohren, was sollen sie sonst gewesen sein außer Elfen? Ich fiel während der Kämpfe ins Wasser und erwachte im Muschelpalast des Seefelkenkönigs. Die Spitzohren pflegten mich, dann legten sie mich in ein Boot aus Schilf und schickten mich fort in die Nebel. Ich träumte. Als ich wieder zu mir kam, fand mich die Vlderasch und brachte mich nach Beilunk. Die Seelfen retteten mein Leben, bei Efferds wallendem Bart, so wahr wie ich hier sitze!«
—die Geschichte des Matrosen Rigbald, gehört in Mendena

Kleinanzeigen aus der Stadt aus der Tiefe

Folge dem Wandernden Markt! Bessere Waren und günstigere Preise als auf dem Basar!

Sklavenpfähle, Söldnerbörse, Wandermarkt – Übersicht verloren? Ensgar Halderlin, der Fürst des Basars, kennt die Preise!

Ziliten waren gestern! Rissio sind die Sklaven der Saison – und jetzt so günstig wie noch nie!

Verletzungen? Brackwassersieche? Unten Brennen? Grüner Gott ist Quell von Leben! Kommen zu Gallah Brion der Grüne, er werden heilen mit grüner Gabe.

Mit Aves Beistand und Nandus Forscherdrang will ich fremde Gestade entdecken und sie für die Kirche der Hesinde, des Nandus und des Aves kartographieren. Und wer weiß, welche Abenteuer, Schätze und wundersame Dinge in der Ferne zu finden sind!

Oh, Uthuria!

Ja, sobald ich die Grenzen meiner Heimat kenne, will ich mich aufmachen, um all die Wunder jenseits Aventuriens zu ergründen!"

Hintergrund: Elowyn Niamad ist eine gebürtige Albernierin, aufgewachsen in der großen und berühmten Stadt am Meer der Sieben Winde: Havena, dem Stolz Albernias.

In ihr ist wie bei allen Albernern der Freiheitsdrang sehr groß, wobei er sich bei ihr nicht in politischen Ambitionen oder Bestrebungen wieder die praxisgültige Ordnung, sondern vielmehr als Wunsch nach Reisen in die Ferne äußert.

Schon immer war sie begeistert von den Geschichten ihrer Mutter, die ihr von fremden Ländern und Kulturen berichtete, welche sie als Abenteurerin in ihrer Jugend besucht hatte (denn Elowyns Mutter war ist eine stolze Kriegerin aus der Schule von Winhall und lebte das Leben einer Abenteurerin). Ihr Vater, ein Krämer aus Havena, der noch nie weiter als eine Tagesreise weg war, schenkte ihr zum zwölften Tsatag einen Kompass, der von nun an ihr stolzester Besitz war.

In Havena bot sich Elowyn in mehrfacher Hinsicht die Möglichkeit, sich in wichtigen Fragen der Derographie weiterzubilden. Einer ihrer Onkel arbeitete bei den Efferdbrüdern und gewährte ihr Einblicke in alte Seefahrtskarten. Im Laufe der Jahre wurde ihr Wunsch immer größer sich selbst auf Reisen zu begeben und so heuerte sie als junge Frau bei einem Händler an, der eine Fahrt auf die Zyklopeninseln unternahm. Elowyn war so begeistert von der Seefahrt und ihren kleinen Entdeckungen auf der Insel Pailos, dass sie beschloss zukünftig sich ganz in den Dienst der nandus- und avesgefälligen Derographie zu stellen. Zwar sind ihre Mittel sehr begrenzt, aber ihr Enthusiasmus dafür umso größer.

Seitdem träumt sie davon in die Fußstapfen von Bastan Munter und Alessandrian Arivorer zu treten, den berühmtesten Kartographen Aventuriens.

Ob sie dafür in den Dienst eines Adligen, eines Handelshauses oder einer Kirche treten muss, ist Elowyn zu diesem Zeitpunkt recht egal.

Am liebsten würde sie ihre Entdeckungen der ganzen Welt zeigen, sodass sie schon probiert hat, mit der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft Kontakt aufzunehmen. Da sie jedoch noch ein unbeschränktes Blatt ist, wurden alle ihre Bitten nach Unterstützung bislang abgewiegt. Elowyn lässt sich davon jedoch nicht aus der Ruhe bringen. Im Gegenteil. Sie will der Gesellschaft beweisen, dass Großes in ihr steckt und würde auch alleine losziehen, falls sich eine passende Gelegenheit dafür bietet.

Kleidung und Bewaffnung: Als reisende Kartographin ist Elowyns Kleidung ausschließlich zweckmäßig. Meist trägt sie wetterfeste Stiefel und um sich vor Regen und schlechtem Wetter zu schützen auch noch einen ge-

wachten Mantel. Falls sie sich gegenüber wilden Waldmenschen-Stämmen oder beißwütigen Tieren wehren muss, so greift sie meist auf ihren Säbel zurück. Zwar ist sie keine geübte Kämpferin, aber sie kann sich dennoch ihrer Haut erwehren.

Varianten: Längst nicht alle Kartographen sind Einzelkämpfer. Hinter einigen von ihnen stehen größere Gesellschaften, wie die *Freunde Aves'* oder die *Kaiserliche Derographische Gesellschaft* (siehe *Verschworene Gemeinschaften* 72), welche die mutigen Männern und Frauen bei ihren Vorhaben – sofern sie sinnvoll erscheinen – unterstützen. Hier kann es sich anbieten, dass die Kartographin auch *Verpflichtungen* oder gar *Schulden* gegenüber der Gesellschaft hat, die für ihre Ausbildung und Ausrüstung sorgte.

Außer, dass ein Kartograph auch aus einem anderen aventurischen Reich, wie etwa dem Mittelreich, dem Bornland oder auch aus Südaventuriern stammen kann, ist längst nicht jeder nur an der Erstellung von Karten interessiert. Es kommt nicht von ungefähr, dass die Grundprofession die des Entdeckers ist. Viele Kartographen sind auch Abenteurer, die es ebenso spannend finden.

Die Kartographin

Rasse: Mittelländer

Kultur: Mittelreichliche Städte (Hafenstädte)

Profession: Entdeckerin (Kartographin)

MU 14	KL 14	IN 14	CH 12	FF 12	GE 12
KO 12	KK 10	SO 6	LeP 27	AuP 29	MR 4

Vorteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Gefahreninstinkt (5)

Nachteile: Eitelkeit 7, Neugier 8

Talentspiegel: Armbrust +5, Dolche +1, Hieb Waffen +0, Infanteriewaffen +1, Raufen +3, Ringen +3, Säbel +5, Wurfmesser +0, Athletik +0, Klettern +3, Körperbeherrschung +2, Reiten +2, Schleichen +0, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +0, Sich verstecken +0, Singen +0, Sinnenschärfe +5, Tanzen +0, Zeichnen +2, Etikette +3, Gassenwissen +3, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Fahrtensuchen +2, Fesseln/Entfesseln +1, Fischen/ Angeln +2, Orientierung +4, Wettervorhersage +4, Wildnisleben +5, Geografie +7, Geschichtswissen +2, Gesteinskunde +3, Götter/Kulte +3, Heraldik +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Rechnen +8, Rechtskunde +3, Sagen/Legenden +9, Sternkunde +5, Tierkunde +2, Muttersprache: Garethi +12, Sprachen kennen: Angram +4, Sprachen kennen: Bosparano +6, Sprachen kennen: Isidra +2, Sprachen kennen: Mohisch +4, Sprachen kennen: Thorwalsch +3, Sprachen kennen: Tulamida +3, Lesen/Schreiben: (Alt-) Imperiale Zeichen +3, Lesen/Schreiben: Angram +3, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +6, Lesen/Schreiben: Tulamida +3, Ackerbau +1, Boote fahren +2, Fahrzeug lenken +2, Feinmechanik +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Kartografie +12, Kochen +1, Lederarbeiten +1, Malen/Zeichnen +5, Schneidern +3, Seefahrt +3

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Mittelreich), Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Stadtteil/Kleinstadt)

Verbilligte SF: eine weitere Kulturkunde

Kampfwerte: Armbrust 5, Dolche 8/7, Hieb Waffen 7/7, Infanteriewaffen 8/7, Raufen 9/8, Ringen 9/8, Säbel 10/9, Wurfmesser 7

Ausrüstung: Stabile, wetterfeste Kleidung, feste Stiefel, gewachster Mantel oder Umhang, Säbel, Dolch, Rucksack, wasserdichte Lederrolle für Karten oder Aufzeichnungen, Schreibzeug, Kohlestift, 20 Blatt einfaches Papier, Tagebuch, Kompass, weiteres Schreibgerät, 36 Silbertaler



DIE TIEFE – TEIL II

VON MORITZ MEHLEM (MIT DANKE AN JULIAN KLIPPERT, VLI LINDNER,
CHRISTOPH MICHAELIS, MARCUS SOLLMANN UND JOCHEN WILLMANN)

Am Grund des Grabens (siehe Teil I dieses Artikels im *Aventurischen Boten* 149) sind tatsächlich keine Reichtümer zu finden, außer den Überresten unglücklicher Schatzsucher und ihrer Ausrüstung wie Unterwasserfahrzeugen oder mitgeführte Artefakte. Hier liegt G'rmonga in unruhigem Schlaf, aus dem er jedoch manchmal erwacht. Sein Körper ist mittlerweile so gewaltig angewachsen, dass er sich nicht mehr frei im Meer bewegen, sondern nur noch langsam am Hang entlang kriechen kann, bis dieser zu steil wird. Meist wartet er ganz einfach mit weit geöffnetem Schlund auf Nahrung, wie etwa Taucher oder Opfergaben der Mholuren. Die Nequaner fürchten, dass er eines Tages aus dem Graben herauswachsen wird.

An dieser Stelle seien nur kurz die Probleme erwähnt, die mit dem Reisen in solchen Tiefen einhergehen, wie gewaltiger Druck, absolute Dunkelheit oder Sauerstoffmangel; doch glücklicherweise gibt es in Myranor Mittel und Wege auch einen Tiefseegraben zu erforschen. Allerdings müssen selbst Demergatoren speziell ausgerüstet werden, um der Tiefsee trotzen zu können.

Grob kann man sagen, dass die meisten maritimen Rassen bis zu 500 Schritt tief tauchen können, ein Demergator um die 600 bis 800 Schritt. Risso können um die 2.000 Schritt tief tauchen, es wurden aber auch schon Exemplare in größeren Tiefen angetroffen. Ein magisch unterstützter Demergator kann jeden Punkt der Tiefsee erreichen. Es gibt auch spezielle Artefakte, die es erlauben, den Druck und die Lichtlosigkeit größerer Tiefen, zu ignorieren und sich auf bis zu 2.000 oder sogar 3.000 Schritt unterhalb des Meeresspiegels zu begeben. Bis zu einer gewissen Tiefe kann man auch auf die Szirri-Szirri-Quallen zurückgreifen, die es einem Helden ermöglichen bis in einer Tiefe von 400 Schritt unter Wasser zu atmen.

Was kann eigentlich eine Heldengruppe dazu bringen, sich in diesen Tiefseeschlund zu begeben?

Welche **Motivationen** mag es geben? Zum einen die immer bestehenden – Abenteuerlust (einen unbekannten Ort zu erforschen) und Geldgier (Gerüchte von einem gewaltigen Schatz). Ansonsten könnte es sich auch um eine Mission handeln, die die Charaktere für das Imperium (um ihren sozialen Status zu steigern), für die Charybalis (eventuell unter Vorspiegelung falscher Tatsachen) oder für einen reichen Händler in Balan Cantara (der einen für die Helden wichtigen Gegenstand als Gegenleistung bietet) durchführen.

Natürlich können die Helden auch Nequaner sein oder mit den Nequanern zusammenarbeiten. In diesem Fall können sie sich in der Nequaner-Wacht aufhalten und mit den Demergatoren auf Patrouille begeben, wo ihnen potentielle "Gegner" mit den oben genannten Motivationen begegnen können.

Im Tiefseegraben besteht die Möglichkeit verschiedener Begegnungen mit den Meeresbewohnern. Der Meister sollte für jeweils 400 zurückgelegte Schritt einen W20 würfeln, bei einem Ergebnis von 1-5 findet ein Ereignis statt. Dies wird auf der passenden Tabelle mit einem W20 ausgewürfelt. Sie sollten möglichst immer sinnvoll mit der aktuellen Handlung verknüpft werden, um nicht künstlich zu wirken.

Gerade von intelligenten Meeresbewohnern können wertvolle Informationen über den Graben erhalten werden, wenn auch nicht alle den Helden freundlich gesinnt sind.

0 BIS 400 SCHRITT TIEFE (OBERHALB DES GRABENS)

- 1 Eine Drachenschildkröte beugt die Helden neugierig aus der Entfernung.
- 2-3 ein Schwarm Szirri-Szirris
- 4-5 13 Lebende Steine (nur am Grund oder direkt am Hang)
- 6-9 ein Schwarm Feuerquallen
- 10-12 eine Patrouille aus 10 Nequanern, die davor warnen, tiefer zu gehen
- 13-15 eine Familie von 17 Oloruunen
- 16-17 eine Jagdgesellschaft aus 5 Abishai mit 5 Jagdhaien
- 18-19 12 Gobos (nur am Grund oder direkt am Hang)
- 20 eine Seeschlange

400 BIS 1.200 SCHRITT TIEFE

- 1 4 mörderische, degenerierte Mholuren aus dem Wachtposten
- 2-3 3 Gobos (nur direkt am Hang)
- 4-5 6 Risso'Ma i Ti mit Tauch-Artefakten (siehe oben)
- 6-9 ein hungriger Riesenkraken
- 10-12 Nequaner-Demergator. Die Besatzung warnt davor, tiefer zu gehen.
- 13-15 Eine Strömung reißt die Helden 600 Schritt in die Tiefe.
- 16-17 4 Tiefsee-Krakenmolche.
- 18-19 1 Riesenmuräne (nur direkt am Hang).
- 20 2 Tiefsee-Hummerier aus Höhlensystem 4 auf der Jagd

1.200 SCHRITT TIEFE BIS ZUM GRUND

- 1 Eine innere Stimme zwingt die Helden dazu, sich schnellstmöglich auf den Boden des Grabens sinken zu lassen.
- 2-3 3 Tiefsee-Zitterrochen.
- 4-5 Eine leuchtende Kugel (erhellte einen Radius von 50 Schritt) – sie lässt sich problemlos mitnehmen.
- 6-9 Eine warme Strömung reißt die Helden 800 Schritt nach oben.
- 10-12 Nequaner-Tiefsee-Demergator – letzte Warnung
- 13-15 Ein helles Licht. Dahinter steckt ein *Riesen-Anglerfisch* (eine neue Kreatur, siehe www.uhrwerk-verlag.de).
- 16-17 Nur karmales Licht kann an dieser Stelle die absolute Dunkelheit durchdringen.
- 18-19 2 mörderische, degenerierte Mholuren in einem gestohlenen Tiefsee-Mini-Demergator mit Rammsporn.
- 20 Diese Gegend fühlt sich unsagbar böse an. Bis die Hoffnungslosigkeit endet, sind die Helden 800 m tiefer gesunken.

KEIN FRIEDEN FÜR DIE WARUNKER

WARUNK. Die Erhebung zahlreicher Untoter sorgte für Panik und Tod in den Flüchtlingslagern der Weststadt. Der verantwortliche Invocateur entging den Ermittlungen der Rondrianer und führte die Beschwörung eines bisher unbekannten, übermächtigen Heshthot-Phänotypen durch. Nur die Tatkraft der Warunker konnte Schlimmstes verhindern.

Der Zeitpunkt hätte nicht passender gewählt sein können. Mada lag in voller Pracht, der Dolch stand in Konjunktion zum Sternbild der Rubine und die Namenlose Leere gähnte über der Warunkei, als Sennmeister Jaakon von Turjeleff zur Eskorte einer Beilunker Karawane mit vielen Getreuen die Stadt Warunk verließ. Nur kurze Zeit später suchte eine Horde von Wiedergängern das Flüchtlingsviertel heim, erhoben von einer Gruppe Nekromanten, die die Befreiung Warunks augenscheinlich noch immer nicht akzeptieren wollten.

Falk von Arivor, der Stellvertreter des Sennmeisters, schlussfolgerte kurzerhand, dass man nach dem eigentlichen Drahtzieher dort suchen solle, wo er zuletzt gesehen wurde. Auf seinen Befehl hin sperrten und durchforsteten die Rondrianer das Flüchtlingsviertel – wenn auch voll sichtlichem Widerwillen gegen dies ineffiziente Vorgehen – während der eigentliche Urheber der Verschwörung unbemerkt weiteragieren konnte. Zu spät erkannten die Warunker, dass der Angriff auf die Weststadt nur ein Ablenkungsmanöver gewesen war. Es bedurfte schließlich der Hinweise und Führung eines tobrischen Flüchtlings namens Cairon, um die Bürger der Unterstadt im Kampfe zu einen und den niederhöllischen Schrecken zurück zu schlagen, den ein unbekannter Beschwörer auf die Innenstadt losgelassen hatte.

Mancher Gelehrte mag sich sagen "Nun ja, ein einzelner Heshthot – das bedarf lediglich einer Handvoll wackerer Kämpen." Ich entgegne: Weit gefehlt! Jener Phänotyp war vom Beschwörer mit erheblicher Macht ausgestattet und ließ sich nur mit äußerster Mühe bezwingen. Die geschätzte Fachwelt darf sich somit erneut den bescheidenen Hinweis gefallen lassen, dass selbst die minderen Heshthotim von den akademischen Kategorisierungen nur unzureichend erfasst werden können, wie es bei chaotischen Wesenheiten mit hübscher Regelmäßigkeit der Fall zu sein pflegt.

Indem er angab, auch dem federführenden Invocateur das Handwerk gelegt zu haben und diesen gefesselt vor die zürnenden Warunker brachte, bewies Falk schließlich doch noch seine Tatkraft – und zusätzlich einen nicht eben kleinen Mangel an Stil. Hätte der Rondrianer die Größe besessen, dem jungen Cairon seinen Triumph über den Dämon zu gönnen und nicht im Nachhinein eine Hälfte für sich zu beanspruchen – ihm wäre einiges an übler Nachrede erspart geblieben.

DIE HINTERGRÜNDE

Das Wissen um die konkrete Beschwörungspraxis wird der Schurke bei seiner Hinrichtung mit in die Niederhöhlen nehmen – wie auch alle Informationen über die eigentlichen Hintergründe seiner Tat. Nichtsdestoweniger ergeht man sich hier in halbblauen (weil seitens der Rondrianer untersagten) Spekulationen über dessen Auftraggeber, und nicht selten fallen dabei die Namen diverser Erzdämonen in trauer Nachbarschaft zu dem der borbaradianischen Demagogin Azaril Scharlachkraut. Denn es bleiben auch nach der glücklichen Rückkehr des Sennmeisters viele Fragen unbeantwortet. Zu widersprüchlich sind die Indizien und zu restriktiv gestaltet sich die Informationspolitik der Rondrianer, die sich bei der Aufklärung des Verbrechens nicht eben mit Ruhm bedecken.

Wohlmeinende Zungen behaupten, Falks vorschnelles und unüberlegtes Handeln sei auf die Schönheit seiner jugendlichen Braut zurückzuführen, die dem Rondrianer schlicht die Sinne vernebelt habe. Es verwundert jedoch angesichts der unheilschwangeren Sternkonstellation nicht im Mindesten, dass sich jener Vorfall just am Tage seiner Vermählung mit derselben ereignete, welche zudem noch kühn im Alten Rondra-Tempel der Stadt abgehalten werden sollte. Falk scheint neben der Vermählung selbst keinen Gedanken auf die symbolische Wirkung dieses Gebäudes verwendet zu haben, das wie kein zweites die Frage nach dem Umgang mit den kleinen und großen Verfehlungen der Warunker während der Besatzungszeit stellt. Unter dem Drachen Rhazzazzor hieß das Gebäude pikanterweise 'Rondras Zitzen' und wurde von den Nekromanten als Bordell genutzt. Weite Teile der Priesterschaft waren bestrebt, diesen Schandfleck zu beseitigen und zeigen bis heute kein Verständnis für Warunker, die die Sünden der Vergangenheit borongefällig zu vergessen streben. Was hätte es bedeutet, das Gebäude wieder als Tempel zu nutzen? Immerhin, diese Frage stellt sich nun nicht mehr, da der Bau gänzlich abgerissen werden soll. Die rondrianischen Honoren haben sich durchgesetzt und werden künftig mit dem solchermaßen erstandenen Baumaterial die Errichtung des Prunktempels in der Oberstadt vorantreiben.

Die junge Braut ist übrigens als Schwester des genannten Flüchtlings Cairon bekannt. Böswilligere Warunker zweifeln an der Glaubwürdigkeit einer solchen Häufung von Zufällen und vermuten ein Komplott in den Reihen der Rondrianer. Braut und Bräutigam waren zum Zeitpunkt der Drucklegung jedenfalls nicht mehr anzutreffen – ob verbannt oder auf Hochzeitsreise, darüber schweigt sich Eminenz von Turjeleff weiterhin aus.

*Feodor Brigante, adeptus maior, freischaffender Korrespondent
(© Noumena Studios GmbH)*



AVENTURISCHE KLEINANZEIGEN

Schnäppchenjäger aufgehorcht!
Frische Ware von den Waldinseln
eingetroffen. Stramme vierköpfige
Miniwatu-Familie, wunderschöner
Kupfertopf, auf Wunsch die Herren
auch gelegt, in verantwortungsvolle
Hände abzugeben, 500 Dublonen VB,
für Selbstabholer (Al'Anfa).
-Don Murenas, Sklaven und mehr

MELDUNGEN AUS SELEM

KOMMT ZU UNS, WIR HABEN KEKSE! BÄCKEREI
SHIZSTAH, VERBÜRGT QUALITÄT SEIT ÜBER
140 JAHREN! WIR KÖNNEN MEHR ALS SELEMER
SAUERBROT!

AUKTIONSHAUS DSCHADIR IBN YUSSUF GIBT
BEKANNT: ANTIKE TONTAFELN VERMUTL.
URTULAMID. URSPRUNGS MEISTBIETEND ZU
VERSTEIGERN, ABRIEB TROTZ HOHEN ALTERS
ERSTAUNLICH GERING, ZEICHEN GUT LESBAR.
MINDESTGEBOT 8 DUKATEN. KEINE WECHSEL!

NUR 12 DUKATEN FÜR DIE WAHRHEIT!
VON DEN PARALLELEN DER DAIMOKRATIE
UND DAIMONOLOGIE, I. AUFLAGE, EIN
TRACTATUS VON C. C., DIE BEUNRUHIGENDEN
ENTWICKLUNGEN IM BELHANKANISCHEN
BERÜCKSICHTIGEND, 144 SEITEN STARK,
ERHÄLTICH IN DER SILEM-HORAS BIBLIOTHEK,
SELEM

SCHWARZES AUGE PREISWERT ABZUGEBEN!
NUR 999 DUKATEN! STANDORT: HALLE DER
LETZTEN GEHEIMNISSE
KURIOSITÄTSHÄNDLER HASSAN IBN
HASCHABNAH

Betuchter Herr sucht diskreten
Liebhaber, gerne stattlich gebaut,
Tulamide angenehm. Zuschriften bitte
mit Porträt an Postfach CXXVII,
Kuslik

Gedenket des 13. Ingerimm!

Trink den Morgensterne nicht,
sonst kostet's dich das Augenlicht!
Kaiserkorn nach jedem Mahl, das ist
des Zechers erste Wahl.

Wir, Garf I. von Engasal etc. pp
gratulieren recht herzlich zur 150.
Ausgabe des Aventurischen Boten und
wünschen Uns noch viele weitere Jahre
derart erquicklicher Lektüre. Wir wären
jedoch in höchstem Maße entzückt,
so auch regionale Gegebenheiten, wie
solche aus unserem schönen Herzogtum,
wieder vermehrt im Focus der
Berichterstattung stünden. So wurde
etwa erst kürzlich ein schurkischer
Viehdiebstahl durch wackere Recken
vereitelt, und das preisgekrönte
Zuchtrind Yppolita konnte vor einem
tolldreisten Entführungsversuch
bewahrt werden. Nichtsdestotrotz
gedenken Wir selbstverfreilich, unseren
Bezug des Boten zu verlängern
und hoffen auf weitere spannende
Neuigkeiten und allerlei Kurzweil.

Siebenmeilenstiefel preiswert abzugeben:
Achtung! Entfernung ist wörtlich
zu nehmen!
Melcher-Antiquitäten, Alt-Gareth

Hacketau - Wir brauchen Verstärkung!
Rot-Weiss Mherwed sucht noch
weitere Spieler zum Aufbau einer
Immanmannschaft. Ungläubige
willkommen, Beschneidung nicht
Voraussetzung. Bitte Melden bei: Laske
Hadji Nellgardson

Gut gekleidet? - Hinterhus!
Nach Zwischenstation in Harben und
Gareth jetzt endlich auch in Punin!
Auftragsweberei, Restauration und
Rekonstruktion, Fertigung und Vertrieb
von wohlfeilen Stoffen, Zwirnerei und
Stickerei! Textilmanufaktur Hinterhus,
Inh. Alrik v. Hinterhus sen.

Lehrling gesucht! Reisegebiet: Kosch,
Nordmarken, Andergast, keine Angst
vor Mundfäule Bedingung! Borkfried
Peddersen, Zahnreißer, derzeit in
Steinbrücken

Suche tatkräftige Heldengruppe für
Stil und sozialer Empathie, die den
triviallästerlichen Umtrieben meines
Ehegatten endlich ein Ende bereitet.
Logis frei, bei außerordentlichem Erfolg
winkt Prämie. Kontakt: Ludovica A.
Vincetta, Villa Vincetta, Kuslik

Wagemutige Qwestadores für
Forschungsexpedition ins Hochland von
H'Rabaa! gesucht. Dschungelkundiger
Führer vorhanden, Finanzierung
gesichert. Sprecht vor bei Prajoseh
Meridiana in der Schenke Mysobwellen,
Brabak.

Kaiserin Rohaja - Intime Details über das Leben bei Hofe:

-Die kaiserliche Garderobe:

Von Kettenhemd und Seidenkleidern

-Die Helden der Herrscherin:

Namen, Fakten, Hintergründe

-Die geheimen Briefe der Kaiserin an ihre verbannte Schwester

-Kaiserliche Verlobung in Sicht: Was läuft da wirklich mit Graf Paligan?

Itsadora Alrikshuber -

Druckwerk, Pamphlete & mehr

Engasal - bei uns bezahlt Ihr mit Eurem guten Namen!

Yulio Castellani, Du elender Hundsfo!t!
Schon so viele Jahre sind seit unserem Dissens verstrichen, und noch immer wagst Du es nicht, Deinen Mann zu stehen! Zum Jahreswechsel in Rashdul auf dem Schwarzen Platz. Der Sarg ist bestellt. Ich warte! Vitarío von Shoy'Rina

Inrahlegung, Horoskope, Handlesen

und Seancen - Termine nach

Vereinbarung. Lucian Pelargon,

Hellseher und Medium,

Via Aurelia, Vinsalt

Angrella, Liebste, kann ich's wagen, Dir

Diese Worte anzutragen: Kostbarster aller Edelstein', oh süßes Kleinod, werde mein. In ewiglicher Liebe, härter noch als

Diamant - Grubosch Sohn des Duglim

Axtschlag - der Schnaps, der reinhaut!

Sammler sucht: Die Liebe einer Prinzessin VI (Sonderausgabe in rosa Leinen) und den Sonderband Schmelzende Gletscher - Alrique und der Eisbarbar von Rahjophrast Rosenkron. Außerdem: Die Magierin und der Novadifürst. Zahle Höchstpreise! Angebote bitte an Maline Engstrand in Grangor oder die Botenredaktion

Hochtechnische Neuerungen & Nützlichkeit - Order bei Maestra Palmyra, Arcanomechanische Manufactur, Belhanka

Beilunker Reiter - Wir halten Wort!

Maraskanische Weisheiten

„Dies gilt es zu begreifen: Alles, was sich sagen lässt, lässt sich klar sagen, aber etwas klar zu sagen, ist das Gegenteil davon, etwas Schönes zu sagen. Da Schönes nur schön gesagt werden kann, kann das Schöne folglich gar nicht gesagt werden. Das ist das eheste, das wir tun können, um das Schöne sprachlich zu erfassen: Alles zu sagen, das nicht schön ist. Was hier nicht gesagt wird, ist das, worum es uns wirklich geht.“

Giwuldijian vom Gewitterstein

LEBENDIGES AVENTURIEN – EINE BEWEGTE GESCHICHTE

Eines der herausragenden Merkmale Aventuriens und von *Das Schwarze Auge* insgesamt ist seine lebendige Geschichte, die auch dann voranschreitet, wenn nicht gerade Helden die Welt retten oder verändern. Viele Handlungsbögen von Abenteuern und Kampagnen ergeben sich überhaupt erst daraus, dass die Meisterfiguren eigene Pläne haben und diese auch außerhalb von Abenteuern weiterverfolgen. Das kann sich in solch gewaltigen Kampagnen wie der um **Die Sieben Gezeichneten** oder in den Folgen von **Jahr des Feuers** äußern oder aber in einzelnen Abenteuern wie etwa **Drei Millionen Dukaten** oder **Der Unersättliche**.

Kern des lebendigen Aventuriens ist also eine fortlaufende Geschichtsschreibung, die man von allen Seiten betrachten kann. Aventurien verändert sich also tatsächlich und verharrt nicht auf einen dauerhaften Status-Quo. Solche Veränderungen machen al-

lerdings nicht automatisch die Lebendigkeit aus, denn genau dafür müssen grundsätzlich zwei weitere Kriterien erfüllt werden:

Die Veränderungen müssen sich harmonisch aus der Welt ergeben und durch die Aktionen der darin agierenden Meisterfiguren motiviert sein. Darüber hinaus müssen die Veränderungen kontinuierlich stattfinden und sich am besten Stück für Stück entfalten, denn eine Veränderung, die plötzlich und dramatisch beginnt, um dann für Jahre wieder ohne irgendeine Entwicklung vor sich hin zu dümpeln, ist zwar auch eine echte Änderung, sie wirkt aber nicht lebendig. Helden sind ein wichtiger Teil des lebendigen Aventuriens, denn zu großen Teilen können die Spieler durch ihre Figuren selbst die Geschichte bewegen, indem sie in Abenteuern oder Kampagnen den Lauf der Welt verändern, denn viele Ereignisse im lebendigen Aventurien, seien es bedeutsame Schlachten oder auch nur die Absetzung

eines Grafen in Alberrnia, werden in Abenteuern thematisiert: Als eigentliche Handlung in welche die Helden hineingezogen werden, als Aufhänger oder Einstieg oder auch als Hintergrund, vor dem die Helden innerhalb des eigentlichen Abenteuers agieren. Allerdings treibt nicht jedes Abenteuer die lebendige Geschichte voran, es gibt auch solche (zum Beispiel die Märchenanthologien wie **Feenstaub und Fabelwesen**), die davon losgelöst und unabhängig sind.

Auch in den Regionalspielhilfen wird das lebendige Aventurien gepflegt, wobei hier eine ganze Region beschrieben wird und bereits recht klar gemacht wird, in welche Richtung sich zum Beispiel die Warunki in den nächsten Jahren entwickeln wird oder wie ihre Herrscher wahrscheinlich agieren werden. Dabei ist die Detailtiefe jedoch nicht so hoch, dass erwähnt würde, dass zum Beispiel eine Windhager Baronin einen Nordmärker Gatten nimmt und bei der Geburt des Erben im Wochenbett verstirbt. Größere und übergreifende Handlungsstränge jedoch werden in den Regionalspielhilfen bereits angerissen. Denn diese übergeordneten Handlungsstränge, die bedeutende Ereignisse verbinden, die die Welt verändern, wichtige Meisterfiguren voran- oder an andere Orte bringen, sind immer auch Teil des lebendigen Aventurien, man kann sogar sagen, dass gerade sie es sind, die das lebendige Aventurien ausmachen.

Dabei liegt die Planung und Entscheidung, wohin sich im Großen und Ganzen Aventurien bewegt und welche übergeordneten Handlungsstränge es gibt, worauf sie abzielen und welche Meisterfiguren darin eine tragende Rolle spielen, bei der Redaktion von *Das Schwarze Auge*. Dadurch wird gewährleistet, dass alle Seiten mit denselben Handlungssträngen arbeiten können und damit die bewegte Geschichte konsequent und stringent in Abenteuern und Regionalspielhilfen umzusetzen – eben ein wirklich lebendiges Aventurien zu erschaffen.

Ein weiteres Medium Spielern und Meistern die Welt Aventurien lebendiger darzustellen ist der Aventurische Bote, den Sie ja gerade in den Händen halten, auf dessen Seiten der Lauf der aventurischen Geschichte im Stile einer Zeitung aufbereitet und fortgeschrieben wird. Wesentliche Elemente der übergreifenden Handlungsbögen und auch von langfristigen Kampagnen werden hier vorbereitet und häufig auch nachbetrachtet, oftmals in Form von Stimmungstexten, die diesen Handlungsbögen, den handelnden Meisterpersonen oder wichtigen Orten mehr Tiefe, Charakter und Atmosphäre verleihen.

Ein weiterer Aspekt des lebendigen Aventurien ist das Lehns- oder Briefspiel, das in den einzelnen Provinzen des Mittelreiches sowie in den Spielerstädten des Horasreiches stattfindet. Das offizielle Briefspiel ist seinerzeit entstanden, um die beiden großen aventurischen Reiche mit Leben zu erfüllen und ihre Adligen darzustellen. Bis heute hat sich eine gute Hundertschaft Spieler um die Ausgestaltung des Lieblichen Feldes und des Raulschen Reiches verdient gemacht, sei es durch stimmungsvolle Ideen oder durch die Motivation die regionalen Besonderheiten besonders gut darzustellen. Die meisten von diesen Spielern führen einen offiziellen Adligen (häufig einen

Baron oder Junker), der ihnen von der Redaktion des Schwarzen Auges anvertraut wurde, nachdem im Aventurischen Boten zu einer Lehnsvergabe aufgerufen worden war. 2009 wurde die letzte offizielle Lehnsvergabe abgeschlossen, die Aktion **Blaublut im Aventurischen Boten 135**. Denn im Briefspiel finden sich zwei oder mehrere Teilnehmer in kleinerem Kreise zusammen, um die Lehnsleute, deren Familien und ihr Lehen in Geschichten darzustellen und damit einem kleinen Stück Aventurien Leben einhauchen und so auch die Geschichte ihres Landstrichs bewegen können, so das im Rahmen der übergreifenden redaktionellen Handlungsbögen geschieht. Die Schiedsrichter innerhalb dieses Briefspiels sind die aventurischen Regional-Kanzler, die von der Redaktion eingesetzt und bestätigt werden.

In der nächsten Ausgabe des Aventurischen Boten werden wir daher ein wenig mehr Licht auf das Briefspiel und die aventurischen Regional-Kanzler werfen.

Daniel Simon Richter

Ein NEUER KANZLER im KOSCH, ZWEI ABSCHIEDE in TOBRIEN

Nach vielen Jahren hat *Martin Lorber* das Amt des Briefspiel-Kanzlers des Fürstentums Kosch abgegeben. An dieser Stelle wollen wir uns ganz herzlich für die gute und stetige Arbeit bedanken, mit den Martin uns durch die vielen Wirrnisse der Geschichte begleitet hat und immer das typische Gesicht des Kosch auch während des turbulenten Jahrs des Feuers bewahren konnte. Wir wünschen Martin, der uns auch weiterhin als aktiver Briefspieler erhalten bleibt, alles Gute und freuen uns weiterhin auf alle Beiträge aus seiner Feder.

Ulrich Kneiphof, der Briefspiel-Kanzler Tobriens, vielen auch als vormaliger Chef-Redakteur des Aventurischen Boten ein Begriff, hat sein Amt ebenfalls niedergelegt, ebenso sein Co-Kanzler, *Christian Hötting*. Unser ganz herzliche Dank gebührt auch diesen beiden alten Recken, ohne die Tobrien nicht das wäre, was es heute ist und die mit akribischer und liebevoller Arbeit diesen Landstrich durch die Invasion Borbarads begleitet haben und in den folgenden Wirren keine einfache Zeit hatten. Also auch Ulrich und Christian alles Gute für die Zukunft!

Als neuen Kanzler des Kosch setzt die Redaktion des Schwarzen Auges nun *Stefano Monachesi* ein, einen altgedienten Koscher Briefspieler, dem wir für seinen Einsatz danken wollen und dem wir alles erdenklich Gute für seine neue Aufgabe wünschen. Das Amt des tobriischen Kanzlers bleibt vorerst unbesetzt, alle Anfragen diesbezüglich können bis zu einer Neuernennung an den Weidener Kanzler, *Daniel Simon Richter*, gerichtet werden.

LESEPROBE AUS KHUPCHOMER PFEFFER: TOD AUF DEM MĤANADI

Kasim ben Gaftar schob einen bärtigen Mann zur Seite, um sich in der engen Gasse Raum zu verschaffen. Schon seit Tagen war die Stadt so

überfüllt mit Händlern, Gauklern und Schaulustigen, dass niemand mehr auf die blaue Schärpe der Stadthelfer achtete, geschweige denn darin einen Grund sah, Kasim Platz zu machen. Sicher, es kam nicht alle Tage vor, dass Kronprinz Stipen und seiner Gemahlin Madra ein Thronfolger geboren wurde. Hätte Kasim aber bereits vorher gewusst, dass die anstehenden Feierlichkeiten zu gerade diesem Ereignis seine Heimatstadt in ein derartiges Chaos stürzen würden, er hätte liebend gern darauf verzichtet. Schon seit Tagen erinnerte ihn sein Hauptmann, Agha Nadrasch, an einen Sklavenaufseher, der die Helfer hinaus in die überfüllten Straßen peitschte.

Nicht einmal war Kasim in den letzten drei Tagen pünktlich daheim gewesen, um seinen Kindern das Einschlafen mit einer Geschichte zu versüßen. Ganz zu schweigen von den Nächten, in denen sich seine Frau Neraida fragen musste, ob ihr Mann überhaupt noch nach Hause kam.

Er schob sich an einem Lastkarren voller verführerisch duftender reifer Melonen vorbei und verfluchte abermals seinen Leibesumfang, als er zwischen dem Gefährt und der Wand

eines Wohnhauses eingeklemmt zu werden drohte. Vielleicht hatte es ja doch sein Gutes, dass er in den letzten Tagen einige Mahlzeiten hatte auslassen müssen.

Er war erst seit knapp einer Stunde in der Stadt unterwegs, und schon nach kurzer Zeit hatte ihm ob dieser Anstrengung der Schweiß auf der Stirn gestanden. Als er das Ufer des Stillen Mhanadi erreichte, atmete er erleichtert auf und lenkte seine Schritte auf der deutlich leereren Straße in Richtung von Deniz' Hausboot. Wahrscheinlich wäre sein Kollege nicht sonderlich erfreut, ihn zu sehen, aber Kasim rechnete es sich hoch an, dass er ihn nicht schon zu weitaus früherer Stunde aus dem Schlaf gerissen hatte. Stattdessen hatte er seinen Rundgang durch die Stadt allein angetreten. Selbstredend würde der Agha niemals etwas von Deniz' Pflichtvergessenheit erfahren. Kasim seufzte. Es war nicht das erste Mal, dass Deniz nicht pünktlich zum Dienst erschienen war. Immer wieder hatte Kasim ihn frühmorgens volltrunken aus einer Schänke wanken sehen. Sein Freund bekämpfte Ifritium mit Hilfe des Al'Kohols, die für Kasim wohl auf immer unsichtbar bleiben würden.

...

Gerade hatte Kasim die Hand erhoben, um zu klopfen, als die Tür aufgerissen wurde und er vollkommen verdutzt in Deniz' Gesicht starrte.

»Bei Rastullah, du bist ja wach!«, war das Einzige, was er in seiner Überraschung herausbrachte.

Deniz starrte ihn mit dunkel geränderten Augen an. Seinem Blick haftete etwas Fiebriges an, doch Kasim musste mit Genugtuung feststellen, dass

sein Kollege, obwohl er wie so oft unrasiert war, bereits Uniform trug.

»Morgen auch dir, Kasim. Wenn's auch kein guter ist.«

Deniz schob sich an dem Novadi vorbei und beugte sich zu etwas herunter, das direkt neben ihm auf dem Boden lag. Kasims Augen weiteten sich, als Deniz das Laken zurückzog und der Blick des Novadis auf den entstellten Körper fiel. Sofort riss er die Hände gen Himmel und wandte sich unter lautem Wehklagen ab.

»Der All-Eine sei uns gnädig! Ich wusste doch, es ist nur eine Frage der Zeit, bis du irgendwann jemanden umbringst! Womit habe ich es nur verdient, oh Beherrscher aller Sandkörner, dass du mich in so etwas ...«

»Du denkst allen Ernstes, ich hab ihn so zugerichtet? Er hing an meinem Hausboot.«

Deniz warf das Laken wieder über die Leiche, während Kasim noch immer verzweifelt mit den Händen ruderte und versuchte, nicht hinzusehen.

»Hast du ihn etwa aus dem Wasser gezogen, du Sohn der Torheit?« Kasims Blick richtete sich anklagend auf Deniz, der sich gerade ungerührt ein Stück Kautabak in den Mund schob und anfang zu mahlen.

»Ja.«

Kasim zog sich den Turban vom Kopf und begann das Stück Stoff zwischen seinen Fingern zu kneten.

»Du weißt doch genau, was im Zuge der Feierlichkeiten auf uns zukommt. Rastullah schenke dir Erleuchtung! Was hast du dir nur dabei gedacht, du Sohn eines altersschwachsinnigen Dromedars! Siehst du denn nicht, dass es sich um eine Wasserleiche handelt?«

Kasim erstarrte mitten in der Bewegung.

»Noch ist es nicht zu spät. Wenn wir ihn einfach wieder in den Mhanadi werfen, muss sich die Hafengarde darum kümmern.«

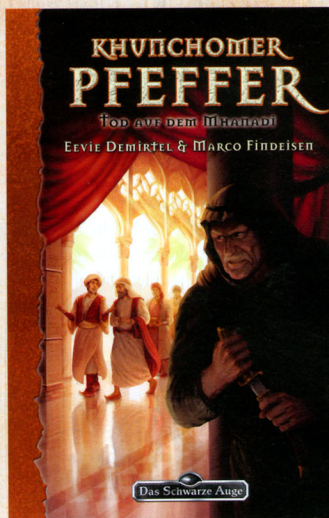
Deniz schüttelte den Kopf und baute sich schützend über dem Leichnam auf.

»Vergiss es, Kasim. Ich will wissen, was genau mit dem armen Kerl passiert ist. Die Hafengarde, vorausgesetzt sie übersehen ihn nicht, wird die ganze Sache sicher unter den Teppich kehren.«

»Aber manches Mal ist das nicht die dümmste Entscheidung, Deniz. Der Agha ist ohnehin schon unberechenbar in den letzten Tagen. Und wenn du ihm jetzt auch noch eine Leiche herbringst ... ich wage mir gar nicht auszumalen, was er mit uns machen wird.« Kasim legte Deniz beschwichtigend die Hand auf die Schulter und fuhr dann versöhnlicher fort: »Außerdem liegt in der Sache für uns kein Profit. Wahrscheinlich vermisst niemand diesen armen Schlucker. Es ist also kein Bakshish zu erwarten. Du weißt doch genau, was der Agha von solchen Unternehmungen hält.«

Doch Deniz' Blick war starr auf den verhüllten Körper geheftet. »Wir müssen ihn zum Hakim bringen, damit er die Leichenschau vornimmt. Ich will wissen, woran er gestorben ist. Wir brauchen einen Wagen.«

Kasim warf die Arme in die Luft und schüttelte schicksals ergeben den Kopf.



Pfad nach Aventurien



Der Detailreichtum und die lebende Geschichte Aventuriens sind es, die den besonderen Reiz von *Das Schwarze Auge* ausmachen. Der Spieler kann in die Welt eintauchen und sie in allen Facetten hautnah und lebendig erleben. Aber es kann für Einsteiger auch ein wenig schwierig sein, sich in diesen bunten Hintergrund und die umfassenden Regeln hinauszufinden, ganz zu schweigen davon, das Prinzip des Rollenspiels zu erfassen. Um neuen *Das Schwarze Auge*-Spielern den Einstieg zu erleichtern, sie an das Fanzinonum Rollenspiel im Allgemeinen und Aventurien im Speziellen heranzuführen, haben wir *Pfad nach Aventurien* entwickelt. Diese kurze, einfache und eingängige Zusammenfassung enthält grundlegende Regeln und Erklärungen zu den Grundprinzipien von *Das Schwarze Auge*.

So knapp und vereinfacht wie möglich, aber so ausführlich wie nötig wird Rollenspiel an sich vorgestellt. Es folgen vereinfachte Regeln, die jedoch trotzdem die *Das Schwarze Auge*-typischen Elemente einführen, beispielsweise die Eigenschafts- und Talentprobe sowie das Kampfsystem.

Sogar für einige ausgewählte Zauber hat der Platz gereicht, so dass die Spieler von Anfang an die meisten der stimmungstragenden Grundpfeiler des Spiels erleben können.

Für den schnellstmöglichen Einstieg wurden fünf vorgefertigte Helden beigelegt, nämlich ein Gaukler, ein Halbfelscher Jäger, ein Zwergenkrieger, eine Gildenmagierin und eine Wundärztin. Mit diesen Charakteren können die Spieler sich dann in das gradlinige, aber stimmungsvolle Einführungsabenteuer *Festlichkeit und Ogerwanst* stürzen.

Es spielt in einem kleinen Dorf in Andergast und nimmt damit gleich die räumliche Ausrichtung des Grundregelwerkes auf. Die Helden sind vor Ort auf einer Feierlichkeit zu Ehren des Dorfgründers und Orkbekämpfers Targuin, als die Dinge unschön und damit spannend werden. Zeit für die erste Heldentat der Gruppe.

Diese 16 Seiten sind der ideale Startpunkt für jede neue Heldenkarriere in Aventurien. *Pfad nach Aventurien* kann von erfahrenen Spielleitern genutzt werden, um weitere Spieler in die Welt von *Das Schwarze Auge* einzuführen, aber auch ohne erfahrenen Spieler enthält das Heftehen alles, was für den Spieleinstieg nötig ist. Aber auch für alte Hasen, die noch nach einer alten Edition spielen oder die rostigen Regelhirnwindungen erstmal wieder in Schwung bringen wollen, stellt *Pfad nach Aventurien* eine lohnende Lektüre dar.

Pfad nach Aventurien kann als PDF-Dokument auf der *Das Schwarze Auge*-Internetseite selbstverständlich kostenlos heruntergeladen werden: www.dasschwarzeauge.de.

Auf dass in Zukunft noch mehr Helden ausziehen, um Abenteuer zu erleben!

	HOLTRAUDE WENZELIN – GILDENMAGIERIN AUS ANDERGAST Alter: 21 Größe: 1,68 Schritt Augenfarbe: blau Haarfarbe: blond Eigenschaften MU 12 KL 14 IN 12 CH 13 FF 12 GE 11 KO 11 KK 10 Allgemeine Werte LCP 27 AP 31 RS 1 MR 5	AT 11 PA 10 FK 7 TP 1W6+1 (Stab) Körperliche Talente Athletik (11/11/10) 5 Klettern (12/11/10) 0 Körperbeherrschung (12/12/11) 3 Schleichen (12/12/11) 1 Schwimmen (11/11/10) 0 Selbstbeherrschung (12/11/10) 6 Sich Verstecken (12/12/11) 1 Sinneshärte (14/12/12) 5 Zechen (12/11/10) 5 Gesellschaftliche Talente Menschenkenntnis (14/12/13) 2 Überreden (12/12/13) 2 Natur-Talente Fährtensuchen (14/12/12) 1 Orientierung (14/12/12) 1 Wildnisleben (12/11/11) 2	Wissens-Talente Götter/Kulte (14/14/12) 7 Magiekunde (14/14/12) 10 Sagen/Legenden (14/12/13) 4 Sprachen Garthi (Muttersprache) Bosparano 7 Olsoarkh 6 Handwerkliche Talente Heilkunde Wunden (14/13/12) 3 Kochen (14/12/12) 3 Zauber Armaturatz (12/11/10) 6 Balsam Salabunde (14/12/13) 8 Blitz, dich find! (14/12/11) 6 Fulminatus Donnerkeil (12/11/11) 8 Odem Arcanum (14/12/12) 6 Silentium Schweigekreis (14/12/13) 5 Somnigravis tiefer Schlaf (14/13/13) 7 Ausrüstung Magierstab (1W6+1 TP) Magierrobe und Gambeson	Buch Vom reisenden Adepten Schriftrollen, Pergament und Kohlestifte Fläschchen mit Zaubersrank (gibt 3W6 AP zurück) Geld: 2 Dukaten, 3 Silbentaler, 5 Heller Hintergrund Holtraude stammt aus einer der besseren Familien von Targueth. So schickten ihre Eltern sie auf die Akademie in der großen Hauptstadt Andergast. Dort wurde sie zu einer kompetenten Gildenmagierin ausgebildet, und sie kennt sich auf dem Gebiet der arkanen Künste bestens aus. Das Fest zu Ehren des Heiligen Targuin führte sie jetzt zurück in ihr geliebtes Heimatdorf. Zwar hat sie Spaß an dem Fest, doch fühlt sie sich nicht mehr ganz zugehörig. Zitate »Bei der Herrin der Weisheit, wenn diese Information erst an den Instituten der arkanen Künste ihre Kreise zieht.« »Ich korrigiere euch nur ungern, aber es heißt Gelehrte Dame und nicht ...«
--	--	--	---	---

DAS GEHEIMNIS DES KITAB ASH SHIFA

VON ALEX SPOHR

MIT DANK AN EEVIE DEMİREL, VERENA SCHNEIDER UND DANIEL BRUXMEIER

Der Nachfolgende Text ist ein kleiner Teaser für das kommende Abenteuer **Schleiertanz** und enthält leichte Spoiler.

Beinahe lautlos huschte Khelbara an den Nischen mit den Totenköpfen vorbei. Das einzige Licht ging von ihrem Zauberstab aus, an dessen Spitze eine Flamme brannte. Das Feuer erhellte die schaurigen Räume und Gänge der Grabanlage, gab aber kein Knistern von sich.

Die Luft in den Kammern war trocken und staubig, das Atmen war nicht besonders angenehm. Dennoch verschwendete Khelbara daran keinen einzigen Gedanken, sondern sah sich aufmerksam in dem Gewölbe um.

Sie wusste nicht, was sie hier unten erwarten würde. Es konnten ebenso unermessliche Schätze oder alte, längst vergessene Geheimnisse sein, wie auch todbringende Fallen.

Im Schein des Lichts warfen die Knochen der Verstorbenen in ihren Gräbern unheimliche Schatten. Doch Angst hatte die Magierin nicht. Ihr waren eher der Staub und der Schmutz unangenehm, die sich Parasiten gleich an ihre Haut und die Haare hefteten.

Nach einiger Zeit gelangte sie in einen Gang, der scheinbar in einer Sackgasse endete. Khelbara ging bis zur Wand und leuchtete mit der Fackel an den Steinen entlang. Im ersten Augenblick sah sie nichts, doch dann erblickte sie einige alte, rötliche Schriftzeichen, die so verblasst waren, dass man sie kaum lesen konnte.

Das ist Ur-Tulamidy! Es müsste aus der Zeit kurz vor oder nach den Magierkriegen stammen. Das gewundene S spricht dafür. Die Magier waren damals um eine blumige und verschnörkelte Schrift bemüht.

Ich glaube, hier bin ich richtig! Irgendetwas befindet sich hinter dieser Mauer ...

Die Magierin konzentrierte sich darauf, die Zeichen zu deuten und hatte schon bald verstanden, was dort, trotz einiger fehlender Buchstaben, stand:

Möge Satinavs Blick diesen Raum niemals streifen.

Und dort, das ist eine Arkanoglyphe! Ein Hermetisches Siegel! Und hier eine Weitere. Leider kann man sie kaum noch erkennen. Vielleicht eine Art Schutzmechanismus? Ich habe keine Zeit es herauszufinden. Das Risiko muss ich eingehen. Ohne geeignetes Werkzeug gibt es nur eine Möglichkeit den Weg freizubekommen ...

Khelbara sah auf ihre linke Hand und streifte den silbernen Ring mit dem schwarzen Stein ab. Sie warf ihn auf den Boden und sprach:

»Erscheine, Dharai, erscheine!«

Der Ring verflüssigte sich und aus der silbernen Masse formte sich ein gallertartiges Wesen. Es war eine Art Schleim, der absonderliche Geräusche von sich gab und stetig anwuchs. Khelbara sah gebannt,

wie das Wesen größer und größer wurde, bis es eine Höhe erreicht hatte, die ihrer eigenen fast gleichkam. Sie zeigte vor dem Dämon keine Furcht und sah die schleimige Masse ohne Zögern an.

»Dharai, öffne behutsam dieses Tor!«, befahl sie dem Wesen und deutete mit der Linken auf das geschlossene Portal.

Der Dämon wabbelte auf die Mauer zu und bildete eine große Menge von Scheinarmen aus, die nach den einzelnen Segmenten in der Mauer griffen, besonders nach jenen, die sich ganz dicht an der Fuge zum Boden befanden. Scheinbar mühelos entfernte er Stein für Stein und reihte sie rechts und links an der Wand entlang auf. Mit weiteren Armen stützte er dabei die oberen Brocken, so dass das gesamte Konstrukt nicht in sich zusammenbrechen konnte. Als er mit seiner Arbeit fertig war, zerfloss er, bis nichts mehr von ihm übrig war. Einzig der Gestank blieb noch eine Weile erhalten, der Khelbara an das Laboratorium eines Alchimisten erinnerte: Der Geruch von Schwefel und Metall.

Die Luft hinter dem Zugang wirkte weniger verbraucht und viel frischer in dem Gang. Khelbara ging weiter und sah sich den Raum näher an. Ihr fiel auf, dass die Form, ja sogar die Beschaffenheit der Steine eine andere war als in der restlichen Grabstätte. Dies war kein Teil der Katakomben, sondern hier begann ein neuer Abschnitt des unterirdischen Baburins. Ihr Herz raste, sie war schon lange nicht mehr so aufgeregt gewesen. Nachdem sie durch die Kammer geschritten war, erreichte sie ein offenes Portal. Dahinter lag ein weiterer Raum.

Khelbara träumte schon immer davon, die Geheimnisse der Vergangenheit zu erkunden. Alte Relikte aus der Zeit der Magiermogule, Schriftrollen aus der Ära des Diamanten Sultans und Artefakte der Magierkriege übten auf sie eine ungeahnte Faszination aus.

Als Abgängerin der Schule der Schmerzen von Elburum und somit als eine Spezialistin der Magica Curativa – der Magie der Heilung –, galt ihr Interesse insbesondere den urtulamidischen Heilverfahren und dem Wissen der Hakimun jener Zeit.

Und doch war es für sie sehr schwierig, dieser Leidenschaft nachzugehen. Sie konnte sich in den meisten Ländern des Zwölfgötterkultes nur schwer bewegen, denn der Ruf, eine Oronierin zu sein, haftete ihr nach wie vor an. Als Oron noch ihre Heimat war, hatte das für sie eher Vorteile gehabt. Sie war in Elburum eine angesehene Zauberin gewesen, niemand hätte es gewagt Hand an sie zu legen. Ein wenig wehmütig erinnerte sie sich an die Zeit zurück, als noch Sklaven ihre Befehle befolgten und selbst freie Bürgerinnen ihren Worten Gehör geschenkt hatten, wenn auch manche von ihnen eher aus Furcht ...

Früher hatte sie schon mehrfach versucht, in die Gilde der Bruderschaft der Wissenden aufgenommen zu werden, doch jedes Mal war sie gescheitert. Es schien so, als wolle sich die Gilde nicht mit Magiern befassen, die ein solch oronisches Gedankengut aufwiesen.

Neue Hoffnung hatte sie erst vor einer Weile geschöpft.

Vor einigen Wochen hatte sie einen seltsamen Brief erhalten, von wem dieser war wusste sie nicht, aber sie vermutete einen Gönner aus der Reihe der Gilde, der nicht vergessen hatte, dass es Khelbara nicht um die oronische Verehrung der Ein-und-Einzigen ging, sondern sie nur unter den Gelehrten Aufnahme finden wollte. So oft hatte sie sich schon bemüht den Makel der Lehrjahre in Elburum loszuwerden und nun bot sich ihr vielleicht die Chance, wenn sie der Gilde beweisen konnte, dass sie etwas Großes, etwas wahrlich Großes, entdecken würde. Und zwar ganz im Namen der Wissenschaft, nicht irgendwelcher Kulte oder Götter. Das war ihr die Mühe wert, sie hinterfragte die Absichten des Briefes kaum, und so machte sie sich auf, den Hinweisen zu folgen. Viel zu verlieren hatte sie nicht, immerhin war sie in fast allen zwölfgöttlichen Landen gesucht. Der Brief war schlicht gehalten, das Siegel zeigte eine Schlange, konnte also nur von jemand sein, der Hesinde verehrte. Allerdings konnte man nicht sagen, ob die Hesinde-Kirche, die Gilde oder jemand anderes dahintersteckte. In dem Brief hieß es:

Sei begrüßt, Schlangendame!

Deine Zeit mag kommen oder auch nicht, du selbst hältst dein Schicksal in den Händen. Finde das Geheimnis der Katakomben des Umm Ghulsach unter dem Tempel der Schlangenleibigen am großen Marktplatz am Barun-Ulah. Das Ungesehene Zeichen enthüllt dir das Geheimnis des Immerwährenden Lebens. 698.

Die verschlüsselte Botschaft war zunächst recht leicht zu entziffern. Der Tempel der Schlangenleibigen war natürlich ein Hesinde-Tempel. Bei dem großen Marktplatz am Barun-Ulah musste Khelbara erst stutzen, aber es schien sich dabei um eine uralte Bezeichnung für ihre Heimatstadt Baburin zu handeln. Und der Gott Umm Ghulsach, eine urtulamidische Gottheit, die heutzutage nur noch in Fasar und wenigen Orten Mhanadistans verehrt wurde, galt als Totengott in Geiergestalt.

So reiste Khelbara also vor einigen Wochen nach Baburin und forschte ein wenig im dortigen Hesinde-Tempel. Die Geweihten waren zwar durchaus hilfsbereit, doch Khelbara wollte nicht unnötig viel Aufmerksamkeit auf ihre Nachforschungen lenken, also versuchte sie stets unter Vorwänden Informationen zu sammeln, und studierte die Schriften, um mehr über das Ungesehene Zeichen herauszufinden. Die Schriften des Tempels waren alles andere als ergiebig. Aber immerhin fand Khelbara heraus, dass man eine bestimmte Arkanoglyphe – ein Zauberzeichen – als Ungesehenes Zeichen kannte. Es war mit einer Magie belegt, die verhinderte, dass man den Ort entdeckte, an welchem das Zeichen angebracht war. Doch trotz intensiver Suche, konnte sie in den Pergamenten und Büchern des Tempels keine weiteren Hinweise finden.

Vermutlich wäre sie einer anderen Spur nachgegangen oder hätte aufgegeben, hätte sie nicht eine Gruppe von Straßenkindern bei ihrem Versteckspiel beobachtet. Sie saß vor einem Teehaus, trank eine gute, baburinische Sorte und sah zu, wie ein kleiner Junge sich versteckte, indem er sich eigentlich gar nicht verbarg, sondern nur einen Umhang überzog und sich mit dem Rücken zu dem Suchenden stellte, direkt vor einige andere Personen. In diesem Moment kam Khelbara eine Idee und sie kehrte geschwind in den Hesinde-

Tempel zurück. Sie durchsuchte heimlich die Wände des Tempels und fand zunächst nichts, doch als sie in der Kellerbibliothek auf die Idee kam, mittels eines ODEM die Wände abzusuchen, entdeckte sie einen einfachen Durchgang, der ihr vorher nie aufgefallen war. An einem Stein über dem Zugang war eine Arkanoglyphe – das Ungesehene Zeichen – eingemeißelt. Ein Geheimgang, der völlig offen stand, aber von niemand gesehen und bemerkt wurde. Zwar fragte sich Khelbara, warum die Hesinde-Geweihten diesen Durchgang in all den Jahren nicht bemerkt hatten, aber sie tat es damit ab, dass die Priester vermutlich niemals hier unten intensiv Zauberei angewandt und somit auch das Geheimnis nie gelüftet hatten. Khelbara bemerkte, dass der Durchgang offenbar zu einem älteren, unterirdischen Teil der Stadt führte.

Zwar war sie unglaublich neugierig, doch musste sie zunächst ihre Kräfte zurückgewinnen und sich ein wenig Ausrüstung besorgen. Da sie nicht weitere Tage warten wollte, ihre astralen Fähigkeiten aber durch den intensiven Einsatz des ODEM im Tempel erschöpft waren, kaufte sie sich bei einem Alchimisten einen Zaubерtrunk und trank diesen sogleich aus. In ihrer Herberge wollte sie noch einige Ausrüstung zusammenpacken und dann heimlich in den Tempel zurückkehren. Doch als sie ihre Zimmertür öffnete, saß dort ein junger Mann, ein Tulamide in feiner Kleidung, und las in ihren Unterlagen. Khelbara war verwundert, fing sich jedoch schnell wieder und sah ihren Besucher mit einer Mischung aus Neugier und Übellauligkeit an.

»Vermutlich könnt Ihr mir erklären wer Ihr seid und, was fast noch viel wichtiger ist, warum Ihr mein Zimmer durchsucht. Ihr seht nicht so aus, als würdet Ihr auf meine Habseligkeiten angewiesen sein«, scherzte Khelbara ein wenig, die sich nicht vor dem Dieb fürchtete, jedoch bereit war, einen Zauber ihres Stabes auszulösen, falls notwendig. Der Tulamide schien ebenfalls wenig beunruhigt zu sein, was Khelbara zu denken gab. Er ließ ihre Aufzeichnungen wieder auf den Tisch fallen, setzte sich in den Ohrensessel des Zimmers und sah sie dabei freundlich an. »Oh verzeih mir, schöne Dornrose. Ich wollte dir keine Angst einjagen.«

»Keine Sorge, das hast du nicht.«

»Spöttisch, so wie eh und je, nicht wahr, schöne Magierin?«

»Da du wohl schon erkannt hast, dass ich von Mada gesegnet bin – was anhand meines Stabes auch nicht allzu schwer gefallen sein dürfte –, solltest du bedenken, was du jetzt sagst. Du musst wissen, Magierinnen können freche Diebe mit dem Wink ihres Stabes in Statuen oder gar Mäuse verwandeln.«

Der Mann schien weiterhin nicht sonderlich beeindruckt zu sein, was Khelbara im Inneren etwas erzürnte, immerhin war sie ein mächtige Magierin und er nur ein Einbrecher. Aber die gute alte Zeit in Oron war leider vorbei. Damals hätte es niemand gewagt, in ihr Gemach einbrechen.

»Khelbara, so ist doch dein Name, nicht wahr?«

»Woher weißt du das?«, fragte sie ihn jetzt doch sichtlich überrascht.

»Aus deinem Diarium.«

»Du hast mein Diarium gelesen?«

»Ja, aber habe keine Angst, ich wusste auch schon vorher, wer du bist. Khelbara aus Baburin, ausgebildet an der Schule der Schmerzen zu Elburum. Eine oronische Magierin.«

»Was willst du?«, fragte sie nun barscher.

»Du suchst etwas im Tempel der Hesinde. Was genau?«

Langsam aber sicher beunruhigte der Mann Khelbara. Er wusste zu viel über sie und das war gefährlich. Sie war immer noch eine gesuchte Verbrecherin in Aranian, jeder der einige Jahre in Elburum studiert hatte, galt als Schwarzmagier der übelsten Sorte, wenn nicht gleich als Paktierer der Belkelel und hat im besten Fall lebenslange Kerkerhaft zu erwarten.

»Du weißt so viel über mich und ich so wenig über dich. Hast du nicht Lust, mir wenigstens deinen Namen zu verraten?«, versuchte sie auf Zeit zu spielen, um sich einen Plan zurecht zu legen. Der Mann setzte ein gewinnendes Lächeln auf und gab ihrer Bitte nach: »Ich bin Assad ibn Merkan, hübsche Zauberin.«

Jetzt staunte sie nicht schlecht. Assad ibn Merkan war der Sohn des Fürsten von Baburin. Was wollte er hier in ihrer Herberge? »Welch hoher Besuch in meinem Gemach. Ich bin so etwas gar nicht mehr gewöhnt. In Elburum erhielt ich höchstens Besuch von einer Satrapa oder der Moghuli.«

Assad schien dies als Beleidigung zu empfinden und sein Lächeln verschwand. Er stand auf und ging zu ihr hin, wirkte zorniger und gereizter.

»Schluss jetzt damit! Ich will wissen, was du in dem Tempel gesucht hast! Sag es mir! Und versuche nicht zu entkommen. Unten wartet bereits meine Garde. Du kannst nicht fliehen.«

Khelbara zögerte einen kurzen Moment. Sie überlegte, welche Optionen sie hatte. Ein Kampf wäre zu gefährlich gewesen, geradezu aussichtslos. Der Mann trug einen Säbel und sie hatte keinen Zweifel, dass unten noch die Gardisten warteten. Der PARALYSIS auf ihrem Stab war vielleicht zu schwach. Sie erwartete, dass Assad gegen Magie geschützt war. Khelbara hätte es mit einem TRANSVERSALIS probieren können, doch darin war sie nicht gut und sie hatte wenig Zeit. blieb also der CORPOFESSO.

Sie richtete die geballte Faust auf Assad und schrie die Zaubersformel. Khelbara spürte Assads Geist und eine Barriere, die verhindern wollte, dass der Zauber gelang, doch mit purer Willenskraft gelang es ihr, diesen Schutzwall einstürzen zu lassen. Assad schrie auf, krümmte sich voller Schmerzen und Khelbara nutzte die Chance, um ihre Unterlagen hastig vom Tisch zu ergreifen und zum Fenster zu rennen. Assad schrie wie am Spieß, dazwischen gelang es ihm jedoch, nach den Wachen zu rufen: »Schnell, die Giftschlange will mich umbringen!«

Khelbara hatte keine Zeit zu verlieren und verwandelte ihren Stab in ein Seil, welches sich von selbst um ein Tischbein knotete.

Man sollte Magier an den Schulen das Klettern beibringen!, fluchte sie innerlich und schwang sich über das Fenster, hielt sich am Seil fest und versuchte, nach unten zu rutschen.

Sie sah noch, wie vor der Tür die ersten Gardisten erschienen und Assad zusammenbrach. Als sie unten angekommen war, gab sie dem Seil den Befehl, sich zurück zu verwandeln und schon hatte sie wieder einen Stab in den Händen. Einer der Gardisten hatte eine Armbrust dabei und schoss auf sie, verfehlte sie jedoch knapp. Da sie die Befürchtung hatte, dass die Gardisten schneller waren als sie, nutzte sie die Macht des AXCELERATUS, um vor ihnen beim Tempel der Hesinde zu sein.

Als sie die heiligen Hallen betrat, begann ihr Ring zu qualmen. Bislang hatte sie ihn nie in einen Tempel mitgenommen, da die dämonische Komponente hier hätte zerstört werden können, aber sie versuchte, sich zu beeilen. Die Hesinde-Geweihten wussten gar nicht so recht, wer da an ihnen vorbei rannte und so stand Khelbara auch schon wenige Augenblicke später im Bibliothekskeller vor dem unsichtbaren Zugang.

Als sie durch das Portal hindurchgegangen war, schien auch der Boden nicht mehr geweiht zu sein, denn der Ring hatte aufgehört zu rauen. Auch ihre übermenschliche Schnelligkeit endete und so musste sie sich wieder ganz auf sich selbst verlassen.

Vor ihr lag der Zugang zu einer alten Begräbnisstätte des Gottes Umm Ghulsach. Überall in die Wände waren Symbole der Gottheit in Form von Geiern eingeritzt worden.

Der Brief hatte sie also nicht getäuscht. Zahlreiche Abzweigungen und Kammern mit Skeletten und Gräbern lagen vor ihr, aber ihre Neugier trieb sie bis zu der versiegelten Kammer. Mehrmals fragte sie sich, warum ihr Gönner das Geheimnis nicht selbst gelüftet hatte, doch fand sie keine passende Antwort. Ihre Neugier ließ sie jedoch auch diese Frage hintenan stellen.

Die zweite Kammer hinter dem Siegel bestand zu großen Teilen nicht wie erwartet aus Stein, sondern vor allem aus Holz. Überall sah sie Tische und Regale voller Schriftrollen und in Leder gebundene Bücher! Eine geheime Bibliothek!

Khelbara ging zugleich auf die Regale zu und zog ein kleineres Handbuch heraus. **Herbarium Elburimtis**. Khelbara kannte den Titel. Es war ein Buch über Heilkunde, verfasst kurz vor den Magierkriegen. Auch heute noch gab es Ausgaben davon. Sie suchte und fand weitere Bücher, die sich



Khelbara

mit der Heilkunde und verwandten Themen wie der Alchimie oder der Anatomie beschäftigten. Einige davon waren überaus selten, andere hingegen gehörten noch heute zum Kanon der Medici und Heilkundigen.

Als sie bei dem Tisch angekommen war, begann sie voller Begeisterung in einer tulamidischen Abschrift des *Folianten der Kreuthekunde* zu blättern, als ihr Blick auf ein Buch im Quarto-Format fiel. Khelbara konnte kaum glauben, was da vor ihr lag. Sie nahm das Buch in die Hände und versuchte, es Schrift zu entziffern.

Kitab ash Shifa
Codex der Magica Curativa

Das legendäre Buch der Heilung, der Codex der Schule des Immerwährenden Lebens von Baburin! Ein Meisterwerk der Heilzauberei, das von jeder Spektakularität der Zauberschule weitergeführt wurde. Es befasste sich nicht nur mit der Heilkunde, sondern auch mit anderen Wissenschaften. Der Codex galt nach dem Untergang der Akademie als verloren, genauso wie die meisten anderen Bücher der Bibliothek. Khelbara stand vor einem der bedeutendsten Funde der Heilkunde in den letzten Jahrzehnten, wenn nicht gar Jahrhunderten. Es war der Bibliotheksschatz der Schule des Immerwährenden Lebens. Jemand hatte hier unten die wichtigsten Werke aufbewahrt und sie vor dem Verfall geschützt. Ihre Neugier war unerträglich, so dass sie das Buch aufschlug und einige Zeilen las.

Auch wenn die Schrift des Einbandes sowohl tulamidische Schriftzeichen, als auch Kusliker Zeichen beinhaltete, so staunte sie nicht schlecht, als der Rest des Buches in dem schwer verständlichen Zhayad geschrieben war. Eigentlich war es eher die Schrift der Schwarzmagier und Dämonologen, aber vielleicht gab es gute Gründe, dass nicht jeder das Buch lesen sollte. Harito al'Vanendu, der Begründer des Codex, galt auch in den finsternen Spielarten der Magie als bewandert.

Khelbara kamen die Zahlen des Briefes in den Sinn und so blätterte sie auf die Seite 69 und suchte dort das achte Wort, und als dieses keinen Sinn ergab, den achten Abschnitt heraus. Ihre Verwunderung wurde noch größer, da dort anscheinend eine Art Prophezeiung zu finden war. Diese stand in keinem Zusammenhang mit dem restlichen Text der Seite.

Sie konnte sich dies gar nicht alles merken, verinnerlichte aber die Seite mit Hilfe eines MEMORANS in ihrem Gedächtnis ab.

Gerade wollte sie weiter in dem Buch blättern, als unerwartet Assad und eine Gruppe Gardisten im Raum erschienen. Khelbara wich in eine Ecke des Raumes zurück, behielt aber das Buch unter ihrem linken Arm.

»So sieht man sich wieder, du verdammte Schlampe!«, fauchte ihr Assad hasserfüllt, aber siegesgewiss entgegen.

»Wie hast du den Zugang gefunden?«

»Die Geweihten haben mir dabei geholfen, du warst nicht sonderlich unauffällig auf deiner Flucht.«

»Die Bücher sind nicht dein Eigentum, Assad ibn Merkan!«

»Und dir gehören sie schon gar nicht, Nehmt sie fest!«

Khelbara musste schnell handeln. Schweren Herzens schleuderte sie den Codex auf Assad zu. Dieser versuchte das Buch zu fangen

und war einige Sekunden, ebenso irritiert wie die Garedisten, so dass Khelbara genug Zeit hatte, den TRANSVERSALIS vorzubereiten. Sie war alles andere als erfahren in diesem Zauber, aber sie hatte keine große Wahl. Sie konzentrierte sich, verschränkte ihre Arme und nickte. Hätte sie Zeit gehabt, wäre es wesentlich sicherer gewesen, dass ihr der Spruch gelingen würde. Und doch spürte sie die vollständige Matrix der Magie in ihrem Kopf, erspürte die Umgebung des kleinen Teehauses und tauchte unvermittelt dort auf. Die Gäste der Teestube waren so schockiert, dass sie sich am Rauch der dort aufgestellten Wasserpfeifen verschluckten, oder gar den Teebecher fallen ließen. Khelbara sah sich hastig um, aber als sie sich in Sicherheit wiegte, lächelte sie die Gäste und den Wirt an, trank aus einem Becher, den die Tochter des Wirtes gerade auf einem Tablett servieren wollte und legte einen Hallah auf den Tisch.

»Eine gute Sorte, Sahib«, lobte sie den Tee, zog sich dann zurück und ließ die sprachlose, ungläubig dreinblickende Menge allein.

Khelbara eilte zu den Stadttoren und hoffte, dass man die Torwachen informiert hatte. Doch zu ihrem Glück schienen sie noch nichts von den Geschehnissen zu wissen, denn sie ließen die Magierin einfach passieren. Dabei zog sie ihre Kapuze so tief ins Gesicht, dass man ihr Gesicht mit der auffälligen Tätowierung so wenig wie möglich sehen konnte. Manchmal bereute sie das Schlangenzeichen, so konnte man sie leicht erkennen und aufspüren, aber als sie noch eine echte Oronierin war, war Auffälligkeit noch nichts Verwerfliches. Im Gegenteil.

Sie schwor sich, Assad beizeiten das Kitab ash Shifa wieder abzu-jagen. Dieses Buch war für niemand anderen bestimmt als für sie. Doch zunächst versuchte sie, eine Karawanserei zu erreichen, die außerhalb von Assads Einflussgebiet lag.

Viele Gedanken gingen ihr unterwegs durch den Kopf. Wieso hatte man ihr den verschlüsselten Hinweis zukommen lassen? Jeder, der über das Kitab ash Shifa Bescheid wusste, hätte doch selbst versucht, es zu besorgen. Woher wusste Assad ibn Merkan von ihrem Vorhaben? Und welches Interesse hatte er an ihr und dem Buch? Das alles konnte kein Zufall sein, aber Khelbara verstand noch nicht jede Einzelheit der Geschehnisse. Vielleicht jedoch würde ihr die eingeprägte Seite aus dem Kitab ash Shifa weiterhelfen.

Als es Abend wurde, hatte sie eine Karawanserei gefunden. Bei dem Besitzer der Stube hinterließ sie nicht nur einige Silbermünzen für die Nacht und das Zimmer, sondern auch ein Goldstück für sein Schweigen. Wer auch immer nachfragen würde, sollte die Antwort bekommen: *Eine Frau mit Stab und Schlangentätowierung im Gesicht ist hier nie vorbeigekommen.*

Ihr Zimmer war eine enge Stube. Dort fand Khelbara ein Bett vor, einen Tisch und einen Stuhl. Mehr brauchte sie auch nicht. Sie zündete die Kerze auf dem Tisch an und holte Papier, Tintenfasschen und Federkiel hervor. Sie konzentrierte sich auf die memorierte Seite und begann dann, den Kiel in die Tinte zu tauchen und die Stelle aus dem Gedächtnis niederzuschreiben.

Zeichen für Zeichen schrieb sie nieder, bis sie endlich wieder den vollständigen Text aus Zhayad-Symbolen vor sich hatte. Sie hielt das Papier in den Händen und schaute es sich ganz genau an.

Es ist ein Rätsel. Oder eine Art Hinweis.

Mal überlegen ...

Fortsetzung folgt.

DAS KITAB ASH SHIFA

Erscheinungsweise: Ein 350-seitiger Quartband, gebunden in einfaches Leder. Der ursprüngliche Autor ist der Heilmagier *Harito al'Venendu*, eine ehemalige Spektabilität der Schule des Immerwährenden Lebens. Sein Kitab ash Shifa (Buch der Heilung) wurde von jeder Spektabilität ergänzt und beschäftigt sich sowohl mit uraltimidischer Heilkunst, als auch artverwandten Themen wie Anatomie. Allerdings beinhaltet das Kitab auch manche Passagen, die man in Richtung der Magierphilosophie einsortieren kann. In einigen Ausgaben sollen gar Erweiterungen enthalten sein, die auf dämonische Heilpraktiken und die Einheit von Geist und Körper jenseits des Zwölfgötterglaubens eingehen. Das Buch soll auch von einigen Spektabilitäten genutzt worden sein, um geheime Botschaften und Prophezeiungen zu verschlüsseln.

Während es im tulamidischen Raum sehr verbreitet war, fand es in den mittelländisch geprägten Regionen keine große Beachtung. Heute jedoch – nachdem es seit der Schließung der Schule als verschollen gilt – hat es den Ruf, das qualitativ beste Werk der *Magica Curativa* und der profanen Heilkunde zu sein. Außer der Studienausgabe der Schule des Immerwährenden Lebens soll es nur noch einige wenige Abschriften gegeben haben, die aber vermutlich zu großen Teilen zerstört wurden oder sich in dem Besitz von privaten Sammlern befinden.

Wert: mindestens 500 Dukaten für ein Original, bei Fachleuten fast unbezahlbar.

Voraussetzungen: V 0, K 12/10 (Tulamidyra / Zhayad), KL 16
Das Buch im Spiel: (Heilung, Form 4/13; alle Heilkunde-Talente SE/13; Heilkunde Wunden 8/22; Heilkunde Krankheit 4/14; Heilkunde Gifte 4/13; Heilkunde Seele 6/15; Sternkunde SE/10; Philosophie SE/10; Anatomie SE/20)

Das Buch bietet die Thesen des BALSAM (20) und es lässt eine Rekonstruktion der meisten anderen Zauber mit dem Merkmal Heilung zu. Welche weiteren Bücher für die Rekonstruktion benötigt werden, entscheidet der Meister. Außerdem mögen sich noch weitere Thesen in dem Buch befinden – einige gar, die man eher dem Bereich der Schwarzen Magie zuordnen würde.

DIE SCHULE DES IMMERWÄHRENDEN LEBENS

Wenig ist über die 598 BF durch den Aranischen Exodus aufgelöste Schule bekannt. Sie galt als eine Philosophenschule, die sich über die Gesundheit des Geistes wie auch des Körpers Gedanken machte. Sie folgte uraltimidischen Traditionen aus der Zeit des Diamantenen Sultanats und hortete ein enormes Wissen über die menschliche Anatomie. Legenden zu Folge soll sie gar das Geheimnis der Unsterblichkeit gekannt haben (daher auch möglicherweise der Name der Akademie).

Nach ihrer Auflösung verschwand ein Gutteil der Akademiebibliothek spurlos. Es existiert die Vermutung, dass ein gewiefter Hesinde-Geweihter die Bücher in Sicherheit brachte und ein Versteck nahe des Tempels wählte: Eine unterirdisches Gewölbe, das er mit einigen Sicherungen ausstatten ließ.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 150

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»BEKENNER IN DEN KERKERN DER INQUISITION«

Die Ereignisse um die Bekenner sind eine weitere Folge der Entwicklungen im Zuge der *Quanionsqueste*. Die aus den Braniborinern hervorgegangene Splittergruppe zeigt, wie aufrichtig Suchende in ihrem Eifer den Weg aus den Augen verlieren können.

DIE KETZEREI DER BEKENNER

Lechmin Lucina von Hartsteen war Illuminata von Greifenfurt, als das Verschwinden des Heiligen Lichts die Praios-Kirche erschütterte. Die junge (geb. 996 BF) Geweihte, die schon in ihrer Jugend vom Feuer der Gerechtigkeit durchdrungen war, sah die Ereignisse als göttlichen Auftrag, neue Wege zu beschreiten. In ihren Predigten, die von der braniborischen Gerechtigkeitslehre (Wege der Götter 37) inspiriert waren, wandte sie

sich gegen Willkür und Ausbeutung und forderte, dass die Gerechtigkeit des Herrn Praios allen Menschen zukommen möge. Dadurch erregte sie den Unmut konservativerer Kirchenkräfte, verlor schließlich ihr Amt und musste sich als Eremitin in die Ruinen des Klosters *Arras de Mott* im Finsterkamm zurückziehen.

Dort scharten sich Geweihte und Akoluthen um Lechmin, die ihre Ideen teilten. Sie schlossen sich zu einer Gemeinschaft zusammen, aus der die Erneuerung der Kirche erwachsen sollte. Die *Bekenner* waren geboren, die mit ihrem Namen an eine Gruppierung aus der Rohalszeit anknüpfen, die die Priesterschaft zum Bekenntnis der Frevel der Priesterkaiser zwingen wollte. Der Orden wurde von der Kirche niemals anerkannt.

Im Frühling 1031 BF endete Lechmins Exil, als sie vom Boten des Lichts zur Legatin ernannt wurde. In Abwesenheit ihrer charismatischen Führerin verselbständigten sich die übrigen Bekenner und wurden in ihren Ansichten

zunehmend radikaler. Seit 1032 BF zogen Angehörige des Ordens immer öfter durch das Land, prangerten Missstände in der Praios-Kirche an und riefen offen zum Ungehorsam gegen Herrschaften auf, die in ihren Augen dem Willen des Götterfürsten zuwiderhandeln.

Schließlich überschreiten die radikaleren Bekenner die Grenze zur Ketzerei, als sie zu predigen beginnen, die Zerstörung der Stadt des Lichts sei ein Zeichen, dass Praios nicht länger auf der Seite des Lichtboten stehe. Sie verweigern der Amtskirche den Gehorsam, schüren Aufstände und behaupten, dass seit Jahrhunderten finstere Umtriebe im Herzen der Kirche auf höchste Weisung systematisch verheimlicht werden.

DIE BEKENNER IM SPIEL

Die Bekenner sind aus lautersten Motiven und tiefer Überzeugung auf einen gefährlichen Irrweg geraten: Mit vielem, was sie predigen, haben sie Recht. Im Laufe der Jahrhunderte gab es immer wieder Anlässe, bei denen unbequeme Wahrheiten von der Praios-Kirche verschwiegen wurden – zum Schutz der zwölfgöttlichen Gemeinschaft und der Ordnung im Reich. In ihrer Überzeugung, allein den göttlichen Willen erkannt zu haben, schießen sie jedoch weit über das Ziel hinaus. Ihre Attacken bedrohen die Einheit der angeschlagenen Kirche, so dass dem Lichtboten keine Wahl bleibt, als gegen sie vorzugehen. Bekenner eignen sich als ambivalente Meisterpersonen: Manche sind idealistische Prediger, die gegen echte Missstände kämpfen und dabei Hilfe von Helden brauchen oder einer Gruppe, die selbst in Bedrängnis ist, zur Seite stehen können. Ihre Predigten von Freiheit und Gerechtigkeit könnten bei vielen Helden auf offene Ohren stoßen. Auf der anderen Seite gibt es unter ihnen gefährliche Eiferer, die blind gegen die Ordnung wettern, bilderstürmerische Tendenzen haben und im Handumdrehen einen wilden Mob entfesseln können. Durch ihre Überzeugung, der Namenlose habe die Amtskirche unterwandert, sind sie erbitterte Feinde der Geweihtenschaft und schrecken selbst vor Mord nicht zurück.

Die meisten Angehörigen der Gemeinschaft sind Wanderpriester oder Laienprediger. Die Inquisition stößt jedoch bei ihren Nachforschungen immer wieder auf Anzeichen dafür, dass es selbst in höchsten Kirchenkreisen Sympathisanten der Bekenner gibt, was die Verfolgung der Ketzer erschwert. Wenn Sie die theologische Diskussion um die Lehren der Bekenner ausgestalten möchten, beachten Sie folgende Eckpunkte: Legalisten und Traditionalisten sind naturgemäß unmittelbare Gegner der Bekenner. Manche Mystiker, namentlich die Braniborier, sympathisieren mit den gemäßigten Lehren des Ordens. Die Prinzipisten teilen ihre Leidenschaft für das Beschreiten neuer Wege, distanzieren sich aber früh von den Bekennern, um ihren eigenen Gegner nicht mehr Argumente für die Verurteilung des Prinzipismus zu liefern.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»PRAIOS-TEMPEL GEHT IN FLAMMEN AUF«

Der Brand im Honinger Tempel geht auf dämonisches Wirken zurück. Blakharaz machte sich den Umstand zunutze, dass sich die Honinger Geweihten aufgrund ihrer Haltung im Unabhängigkeitskrieg (sie hatten gepredigt, man müsse sich der rechtmäßigen Herrschaft beugen) in der Stadt Feinde geschaffen hatten. Die Einflüsterungen des Erzdämonen ließen eine Zelle der *Hand der Rache* (siehe AB 140) entstehen, die den Anschlag ausführte. An den Leichen der Bürger in Altarnähe sind Spuren von Besessenheit (Merkmale Einfluss und Dämonisch: BLK) nachweisbar. Um die Aufklärung des Falles als eigenes Szenario auszugestalten, finden Sie im AB 140 Hinweise zum Vorgehen und den Mitteln der Hand der Rache.

CHARYPTOROTH'S FANGARME

von Michael Masberg

mit Dank an Frank Janson, Daniel Simon Richter und Alex Spohr

»Das Blatt hat sich gewendet. Wir stehen nicht länger an der Schwelle eines neuen Zeitalters, wir haben sie überschritten. Dies ist das Nachblau Aon, die Wiedergeburt der Göttin. Sollen unsere Feinde sich um Länder streiten, die uns nicht interessieren – uns gehören die Meere! Der finale Schlag wird sie dort treffen, wo sie es nicht erwarten, wo sie auf Sicherheiten vertrauen, die auf Lügen errichtet sind.

Dies ist der Triedekapus, das Zeichen Charyptoroths – und in diesem Zeichen werden wir siegen!«

—Darion Paligan zu seinen verbündeten Admirälen und Kapitänen am Friedhof der Seeschlangen, Namenlose Tage 1035 BF

2012 wird der Kampagnenband **Bahamuths Ruf** als Fortsetzung des Abenteuers **Blutige See** erscheinen. Wie in diesem können die Helden abermals zu einer bestimmenden Macht im Perlenmeer werden und müssen dabei einer unheilvollen Kabale entgegentreten: *Darion Paligan*, der Heptarch der Meere, ist in den letzten Jahren nicht untätig gewesen und bereitet insgeheim einen Schlag vor, bei dem sich das Schicksal der aventurischen Meere entscheiden wird. Die Helden werden dem erzdämonischen Plan als erste auf die Spur kommen – und gemeinsam mit ihren Verbündeten die letzte Bastion gegen das Chaos der Niederhöllen sein.

Diese Spielhilfe fasst die Entwicklungen der letzten Jahre zusammen und gibt gleichzeitig einen kleinen Ausblick. In der kommenden Ausgabe finden Sie mit **Tidenstieg** ein unmittelbares Prologsszenario. Die Kampagne selbst kann beliebig in den Jahren 1035 bis 1038 BF angesiedelt werden und wird grob ein halbes aventurisches Jahr umfassen.

PACHTBLAUE CHRONIK

**Namenlose Tage
1030 BF**

Bei einem geheimen Treffen am Boronsgrund gründet *Darion Paligan* den *Bund der Urtiefen* (AB 130).

Anfang 1031 BF

Paligan besucht den Krakonier-Fürsten *Gul'Yuggor* und zieht ihn auf seine Seite (AB 132).

Rondra

Paligans Versuch, die Macht von Chawens Thron zu brechen, scheitert (Anthologie *Strandgut*).

Herbst

Der Versuch, das Schwarze Schwert *Yamesh-Aqam* aus der maroden Feste Koschgau zu rauben, wird durch die Elite Schwadron vereitelt (AB 139).

Phex

El Harkir gerät in Thalusa in Gefangenschaft und wird unter das Richtschwert Sultan *Dolguruks* geführt (AB 133).

Ende des Jahres

Paligan und Gul'Yuggor erwecken in den Ruinen des untergegangenen Lahmarias den uralten Schrecken *Moruu'daal* (AB 133).

1032 BF

Kapitän *Zhor'ka Alam* (Erste Sonne 112), Anführer gemäßigter Piraten der Chalukbucht und Herr über die Dämonenarche *Darbuqtah*, stirbt bei einer Meuterei und seine Flotte zerfällt. Die *Darbuqtah*, nun unter dem Kommando von *Tulmyrja Mayysunya*, dient sich Paligan an.

- Phex** Eine Allianz aus Kodnas Hans *Tiger von Maraskan*, Rateral Sanins *Seedler von Beilunk* und dem Khunchomer Zauberschiff *Sulman al'Nassori* schlägt im Maraskansund eine Jerganer Kriegsflotte (AB 137).
- 11. Rondra 1034 BF** Der novadische Pirat *Al Abrah* überfällt das boronische Pilgerschiff *Rabenkrone*, das sich auf dem Weg nach Al'Anfa befindet (AB 148).
- Herbst** In der Festumer Bucht wird wiederholt das Geisterschiff *Widderhorn* gesichtet (AB 147).
- Firun** In einer sternlosen Neumondnacht wird *Rudon von Darbonias* Leiche aus seiner Gruft bei Pericum geraubt. Später tritt er als untoter Admiral an der Seite Paligans in Erscheinung.
- 3. Tsa** Den Neersander Hochgeheilten des Efferd, *Jesidoro de Sylphur*, ereilt während einer Messe eine rauschhafte Vision (AB 149).
- Sommer 1034/35 BF** *Drego von Angenbruch* lässt *Yamesh-Aqam* und andere Gegenstände aus Koschgau fortschaffen (Szenario *Tidenstieg*, AB 151).

KABALEN DES TRIDEKAPUS

Die nachfolgenden Ereignisse können Sie für Ihre Spielrunde ausgestalten, um sie mit der Thematik der Kampagne und einzelnen Meisterpersonen vertraut zu machen.

- ◆ Im Frühling 1034 BF umschifft die *Sulman al'Nassori* (Horte magischen Wissens 85) Aventurien, um am All-Aventurischen Konvent der Magie in Kuslik (Thema in einem kommenden Abenteuerband von Franz Jänsen) teilzunehmen.
- ◆ Anfang 1035 BF begibt sich die Zorganer Meisterin der Brandung *Khorena Mondreios* nach Tuzak, um mit Kolonel *Orsijin vom Hira* über die Neuweiheung des Efferd-Tempels zu verhandeln. Während

der Überfahrt wird sie von Piraten entführt und nach Port Rulat verschleppt. Der Schwarzogzer *Gondrik* will sie als Brutmutter für Gal'kzuulim an Charyptoroth-Kultisten verkaufen.

◆ Die in ihrer Reputation angeschlagene Admirelin der Perlenmeerflotte, *Praiadanya Seridarez* (AB 148), begibt sich ein Vierteljahr vor Kampagnenbeginn mit einer kleinen Strafflotte auf Jagd nach der *Goldmorgentantel*, gerät dabei jedoch in einen Hinterhalt und verliert im Seegefecht gegen *Chimena Ulgaal* und Rudon von Darbonia fast sämtliche Schiffe. Nur das

Eingreifen der aranischnen Admirelin *Peliopie von Rathmos* verhindert die völlige Auslöschung.

◆ Die Paktiererin *Mahayama* zur *Schwarzen See* ist gewissermaßen eine spirituelle Kriegsfürstin, die kein Herrschaftsgebiet, sondern eine rituelle Führungsrolle beansprucht. Sie selbst sieht sie als 'Metropolitin' einer Kirche der Tiefen Tochter, deren Patriarch für sie Darion Paligan ist (der gleichwohl nichts davon weiß und wissen will). *Mahayama* wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr verwendet werden. Ihre Wirkungsstätte kann von Ihnen frei entlang der Tobimora gesetzt werden. Ihre Bemühungen zur Etablierung einer 'Charyptoroth-Kirche' werden fruchtlos bleiben.

Was steckt hinter der Entdeckung in Vinsalts Sotteranea

Die vergessenen Namen und Hintergründe der beiden usurpierenden Horanthen werden Thema von Judith C. Vogts *Dunkle-Zeiten-Romanen Herr der Legionen und Herrin des Schwarms* sein, welche im Februar 2012 und im weiteren Verlauf desselben Jahres bei Ulisses Spiele erscheinen.

ERRATA

Impressum: Leider hat sich hier ein Fehler eingeschlichen. Die Titelzeile des Inneraventurischen Teils stammt natürlich von Mia Steingraber. **Karte der Schattenlande im Boten 149:** Der beigefügten Karte fehlt eine Legende. Die dicken roten Linien markieren Herrschaftsgebiete in der Größe von Grafschaften oder Komtureien, die roten gestrichelten Linien Baroniegrenzen. Weiße Linien zeigen unsichere Grenzverläufe auf, die sich in den nächsten Jahren in stetigem Wandel befinden.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 150

- Praios 1034 BF:** Danos von Luring erobert die Stadt Luring.
- Mitte 1034 BF:** Nach längerem Abwägen erklärt der Bote des Lichts die Lehren der Bekenner zur Ketzerie. In der Folge schwören manche Bekenner – darunter Lechmin von Hartsteen, ihre einstige Gründerin – ab, andere verweigern den Gehorsam und tauchen unter.
- Anfang Phex 1034 BF:** Die Historikerin Aryanne DiCosalli entdeckt in den Katakomben Vinsalts Hinweise drauf, dass im Serens 383 v.BF drei Präbendenten um den Thron Dalek-Horas stritten.

- Anfang Phex 1034 BF:** Der Fall des Grafen Jast Irian von Crumold.
- Tsa 1034 BF:** Zwischenfall bei Feierlichkeiten in Khunchom.
- Ende 1034 BF:** Der Honinger Praios-Tempel wird durch einen Brand stark beschädigt und entweiht. Spätere Nachforschungen weisen auf einen Angriff von Anhängern des Erzdämonen Blakharaz hin.
- Mitte Peraine 1034 BF:** Überfälle auf Sklavenhändler durch Waldmenschen-Stämme.
- Mitte Ingerimm 1034 BF:** Zusammenkunft in Brabak

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 - 8 44 - 0

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

Fax: 04331 - 8 44 - 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de
oder über

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

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

REGELFRAGEN
ZU DSA
einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach

oder per eMail an
Eevie Demirtel
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr

avbote@ulisses-spiele.de

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

Das Schwarze Auge



Impressum

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

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

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Marco Findeisen, Franz Janson, Marc Jenneßen, Michael Masberg,
Daniel Maximini, Moritz Mehlem, Katja Reinwald, Axel Spohr, Tahir Zia Shaikh, Jürgen Suberg, Chris-
tian Trinczek, Judith Vogt, Anton Weste, Heike Wolf

Illustrationen: Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Verena Schneider, Patrick Soeder, Florian Stitz

Cover: "Legenden aus Dunklen Zeiten" von Anna Steinbauer,

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

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 Westerröndfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

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

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