

Aventurischer Bote

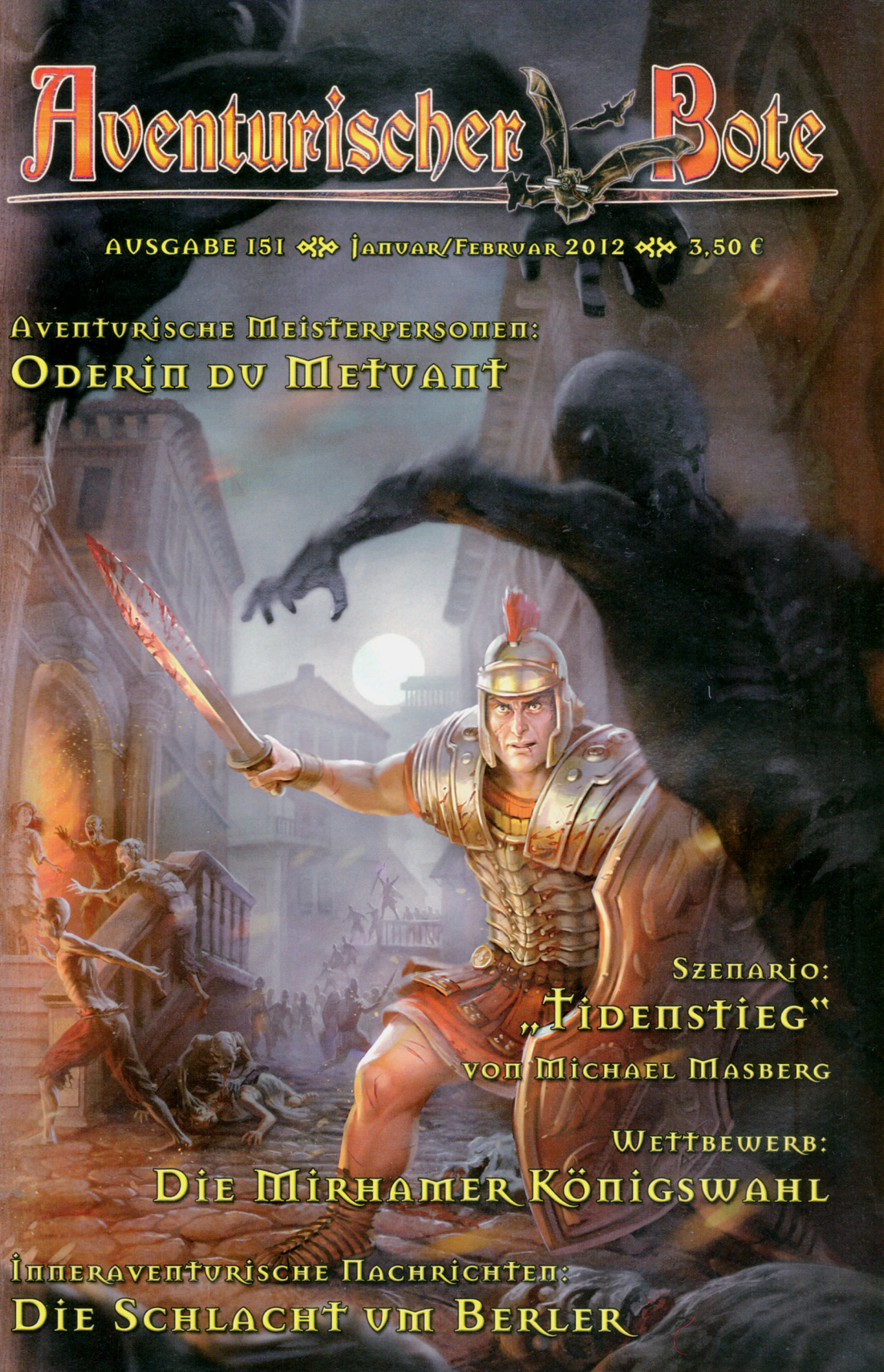
AUSGABE 151 ❖ JANUAR/FEBRUAR 2012 ❖ 3,50 €

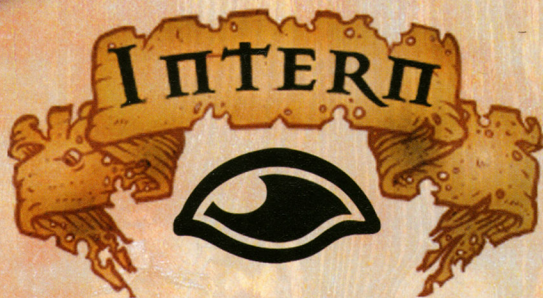
AVENTURISCHE MEISTERPERSONEN:
ОДЕРІП ДУ МЕТВАПТ

SZENARIO:
„TIDENSTIEG“
VON MICHAEL MASBERG

WETTBEWERB:
DIE MIRHAMER KÖNIGSWAHL

ІМПЕРАВЕНТУРISCHE НАСХІДЕН:
DIE SCHLACHT UM BERLER





Liebe Leserinnen und Leser!

Auch in der aktuellen Ausgabe des Aventurischen Boten wollen wir Ihnen die bemerkenswertesten Neuigkeiten und Berichte der letzten Monate präsentieren und Ihnen einige hilfreiche Artikel zur Verfügung stellen.

Dieser Bote steht aber auch ganz unter dem Motto: *Macht mit!* Wir wollen Ihnen die Möglichkeit geben, an einigen Stellen den weiteren Verlauf der aventurischen Geschichte mitzugestalten, denn wir möchten Ihnen auch weiterhin ein *Lebendiges Aventurien* bieten.

Dazu haben wir uns entschlossen, die Königswahl von Mirham in die Hände aller Spieler zu legen: In der Stadt kommt es zu einem Streit um die Königswürde und die Spieler und Spielerinnen sind dazu aufgerufen, sich Beiträge für den Ausgang der *Mirhamer Königswahl* auszusenden. Egal ob kleine Szenarien, Kurzgeschichten oder Comics: Den Siegerbeitrag veröffentlichen wir im Aventurischen Boten und er wird die zukünftige Politik Meridianas entscheidend prägen.

Bleiben wir im Süden: In der Reihe der Meisterpersonen geht es mit der Vorstellung Oderin du Metuants weiter, seines Zeichens Schwarzer General des alananischen Imperiums und mächtiger Herrscher über die Stadt des Roten Goldes. Die Beschreibung reicht bis nach den Ereignissen des Abenteuers *Rabenblut* und vertieft die Informationen die Sie dort bereits über Oderin finden konnten.

Mit dem Szenario *Tidenstieg* präsentiert Ihnen Michael Masberg einen Prolog zu den Ereignissen des Kampagnenbandes *Bahamuths Ruf* und lässt Sie auf charyptide Schrecken der Vergangenheit treffen. Die Helden können hier bereits einen ersten Eindruck von den Gefahren erhalten, die in *Bahamuths Ruf* auf sie lauern.

Ein Schrecken ganz anderer Art sind die Gargylen Aventuriens, sind sie doch weit mehr als einfache Ungeheuer und Schwertfütter. Die umfangreiche Spielhilfe von Anton Weste widmet sich ausführlich Lebensweise und Hintergrund der Wasserspeier und lüftet so manches Geheimnis.

Als weitere Spielhilfen finden Sie eine Übersicht über die aktuelle Lage in Aranian, kurz bevor die Ereignisse des Abenteuers *Schleierfall* beginnen, und den ausgestalteten Tempel der Reue, einen Abenteuer-schauplatz unter dem besonderen Schutz Rondras.

Die im letzten Boten gestartete Kurzgeschichte über ein geheimnisvolles Zauberbuch, das *Kitab ash Shifa*, wird in dieser (und der nächsten) Ausgabe fortgesetzt. Mehr noch: Wie versprochen können die Spieler und Spielerinnen aktiv werden und versuchen das Rätsel um das Buch zu lüften.

Und auch über [Vorsicht: Spoiler!] Kaiserin Rohajas unehelichen Sohn, den jungen Albiron, finden Sie zum ersten Mal seit dem Jahr des Feuers Neuigkeiten. Denn lang wird es nicht mehr dauern, bis er sich seinen ersten Prüfungen stellen muss, die ihm das Schicksal auferlegt hat. [Spoiler Ende!]

Im InGame-Teil erfahren Sie mehr über die Ereignisse auf dem All-aventurischen Konvent der Magie und über den Ausgang der Schlacht bei Berler, wo Ucurian von Rabenmund und Ludalf von Wertlingen sich gegenüberstanden. Auch der weitere Werdegang Prinzessin Yppolitas wird thematisiert – ein Ergebnis des Bilstein-Konvents.

Außerdem gibt es Berichte über die Krönung des almadanischen Fürsten Gwain von Harmamund, Neuigkeiten aus Khunchom und von seltsamen Vorkommnissen am Cichanebi-Salzsee, die nicht nur die Salzgänger des Kalifats beunruhigen.

Als kleine Überraschung ist dem Boten auch eine Promo-CD der Hörspiel-Reihe *Die letzten Helden* beigelegt.

Wir freuen uns außerdem, Ihnen einen ersten Blick auf das neue Tabletop-Spiel des *Schwarzen Auges* zu ermöglichen. Das Spiel wird den verheißungsvollen Namen *Schicksalspfade* tragen und in dieser Ausgabe können Sie bereits erste Skizzen der Figuren bewundern und mehr über die Entwicklung von *Schicksalspfade* erfahren.

Es bleibt mir nun nur noch, Ihnen viel Spaß beim Schmökern im neuen Boten zu wünschen. Bis zur nächsten Ausgabe.

Alex Spohr (für die Redaktion)



Mirhamer Königswahl	3
Ortsbeschreibung: Der Tempel der Reue	4
Aventurische Kleinanzeigen	5
Pläne hinter dem Schleier	6
Meisterperson: Oderin du Metuant	8
Abenteuer: Tidenstieg	11
Gargyle – Wächter aus Stein	17
Das Rätsel des Kitab ash Shifa	20
Albirons weiterer Werdegang	21
Schicksalspfade – Das Miniaturenspiel des Schwarzen Auges	22
Produktvorschau	24
Leseprobe aus <i>Herr der Legionen</i>	26
Myranor: Technomantische Reise-Artefakte	27
Der Allaventurische Konvent der Magie 1034 BF	28
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	29
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	30
Impressum, Kontakt, Abonnement	31
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Praios / Rondra 1035 BF	Beilage



MIRHAMER KÖNIGSWAHL

VON ALEX SPOHR

Wie Sie im Aventurischen Boten 150 bereits der Beschreibung des Königspalastes von Mirham entnehmen könnten, brodeln es in den nächsten Monaten gewaltig in der Stadt. Der alte König Damian von Shoy'Rina bringt sich im Laufe der nächsten Monate in eine schwierige Lage, verliert sein Leben und seine potenziellen Nachfolger streiten um die Macht. Der Ausgang des Intrigenspiels ist dabei ungewiss und ob seine Frau Aricana, sein Sohn Themodates oder doch jemand ganz anderes schlussendlich auf dem Königsthron sitzen wird, weiß einzig und allein Satinavs Tochter Fatas.

Wird der neue Herrscher der Stadt wieder eine der viel belächelten und machtlosen Mirhamionetten sein? Oder wird dieses Mal jemand Mirham regieren, der es wagt sich gegen die Beschlüsse der Herrscher Al'Anfas aufzulehnen? Gar jemand, der eigenen Plänen und Zielen folgt und sich zu einer herausragenden Persönlichkeit entwickelt?

Wir haben uns an dieser Stelle entschieden, den Ausgang der Entscheidung über die Ereignisse in Mirham nicht selbst zu bestimmen, sondern den Spielern die Möglichkeit zu geben, Aventurien an dieser Stelle mitzugestalten.

Der Ausgang wird auch die zukünftige Politik in Merdiana beeinflussen und prägen. Die Entscheidung kann also spürbare Folgen haben, je nachdem, welcher Kandidat sich durchsetzen wird. So mag ein Thronerbe sich nur um seinen Reichtum kümmern und die politischen Entscheidungen wieder Al'Anfa überlassen. Ein anderer könnte versuchen die alte Pracht Mirhams wieder aufleben zu lassen und sich vermehrt in die Politik des Imperiums einmischen.

Um was genau geht es? Jeder der möchte, kann uns einen Beitrag schicken, der den Verlauf und den Ausgang der Intrigen um den Mirhamer Thron schildert. Dabei ist es nicht notwendig, den gesamten Verlauf zu skizzieren. Es reicht aus, dass der Beitrag am Ende beschreibt, wer sich als Herrscher durchsetzt, wie es dazu gekommen ist und welchen Regierungsstil der neue Monarch hat. Der Nachfolger Damians sollte zumindest in den nächsten Jahren eine große Kontrolle über die Macht in Mirham haben (auch wenn er nicht ohne Konkurrenz bleiben muss).

Was soll ich einreichen? Sie können beispielsweise Kurzgeschichten, Abenteuer szenarien, Spielhilfen oder auch Comics einreichen.

Zum Beispiel könnte man ein Szenario erstellen, wo Helden einem Kandidaten zur Macht verhelfen. Oder in einer kleinen Geschichte wird geklärt, wie die Verwandtschaft sich gegenseitig das Leben schwer macht und am Ende mit Hilfe einer Intrige ein neuer König auf

dem Thron sitzt. Auch Comics sind erlaubt (egal ob eher im Stil der Brabaker Bilderpostille oder eines hochwertigen Comicbuchs).

Wie mache ich mit? Das ist ganz einfach. Jeder Teilnehmer muss uns seinen Beitrag rechtzeitig an folgende E-Mail-Adresse schicken: avbote@ulisses-spiele.de

In der Mail sollte der Beitrag angehängt sein und auch euer Name stehen. Als Betreff bitte **Mirham** angeben. Einsendeschluss ist der 2.4.2012

Im Text oder Comic bitte auf euren Namen oder die Nennung von Danksagung usw. verzichten.

Was kann ich einreichen? Wichtig ist vor allem, dass der Umfang zwischen 2 und 4 Seiten liegt. Dies bedeutet für Texte eine Zeichenzahl zwischen 10.000 und 20.000 (inklusive Leerzeichen). Bitte immer bei Texten das Dateiformat RTF oder DOC benutzen. Bilder bitte als JPEG-Dateien.

Die Jury und der Modus: In der ersten Runde trifft die Redaktion eine Vorauswahl der besten Beiträge (maximal 10). Diese werden dann auf der Ulisses-Webseite zur Wahl gestellt. Im Ulisses-Forum kann man über die finalen Beiträge abstimmen. Sieger ist der Beitrag mit den meisten Stimmen innerhalb einer Frist von einer Woche.

Dieser Beitrag wird – nach einer etwaigen redaktionellen Bearbeitung – im Aventurischen Boten abgedruckt und schreibt somit die aventurische Geschichte fort.

Bewertungskriterien: Für die Vorauswahl der Redaktions-Jury ist vor allem der Gesamteindruck wichtig. Ist die Geschichte überzeugend? Kann sich die Redaktion vorstellen, dass so die Chronik Mirhams weiterverläuft? Passt der Inhalt des Beitrags in das aventurische Gesamtbild? Sind die Comicbilder amüsant und präsentieren eine logisch aufgebaute Geschichte?

Sie finden an dieser Stelle auch noch mal einige der potenziellen Kandidaten vorgestellt, die in dem Spiel um die Macht in Mirham die wichtigsten Rollen einnehmen werden. Wie Sie die Rollen der einzelnen Meisterpersonen verwenden, ist Ihrer Kreativität überlassen.

THEMODATES VON SHOY'RINA

Ziele: Themodates sieht sich als rechtmäßigen Erben. Er will herrschen und weiter seinen Vergnügungen nachgehen. Noch hat er keine größeren Ambitionen, aber ob er ein Mirhamionettenkönig sein wird oder nicht, ist noch völlig offen.



Themodates von Shoy'Rina

Methoden: Intrigen, aber auch hartes Durchgreifen gegen Feinde. Er wird als der Blutkönig in die Chronik Mirhams eingehen, auch wenn er es selbst niemals beabsichtigt hatte. Trotz des harten Führungsstils besitzt Themodates auch eine sanfte Seite. Wer ihm gegenüber loyal ist, der kann sich der Freundschaft Themodates' gewiss sein. Zudem würde er keine aus seiner Sicht Unschuldigen töten – dazu gehören auch Kinder.

ΑΒ'ΒΕΔÚΔΙΑ'ΠΕ VON SHOY'RIPA

Ziele: Der illegitime Sohn des König will das Andenken Damians zerstören – und um dies zu erreichen, muss er selbst König werden. Er will seine Verwandten vertreiben und eine ganz neue Dynastie gründen.

Methoden: Er besitzt keinen legitimen Anspruch auf den Thron, aber die Sklaven sind auf seiner Seite, wie auch ein Großteil der Palastgarde. Um seinen Einfluss zu vergrößern, schließt er sich der Hofcamarilla an und wird deren Kandidat für die Nachfolge.

Ihm ist jedes Mittel recht um Arienna und Themodates zu vertreiben. Er schreckt zwar vor offensichtlichen Mordversuchen zurück, ist aber durch seine Berater am Hofe bereit auch Methoden einzusetzen, die er als Krieger eigentlich ablehnen würde: Von der Entführung von Ariennas Kindern, bis hin zu einer Schlägerbande, die Themodates einschüchtern soll, wird er jede Möglichkeit in Betracht ziehen.

ΑΡΙΕΝΝΑ VON SHOY'RIPA

Ziele: Arienna will als Regentin solange herrschen, bis eines ihrer Kinder den Thron besteigen kann.

Methoden: Verführung, Erpressung und Mord sind ihre üblichen Methoden. Mit Themodates und Ab'Bedúdj'a ne hat sie zwei sehr gefährliche Gegenspieler. Für ihre Ziele ist sie aber bereit auch Hilfe aus Al'Anfa (oder der Familie Charazzar) zu holen und würde fast alles tun, um ihre Macht weiter zu stärken. Themodates sieht in ihr eine große Gefahr, zur gleichen Zeit liebt er sie aber auch und würde ihr kein Haar krümmen. Darüber hinaus kann sie ihn mit ihrem gemeinsamen Sohn Lucian erpressen.

ΑΡΑΧΝΟΡ VON SHOY'RIPA

Ziele: Früher wurde Arachnor von dem Ziel angetrieben, die Macht in Mirham (und im ganzen Imperium) zu ergreifen, doch er ist von diesem Vorhaben abgekommen und konzentriert sich auf die Stadt in der Tiefe. Dass Damian stirbt, erfährt er zwar, allerdings ist er zu diesem Zeitpunkt weit von Mirham entfernt.

Methoden: Wenn er ein Bündnis eingehen würde, dann vermutlich mit Ab'Bedúdj'a ne, da Arachnor den jungen Mann für am leichtesten manipulierbar hält. Er wird ihm möglicherweise ein nützliches Artefakt zuspiesen, sich selbst aber nicht an den Machtkämpfen beteiligen

DER TEMPEL DER REUE

VON KATJA REINWALD, NACH EINER IDEE VON MIT BEITRÄGEN VON DANIEL SIMON RICHTER

»Einst lebte ein großer Krieger namens Koridas in den Nordlanden. So groß war sein Heldenmut, so mächtig sein Schwert und so gewandt sein Arm, dass er in zahllosen Liedern besungen wurde. [...] Als er alle Gegner besiegt hatte, wanderte er auf der Suche nach neuen Herausforderungen weit hinaus in die Bernsteinbucht. Ihn schreckten weder der Graue König noch der gnadenlose Firunsatem, und so startete er vom Rücken des Wolfes hinaus auf die Bucht und forderte das schrecklichste Geschöpf zum Kampf. Dieses hörte seinen Ruf und stellte sich. [...] Zähl war das Ringen und furchtbar waren beider Wunden, doch unbeugsam Koridas Siegeswille. Nach zweimal zwei Tagen obsiegte er und die Herrin Rondra, die dem Kampf zugesehen hatte, erschien ihm und würdigte ihn donnernd. Im Siegestaumel und voller Stolz über das göttliche Lob nahm sich Koridas in seiner Vermessenheit eine Belohnung und stahl der Göttin einen Kuss. Der Donnerkönigin gefiel dies gar nicht. Auf Zornesschwingen fuhr sie grollend auf gen Alveran. Dem Krieger aber fielen dort wo er stand all seine Zähne aus und zugleich mit dem Segen der Göttin verließ ihn seine Kraft. Fürderhin zog er einsam und verspottet durch die Lande, bis er am Ort seiner größten Schmach mit bloßen Händen ein Haus zu Ehren Rondras errichtete. Als er den letzten Stein setzte, hauchte er sein Leben aus und die Sturmherin befahl ihm an ihre Tafel – er hatte Demut gelernt und Rondra vergab ihm. Und dort, wo Koridas' Ruhm so nah an seiner Schmach liegt, ragen die schwarzen Zähne des Recken noch heute aus der Bernsteinbucht.«

—Donnerhall und Luchsenschnelle – Die Senne des Nordens, Donnerbach, 470 BF

An der Nordspitze Nikkus, die sich steil und schroff in die Bernsteinbucht schiebt, befindet sich der *Tempel der Reue*, eine weitgehend unbekannte Stätte des Schwertbundes. Inmitten scharfkantiger Basaltsäulen erhebt sich das gedrungene, ganz aus dem hier vorherrschenden Gestein gefügte, spitzgiebelige Gebäude und trotz den reißenden Stürmen. Nur hohe Würdenträger des Schwertbundes wissen von diesem Ort und senden jene Priester hierher, denen es an Demut mangelt. Nie tut mehr als ein Geweihter in diesem Tempel Dienst und viele finden auf dem Weg dorthin oder während ihres Aufenthaltes den Tod.

»Unser Schiff drang langsam in den dichten Nebel vor. Nur widerwillig lichtete er sich und ich erkannte eine schmale Durchfahrtsrinne inmitten eckiger Basalt Pfeiler. Sie endete in einem Kessel, in dem sich die Steinsäulen bis zu sechzig Schritt hoch aus dem Meer hoben. Grollend und tief ertönte plötzlich ein lautes Horn und der Kapitän scheuchte uns förmlich von Bord, hinüber auf eine unebene Plattform. Die Pfeiler zerschnitten gelegentlich das wabernde Weiß und weit oben auf einer hohen Zinne konnte ich ein Gebäude erkennen sowie eine Gestalt, deren langes Haar und blutroter Umhang im Wind peitschten. Der Aufstieg fiel erstaunlich leicht, denn die Basaltsäulen bilden fast eine Treppe. Schließlich hatten wir den Reuetempel erreicht und die Begrüßung fiel so 'herzlich' aus, wie ich erwartet hatte.«

—Thalia Ljoswaki von Donnerbach in einem Brief an ihre Mutter, 1017 BF

Der Tempel der Reue mag inmitten der lebensfeindlichen Natur der Grimmfrostöde ein Zufluchtsort sein, behaglich oder heimelig ist er

GENERISCHE GEWEIHTE

♦ *Ivrenn Gwaemgil von Menzheim* (*1011 BF, groß, hager, kastanienrote Mähne), die junge Geweihte sah sich selbst lange als Auserwählte Rondras. Ihr Selbst- und Sendungsbewusstsein übertrafen ihr Verantwortungsgefühl bei Weitem und Missionen, mit denen sie betraut wurde, endeten immer öfter katastrophal. Da ihre Oberen dennoch großes Potential in ihr erkannten, entsandten sie Ivrenn in den Hohen Norden, um Demut zu erlernen.

♦ *Darian Torraglor von Wandlath* (*986 BF, massig, gedrunken, kahlköpfig, Rauschbart) führte sein Drang, stets zu widersprechen, hierher. Als streitsüchtig verschrien, fügte der exzellente Axtkämpfer sich in keine Gemeinschaft und maßte sich zudem an, Befehle den eigenen Wünschen anzupassen.

♦ *Verosja Darrondril von Rodebrannt* (*997 BF, weißblond, kräftig, schweigsam) hingegen drohte am eigenen Scheitern zu zerbrechen. Außerstande sich selbst den Tod der ihr anvertrauten Menschen zu vergeben, wurde sie in den Tempel entsandt, um die wahre Natur der Demut zu ergründen.

und führen zu Donnerbach das nur wenigen Eingeweihten bekannte *Buch der Reue* über diejenigen, die hierher entsandt wurden und – so bekannt – über ihren weiteren Lebensweg.

HINWEIS ZUM SPIEL MIT DEM TEMPEL DER REUE

Der Tempel der Reue ist ein selbst innerhalb des Bundes weitgehend unbekanntes Mysterium der Rondra-Kirche. Helden können ihn auf ihren Reisen in den Hohen Norden als letzte Zuflucht entdecken. Doch Schutz wird ihnen nur so lange gewährt, wie unbedingt notwendig ist. Zweck und Lage verleihen diesem Ort mystische Entrücktheit und die natürlichen Gegebenheiten sorgen dafür, dass er nicht leicht (wieder)gefunden werden kann. Geweihte, die hier Dienst tun, haben in der Regel mit sich selbst, ihrer Göttin und ihrem Schicksal. Unter ihnen können hilfreiche oder mitleidlose Zeitgenossen sein, allen jedoch ist der Kampf um ihr Seelenheil gemein und dieser genießt oberste Priorität.

KLEINANZEIGEN

Shoy'Rina, Du einfallloser Maulheld! Warum sollte ich einem Mann aus dem Weg gehen, der weder Feder noch Rapier zu führen weiß? Ich habe schlichtweg Besseres zu tun, als Dir Manieren beizubringen. Solltest Du aber in Deiner mir unverständlichen Starrsinnigkeit darauf bestehen, stehe ich gern zur Verfügung – egal ob Rashdul oder Sjepengurken. Y.C.

Gut gebauter Er (9 Spann, blond, blauäugig, breitschultrig und von dragefällig), Kriegerbrief vorhanden, bietet Liebesdienste für Amazonen mit Kinderwunsch. Gerne auch Schwertschwern. Treffpunkt Perainefurten, Schenke Das Schwarze Ferkel, Parole: Für die Königin, Für Rondra!

Neu im Sortiment: Entzückende Darna-Knaben, frisch aus dem Dschungel und nur für kurze Zeit in Al'Anfa. Im Dutzend billiger! – Don Murenas, Sklaven und mehr

Das Warten hat ein Ende, denn Shaiz Orates fantasmagorisches Firlanzium ist zurück!

Nach längerem Gastspiel in Selem endlich wieder in Eurer Stadt! Wie immer mit dabei: Schrobak die Axt, Yul Castel, Alricio Magnifico, Aznar Hammerfaust, Niforad der Fantasmogul und der unvergleichliche Optolith! Nach Vier gegen den Dukatenkalifen und Keiner wird gewinnen! Jetzt das neue Programm mit dem Titel: Menschen, Tiere, Mutationen! Wir lieben es, Euch zu unterhalten!

Efferdwochen - Jetzt im Hotel Seelander, Gareth! Auf der Karte: in Arangenbutter geschwenkter Blauer Pailoshummer an einem Mosaik von Rahmtrüffeln, Efferdsuppe Belhancani mit spritzigem Bosparanjerschäum, Imperiales Krustentier-Allerley wie am Hofe Dalek II. Seelander - Wir schaffen das Unmögliche!

Experimentierfreudige Alchimistin sucht Wagemutige für Trankversuche: Menschen, Elfen, Angroschim. Orks zwecklos! Risikoprämie bei bisher unerprobten Tinkturen, Kosten für Bestattung und Nachlassverwaltung werden übernommen. Jesabel Geronez, Mengbilla

jedoch nicht. Die Tempelhalle nimmt den größten Teil des kompakten Gebäudes ein. Altar und Rondra-Statue befinden sich in der nach Norden weisenden Apsis mit ihrem schmalen, schwertförmigen Fenster. Aus Elfenbein geschnitten, versehen mit Augen aus rotbraunem Bernstein, ist eine unbarmherzige, strafende Rondra dargestellt, die in ihrer erhobenen rechten Hand goldene Blitze hält, derweil sich die linke dem Betrachter entgegengestreckt.

Der Apsis gegenüber führt eine Tür in den Wohnraum, daneben durchbricht ein großer Kamin die Wand, dessen Feuer den Andachtsraum jedoch gerade einmal frostfrei hält. Schwarz und Weiß sind die dominierenden Farben des Innenraumes: das Schwarz des Basalts und das Weiß von Elfenbein, Pelzen und dem seltenen milchweißen Bernstein. Walknochen, Zähne von Seetiger und Mammut sowie Bärenkrallen, -zähne und Felle schmücken den Raum. Sie sind jedoch keine Zeugnisse waidmännischer Kunst, sondern Waffen und Rüstungen überwundener Gegner, wie man sie Rondra auch im Süden als Opfer darbringt.

Karg nimmt sich dagegen der niedrige Wohnraum aus. Ein kleiner Kamin, Steintisch und -bänke sowie ein Alkoven aus Basalt, beinahe verborgen unter Bergen von Fellen, bieten ausreichend Platz für einen Menschen. Ins Mauerwerk eingelassene Fächer bergen Bücher und Pergamentrollen. Darunter Rondriaren verschiedener Herkunft, vor allem aber Berichte vormaliger Bewohner, hinterlassen als Zeugnis und Mahnung. Über eine Leiter erreicht man einen weiteren Raum, in dem Zufluchtsuchende kurzfristig Obdach finden können.

An eine Seite des Tempels schmiegt sich ein weiteres, niedriges Gebäude, in dem Nahrungs- und Brennstoffvorräte – kostbares Holz, Dung und Kohle, oft unter Einsatz des Lebens von weither geholt – lagern und gelegentlich auch Tiere, die jedoch nur solange leben, wie ihr Futter reicht, um dann selbst als Nahrung zu dienen.

Einen Vorsteher des Tempels gibt es nicht. Nur ein Teil der hierher entsandten Geweihten erreicht diesen Ort lebend und bei weitem nicht alle überstehen die ihnen auferlegte Zeit. Überlebende kehren meist als spirituell gefestigte, in sich ruhende Priester zurück, denen jedoch häufig der Nimbus von Wunderlichkeit anhaftet, wie beispielsweise *Junivera von Seshwik* (Schild 158), die einige Monde hier lebte. Den Meistern der Nordschne ist es aufgegeben vor Amtsantritt zumindest vier Monde hier Dienst zu tun. Sie gelten auch als Hüter des Tempels

PLÄNE HINTER DEM SCHLEIER

VON MARC JEPPESEN

Der nachfolgende Abschnitt enthält Meisterinformationen über die Verschwörung *Hinter dem Schleier* und sollte nicht von Spielern gelesen werden, die das Abenteuer *Schleiertanz* als Spieler erleben wollen. Alle Informationen dieses Artikels ergänzen die in *Erste Sonne* 178 nachzulesenden Aussagen. Die hier geschilderte Ausgangssituation stellt die Lage kurz vor dem Abenteuer dar.

„Wenn wir den Schleier fallen lassen, müssen wir all unsere Gegner mit einem schnellen Schlag vernichten. In meinem momentanen Zustand ist es mir nicht möglich, dies zu vollbringen. Dies ist deine Aufgabe, meine Geliebte. Bereite alles vor und erstatte mir regelmäßig über unsere Feinde Bericht.“

—ein Traum Iphemia von Elburums, in dem ihre Geliebte Dimiona von Zorgan auftritt, 1031 BF

DIE UNWISSENDE OPPOSITION

Durch die Schleierverschwörung hat sich eine Situation herausgebildet, in der etliche Personen und Gruppierungen zu Feinden Dimionas wurden, die aus ihrer Sicht beseitigt werden müssen. Die meisten ihrer Gegner ahnen noch nichts von ihrer Rolle als Staatsfeinde. Spätestens mit den Ereignissen im Abenteuerband *Schleiertanz* werden einige Gegner Dimionas auf die Schleierverschwörung aufmerksam. Aber nur die wenigsten erahnen, dass die Heptarchin noch lebt.

An dieser Stelle wollen wir die betroffenen Organisationen und Persönlichkeiten kurz skizzieren und den Stand ihres Wissens darstellen. Dabei werden auch Dimionas Pläne enthüllt, sowie mögliche Aktionen, die sich gegen ihre Ziele richten.

SYBIA VON ZORGAN

Die Sultana von Zorgan und das langjährige Oberhaupt der Mada Basari ist die gefährlichste Gegnerin der Schleierverschwörung. Allerdings hat Sybia, die mit dem Instinkt einer großen Staatsfrau ahnt, dass etwas in ihrem Land nicht mit rechten Dingen zugeht, eine meisterhafte Tarnung erson-

nen: Sie täuschte einen schlechten Gesundheitszustand vor und zog sich immer weiter aus der Öffentlichkeit zurück, um eigene Nachforschungen anzustellen (siehe *AB 146*).

Dimionas Pläne: Dimiona benötigt den Reichtum und das Händlernetz der Mada Basari für ihr zukünftiges Reich. Sie hat mit der Mondsilberwesira *Shahane ay Zedraḳin* schon eine Agentin in prominenter Stellung in der Händlervereinigung installieren können, die jedoch auch ihre eigenen Pläne hat. Ein Attentat soll die scheinbar ungefährliche Sybia ausschalten. Derzeit wird versucht den elburischen Mondsilberwesir *Salamon ibn Dafar* zu korrumpieren, was jedoch nicht gelingen wird.

Gegenpläne: Ausbau Barbrücks zum Hauptsitz der Mada Basari, Aufbau ihres persönlichen Agentennetzes sowie einer schlagkräftigen Truppe, um die Mada Basari gegen Übergriffe zu schützen.

DIE RAHJA-KIRCHE

In der Zeit zwischen bis 1035 BF verschwindet die Zorganer Hochgeweihte *Azila von Awallabad*, eine Vorkämpferin gegen oronische Umtriebe (siehe *Erste Sonne* 184). Dadurch kommt der Geweihte *Assaban von Zorgan* an die Macht.

Assaban von Zorgan zeitweilig an den Zorganer Rahja-Tempel. Assaban lenkt den Kult in eine ertümlichere Richtung, die Forschung an Möglichkeiten zur Vernichtung des Belkelel-Splitters der Dämonenkronen werden unterbrochen, ein Teil der Geweihtenschaft selbst orientiert sich ebenfalls an den alten Riten, da Assaban als weiser Lehrer der Lust gilt. Die neue Orientierung sieht unter anderem auch Bestrafungen für Handlungen gegen den Rahja-Kult vor. Diese Läuterungen wirken aber oberflächlich nicht wie belkelelgefällige Riten, sodass nur wenige Verdacht schöpfen.

Dimionas Pläne: Assaban will die Grenzen zwischen Rahja und Belkelel verwischen. Dies hat er bei etlichen Geweihten, die eher der rauschhaften Ausrichtung des Kultes anhängen, geschafft. Besonders auf der elburischen Halbinsel, Zorgan und Barbrück hat er viele Anhänger. Für Dimiona ist Assaban ein Glücksfall, da sie über den angesehenen Geweihten die Kirche korrumpieren kann. Über Iphemia versucht sie Assaban geschickt in die richtige Richtung zu lenken.

Gegenpläne: Einige wenige Geweihte sind besorgt über die Neu-



Eleonora

ausrichtung der Kirche, ziehen sich aber in abgelegene Klöster zurück, um darüber zu meditieren. Ausnahmen sind der Zorganer *Djemilassar ibn Alhuara* und die Geweihte *Shanya ash Shaya* in Elburum.

ABU SALJAFS İLARİSTEN

Diese Qabalya sah es als ihre Aufgabe an, die Götter, ihre Tempel und ihre Außerwählten zu töten, um die Welt gleichzeitig von den Dämonen zu befreien. Nach einem Anschlag auf das Königspaar kam es zu einer reichsweiten Jagd auf die İlaristen, bei der gleichzeitig einige Adlige als Anhänger der Lehren *Abu Saljafs* enttarnt wurden. Allerdings waren die meisten Beweise von Zirkeln der Schleierschwörer gefälscht worden.

Dimionas Plan: Mittlerweile ist es gelungen, einen der ilaristischen Zirkel zu übernehmen. In der Zukunft werden die Schleierschwörer diesen Zirkel nutzen, um Unruhe in Aranien zu verbreiten.

Gegenpläne: Abu Saljaf entkam bisher allen Pogromen und wartet auf eine erleuchtende Vision, wie zu verfahren ist. Den größten Teil seiner Anhänger kennt er mittlerweile nicht mehr, aber er verfolgt weiterhin sein Ziel Mhaharani Eleonora Shahi zu töten. Irgendetwas zieht ihn mehrfach in das zerstörte Kloster Keshal Taréf.

DER HEERZUG DER GERECHTEN

Der von Mhaharani Eleonora ins Leben gerufene Heerzug der Gerechten, der das Mittelreich gegen den Heptarchen Helme Haffax unterstützen soll, ist gleichzeitig eine innenpolitische Falle: Zahllose potentiell gefährliche Offiziere und Kinder wichtiger Adliger sind im Heerlager an einem Ort vereint und sollen die neue militärische Elite des Landes bilden.

Dimionas Pläne: Da Dimiona Haffax wegen seines Verrates verabscheut, will sie den Heerzug tatsächlich gegen ihren Widersacher entsenden. Wenn Dimionas Planungen sich ändern oder der Krieg gegen Haffax nicht rechtzeitig kommt, sollen gefälschte Beweise präsentiert werden, in denen offenkundig wird, dass bestimmte Offiziere einen Umsturz planen. Diese sollen exekutiert werden und die Adelskinder zu Mündeln (sprich: Geiseln) der Herrscherin werden, um das Wohlverhalten der Familien zu sichern.

Gegenpläne: Konkret gibt es hier keine Gegenmaßnahmen. Aber etliche Offizierinnen schaffen sich eine eigene Basis und verschiedene Vereinigungen von Kämpfern bilden sich im Lager. Manche sehen sich als Außerwählte, deren Ziel es ist alle Heptarchen und Dämonendiener zu vernichten.

DIE PERAİNE-KIRCHE UND DIE THERBUNİTEN

Für ihre weiteren Pläne benötigt Dimiona die Therbuniten, um ihren Truppen in den geplanten Schlachten zur Unterwerfung der Tulamidenlande als Heiler zur Verfügung zu stehen. Gleichzeitig hasst sie die Peraïne-Diener, da es Leatmon Phraisop der Ältere war, der ihre Machtergreifung 1021 BF verhinderte. Durch zahlreiche Briefe konnte Dimiona den ohnehin schon verbitterten Hüter der Saat *Erken von Perainherz* zu ihrem Werkzeug machen.

Dimionas Plan: Teile der Peraïne-Kirche radikalisierten und gegeneinander auszuspielen. Der radikale Teil der Kirche soll in der Zukunft den Kampf um Anchopal ausfechten, gleichzeitig aber auch die gesamte Peraïne-Kirche diskreditieren.

Gegenpläne: In Nasir Malkid ist man hin- und hergerissen: Einerseits könnte eine Befreiung Anchopals der Kirche einen ungeheuren Aufschwung verleihen, andererseits ist man sich bewusst, dass der Kampf nicht die Aufgabe des Peraïne-Kultes ist. Offiziell wird man sich in

den nächsten Jahren sehr von Erken distanzieren, inoffiziell werden Teile der Kirche diesen unterstützen, andere ihn bekämpfen und seine hochtrabenden Pläne zu verhindern trachten. Außerdem weiß die gorische Sultana Shila al-Agra, dass ihr Sultanat die volle Wucht von Sultan Hasrabals potentielltem Gegenschlag zu spüren bekommen würde, und will die Kirche nicht militarisieren.

WEITERE MÄCHTEGRUPPEN

◆ **Arkos Shah:** Arkos ist seiner Frau immer noch verfallen. Politisch ist er so inaktiv wie nie und überlässt fast alle Staatgeschäfte der Mhaharani. Er geht oft der Bitte seiner Frau nach, mehr über die uralamische Kultur herauszufinden, wobei er manchmal sogar selbst Reisen unternimmt oder Heldengruppen dafür einsetzt und alte Gräber aus der Zeit des Diamantenen Sultanats erforschen lässt.

◆ **Das Sultanat Baburin:** Mhaharani Eleonora stammt von dort und mit dem Zweitgeborenen Sohn des Sultans, *Assad ibn Merkan*, sind die Oronier gut im nördlichen Sultanat aufgestellt. Assad ahnt nichts von der Größe der Schleierschwörung, aber er will seinen eigenen Kult auch für ganz andere Zwecke nutzen: irgendwann selbst Sultan und vielleicht irgendwann der neue Shah werden ...

◆ **Das Sultanat Palmyramis:** Politisch verhält sich Sultana *Rashpatana al'Kira* inaktiv und kümmert sich vornehmlich um den Erhalt ihrer Schönheit. Ihre Erbin *Rashpatane* hingegen wird mehrfach von Oron nahestehenden Kulturen umworben und schließlich mit dem siebenjährigen *Djaffar*, dem Erben des Fasarer Erhabenen *Habled al'Fessir ben Cherek*, verheiratet. Rashpatane wird bis 1036 BF in Fasar verbleiben, um schließlich an den Hof der Mutter zurückzukehren. Inszeniert hat dies die Palastwesirin *Shubinai*, um Erbin aus dem Umfeld der Sultana zu vertreiben. Die Wesirin steht dennoch dem gemäßigten Zweig der Rahja-Kirche nahe.

◆ **Das aranische Militär:** Da es nur noch eine schwache zentrale Befehlsgewalt gibt – die Garderegimenter sind den Provinzherrn unterstellt – ist es schwer, die Kontrolle über das Militär zu erlangen. Allerdings haben zahlreiche neue Offizierinnen, die in Dimionas Gunst stehen, sich über die verschiedenen Regimenter verteilt.

◆ **Die aranische Flotte:** Die Flotte hat mit Eingliederung der oronischen Marine eine deutliche Stärkung erhalten. Der ehemalige Admiral Orons wurde zwar hingerichtet, aber etliche Kapitäne und Offizierinnen behielten ihre Posten. Nach dem Untergang Orons behielten sie ihre Ränge, wurden aber teilweise auf anderen Schiffen untergebracht.

AUßERHALB ARANIENS

◆ **Die Fasarer Erhabenen:** Dimiona versucht die Erhabenen Fasars über eine geschickte Heiratspolitik an sich zu binden. Damit ist der nächste Schritt in Dimionas wichtigstem Zukunftsplan getan: Sie will Fasar zu einem Teil Araniens machen.

◆ **Hasrabal von Gorien:** Hier herrscht eiserne Feindschaft, auch wenn die Konferenz von Anchopal Aranien eine Atempause beschert hat (AB 145), in der einerseits das eigene Heer wieder aufgebaut werden kann, andererseits nach einer wirkungsvollen Waffe gegen Hasrabals Golemiden gesucht werden kann.

◆ **Fürst Selo Kulibin von Khunchom:** Dimiona sieht in Selo einen schwachen Herrscher, hat aber zur Beobachtung mit ihrer neuen Botschafterin eine fähige Spionin am Khunchomer Großfürstenhof positioniert. Sie selbst betrachtet das Yalaïd und Khunchom als abtrünnige Provinzen, die sie schlussendlich wieder in ihr tulamidisches Großreich einfügen will.

ODERIN DU METUANT

DER „SCHWARZE GENERAL“, PROCURATOR VON AL'ANFA

VON HEIKE WOLF

„Spart Euch Eure Klagen, der Blutzoll werde zu hoch sein – er ist notwendig. Die Granden sind nicht Al'Anfa, sie sind nur die Eiterbeulen, die es lähmen und siechen lassen. Wenn man das Übel nicht mit Stumpf und Sriel ausrottet, wuchert es erneut empor. Aber aus Blut und Asche kann etwas Neues, Großes entstehen. Das Schicksal hat Al'Anfa zu mehr bestimmt als sich in den erbärmlichen Streitereien der Granden aufzureiben. Es braucht nur eine Hand, die es führt, nur eine, die es eint – mit aller Härte und Strenge, die dafür notwendig sind.“

—Oderin du Metuant zu seinen engsten Vertrauten, am Vorabend des Langen Marschs

Einen Kriegsheld, eine lebende Legende nannte man Oderin du Metuant und meinte damit einen verstaubten Mythos, den man nach Port Corrad abgeschoben hatte. Dass der Mythos längst nicht so verstaubt war wie gedacht, mussten die Granden schmerzhaft erfahren, als Oderin überraschend seinen Einfluss über die Soldaten und Fana nutzte, um sich mit Hilfe seiner Truppen in Al'Anfa an die Macht zu putschen. Seitdem herrscht er als Procurator über Al'Anfa – ein Balanceakt zwischen den Ansprüchen der Boronkirche, der Rachsucht gebeutelter Granden und den Hoffnungen der Fana, ihr „Schwarzer General“ möge das Imperium zu neuer Größe führen.

Oderin du Metuant ist ein knallharter Militär und Strategie, jemand, der weit voraus plant und von seinen Untergebenen die gleiche Disziplin und Härte erwartet, die er sich selbst abverlangt – seien es tagelange Gewaltmärsche, stummes Ertragen von Hitze und Kälte oder bedingungslose Pflichterfüllung im Dienste des Imperiums. Seit seiner Zeit als einfacher Rabengardist lebt Oderin für die Idee, das al'anfanische Imperium sei ausserchen, über Meridiana zu herrschen. Die Ereignisse der letzten Jahrzehnte haben ihm jedoch deutlich gemacht, dass Gehorsam gegenüber einer Machtelite, die sich selbst zerfleischt, nicht zum gewünschten Ziel führt. Seine Loyalität gilt daher einzig und allein dem Imperium. Im Moment arbeitet er vor allem an der Wiederherstellung der Ordnung in Stadt und Imperium, doch das ist für ihn nicht mehr als eine Wegmarke.

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Als Rabengardist ist Oderin es gewöhnt, Plattenpanzer zu tragen. Auch wenn er die schwere Rüstung inzwischen nur noch zu bestimmten (offiziellen) Anlässen anlegt, hat die jahrelange Gewöhnung sein Auftreten stark beeinflusst. Seine Gesten sind gewichtig, sein Gang etwas breitbeinig, als müsse er das Gewicht der Panzerung ausgleichen.

Er dreht im Gespräch nicht den Kopf, sondern wendet seinem Gegenüber den ganzen Körper zu. Dennoch wirken seine Bewegungen nicht plump, sondern lassen errahnen, dass sich der Marshall im Kampf ebenso gewandt zu bewegen weiß wie ein Silberberger auf dem Tanzparkett.

Sein Körper wirkt stämmig und muskulös, seine Züge hart. Lächeln sieht man ihn selten. Gab er sich früher gern überheblich, so haben ihn die letzten Jahre ruhiger und überlegter werden lassen. Unnötigen Prunk lehnt er ab, Eitelkeit liegt ihm fern. Aufwändige Rüstungen mit wallenden Mänteln und goldenen Zierraten dienen ihm einzig und allein dazu, mit großen Gesten und imposantem Auftreten Eindruck zu hinterlassen, wenn es politisch notwendig ist.

LEBENS LAUF

Oderin wurde am 9. Boron 969 BF geboren. Seine Mutter Tomara entstammte dem Grafengeschlecht von Mascara aus dem Königreich Dröl, wurde aber – obwohl Erstgeborene – bei der Erbfolge übergangen. Die Familie wanderte nach Al'Anfa aus, als Oderin sechs Jahre alt war. Sein Vater starb in einem Piratengefecht, seine Mutter verbrachte die meiste Zeit auf See, sodass Oderin ohne Eltern aufwuchs und früh ins Internat der Kriegsfakultät kam. Unmittelbar nach Beendigung seiner Ausbildung trat er der Rabengarde bei und diente dem Patriarchen Tar Honak als sogenannter Greifer – er kümmerte sich um Personen, die dem Patriarchen im Weg waren, und brachte sie zu einem letzten Verhör in die Stadt des Schweigens. Dank seiner Loyalität, Gnadenlosigkeit und Effizienz stieg er in der Hierarchie auf, bis er als Träger des Rabenhelms, Symbol des Befehlshabers der Rabengarde, den Orden im Khöm-Krieg führte und nach Tar Honaks Tod dafür sorgte, dass der Rückzug nicht völlig auseinanderbrach (1009/ 1010 BF). Triumphal kehrte er nach Al'Anfa



Oderin du Metuant

zurück und erkämpfte sich einen Platz im Triumvirat, das das Machtvakuum nach dem Tod des Patriarchen vorübergehend ausfüllte. Allerdings war der Silberberg ein Schlachtfeld, dessen Regeln er (noch) nicht beherrschte. Den Granden war Oderin aufgrund seiner Popularität ein Dorn im Auge, sodass er nach Port Corrad weggejagt wurde. Dort erhielt er neben dem Titel eines Generalpräfekten auch den – eher nominellen – Rang eines Marschall-Gubernators von Selem, sowie den Auftrag, das Hinterland gegen die feindlichen Novadis zu sichern. Erst langsam dämmerte dem überrumpelten Oderin, dass diese vermeintlich ehrenvolle Tätigkeit in Wahrheit das Exil bedeutete. Die folgenden Jahre verbrachte Oderin abgeschieden am Rande des Imperiums, während in Al'Anfa andere die Fäden zogen, und er begann zu verstehen, dass Loyalität fehl am Platz ist, wenn es darum geht, größere Ziele zu verfolgen. Seine Tätigkeit beschränkte sich auf kleinere Scharmützeln mit Novadis und Piraten, die zu unbedeutend waren, als dass sie in Al'Anfa viel Aufmerksamkeit erregten. Größere Beachtung fand allenfalls sein Vorstoß nach Chorhop 1023 BF, den er eigenmächtig unternahm, um sich in den Besitz eines Artefakts zu bringen. Dieses (gescheiterte) Unterfangen brachte ihm unter den Granden viel Hohn und Spott ein.

Als 1027 BF das Triumvirat aufgelöst und Amir Honak zum Alleinherrscher über Al'Anfa wurde, schien Oderin der Metuant für die Granden kaum mehr als ein ferner Name zu sein. Der Höhepunkt der Demütigungen war der Umbau seiner Stadt-villa in die *Paligan-Thermen* – worüber ihn *Goldo Paligan* nur beiläufig in Kenntnis setzte, ohne sein Einverständnis einzuholen. Oderin nahm dies nach außen gleichmütig hin, während er insgeheim damit begann, eigene Pläne zu schmieden und auf die richtige Gelegenheit zu warten. Im Krieg gegen das Horas-reich bis 1030 BF hielt er sich bedeckt und überließ es anderen, die Feldzüge zu führen und die Verantwortung für die Nieder-lage zu übernehmen. Insgeheim begann er, die Soldaten, die ihn nach dem Versagen der Katastrophe in der *Seeschlacht von Phrygaios* als den wahren Feldherrn Al'Anfa sahen, auf sich einzuschwören. Seine Gelegenheit kam mit der Terrorherrschaft der Duumvirn 1035 BF. In einer flammenden Rede forderte er seine Soldaten auf, ihm nach Al'Anfa zu folgen – der *Lange Marsch*, der bereits wenige Monate nach den Ereignissen in der Mundpropaganda der Fana zum Mythos überhöht wurde. Nach den Gräueln des Terrors wurde er in der Stadt begeistert als Befreier empfangen, sodass ihm die Macht geradezu in den Schoß fiel. Eine Konferenz mit Amir Honak klärte die Macht-verhältnisse, sodass Oderin der Metuant seitdem als offizieller Procurator des Imperiums die weltliche Herrschaft über Stadt und Imperium ausübt.

ODERIN AM SPIELTISCH

DARSTELLUNG

Oderin denkt militärisch, seine Befehle sind klar und knapp. Nachsicht sucht man bei ihm vergeblich. Wohl aber ist er bereit, Anderen Anerkennung zu zollen, wenn sie sich in seinen Augen bewiesen haben. Oderin beobachtet lieber als vorschnell zu handeln. Er misst sein Gegenüber lange und abschätzend und ergreift erst dann das Wort. Auch als General über Al'Anfa ist Oderin niemand, der zurückgezogen und abgeschirmt in seinen Palast lebt. Er weiß, dass seine Macht auf dem Wohlwollen

WICHTIGE FIGUREN IN ODERINS UMFELD

Oderin zur Seite steht ein Stab Vertrauter, die er teils aus persönlichen Motiven, teils aus machtpolitischen Kalkül in seinen engen Kreis geholt hat.

◆ **Amato Ugolinez-Paligan (*1009 BF)**: Der entfernte Neffe Goldos ist 1027 BF zur allgemeinen Überraschung in den Rat der Zwölf aufgerückt. Die Ereignisse der letzten Jahre haben ihn reifen lassen, sodass er langsam, aber sicher Goldos Einfluss abschüttelt. Oderin ist auf Amato aufmerksam geworden, weil ihm der Mut des jungen Granden imponiert hat – und weil ihm Amato als Mittler zu den Granden gelegen kommt. Dass Amato auch unter den Fana einen guten Ruf genießt, ist ein weiterer Bonus, den Oderin gerne mitnimmt. Dennoch ist sein Verhältnis zu dem jungen Granden immer wieder von Spannungen getrübt, da Amato nicht jede Entscheidung Oderins widerspruchsfrei mitträgt.

◆ **Mit Coragon Kugres (*975 BF)** verbindet Oderin seit der Einnahme Al'Anfas eine Männerfreundschaft, die sich in gegenseitigem Respekt und Vertrauen zeigt. Oderin sieht in Coragon einen fähigen, integren Soldaten, für den das Wohl des Imperiums einen ebenso hohen Stellenwert hat wie für ihn selbst. Wenn Oderin und Coragon sich begegnen (selten, da Coragon die meiste Zeit auf See oder bei der Flotte verbringt), sitzen sie mitunter stundenlang beim Kamelspiel oder brüten über Kartentischen. Coragon schätzt Oderin seinerseits als kompetenten General, dem seine Loyalität gilt.

◆ **Alena Karinor (*1011 BF)** hat nach dem Tod ihres Onkels Irshan den Namen Perval abgelegt und nennt sich seitdem nur noch Karinor. Oderin war der Held ihrer Kindertage, und ein wenig von der kindlichen Bewunderung hat sie sich bis heute bewahrt. Dennoch gilt ihre Loyalität zunächst Al'Anfa und erst an zweiter Stelle dem General. Alena ist Oderins rechte Hand – loyal, hart und durchsetzungsfähig. Ihre zwischenzeitliche Erhebung zur Kommandanta der Rabengarde blieb eine kurze Episode, da die Besetzung dieses Postens ein Zugeständnis Oderins an die Boron-Kirche war (umgekehrt wurde Oderin als eigentlicher Rabengardist von allen Pflichten und Eiden entbunden). Nur wenige wissen, dass sich hinter der spröden Schale der jungen Frau ein zutiefst verunsichertes Mädchen verbirgt. Das Wissen, dass Irshan ihren Vater ermordet hat, hat sie tief erschüttert. Insgeheim lässt sie Nachforschungen anstellen, um den Leichnam ihres Vaters zu finden und diesen endlich ruhen lassen zu können – und mit ihm die innere Unruhe, die sie seit Irshans Tod nicht mehr loslässt.

◆ **Lucio ter Ubrecht (*1003 BF)** wurde von Oderin in den Rat geholt, um die Fana zufrieden zu stellen. Der ehemalige Rebell ist derjenige im Rat, mit dem Oderin am wenigsten gemein hat und dessen Berufung allein taktischen Erwägungen zu schulden ist. Da Oderin weiß, dass er auf das Wohlwollen der Fana angewiesen ist, um sich auf Dauer gegen die Granden zu behaupten, lässt er Lucio gewähren. An geheimen Besprechungen lässt er ihn nicht teilhaben, und er hat mehrere Beobachter auf den ehemaligen Rebellen angesetzt, um über jeden Schritt Lucios informiert zu sein.

◆ **Arastino Mondschein (*1013 BF)** ist Oderins persönlicher Adjutant und begleitet den General auf Schritt und Tritt. Der Halbtumade ist geistig ein wenig zurückgeblieben, macht diesen Makel aber durch unbedingte Loyalität und tiefe Bewunderung für seinen Herrn wieder wett. Die Soldaten in Port Corrad haben den scherzhaften Beinamen *Mondschein* geprägt, eine Anspielung an das runde, weiche Gesicht des jungen Mannes. Was nicht einmal Oderins engsten Vertrauten wissen: Arastino ist ein Bastard des Generals, den dieser mit einer Novadi-Sklavin gezeugt hat. Er hält ihn in seiner Nähe, seit ihm eine Waldmenschen-schamanin gewissagt hat, Arastinos Schicksal werde einst auch Oderins Los bestimmen.

Was man über Oderin denkt ...

„Der General ist ein harter Hund. Der kennt keine Gnade. Er hat die Städte der Novadis erobert und all die Sklaven erbeutet, das Heer gettet und die Schmach der Niederlage abgewendet. Das Imperium – das ist er.“

— ein Veteran des Khôm-Krieges in Va'Ahak zu seinen Kindern, 1035 BF

„Man nennt ihn nicht umsonst den Schlächter der Khôm. Dieser Mann geht über Leichen.“

— ein almadanischer Hauptmann

„Wie, er lacht nie? Da irrst du dich, Freundchen. Der General hat einen ausgeprägten Sinn für Humor. Allerdings nicht für alberne Gauklerspiele und so. ER bestimmt, was ihn amüsiert, aber wenn ihn jemand gut unterhält, darf er mit Gnade oder sogar einer Belohnung rechnen.“

— Gespräch unter Gauklern, gehört in einer Karawanserei unweit von Port Corrad

„Die geeignete Gemahlin zu finden, um den General zu binden – ein netter Versuch, aber nicht mehr. Oderin ist zu alt, um ernsthaft Gedanken über die Gründung einer Dynastie zu machen. Viel eher wird er jemanden suchen, den er zum Nachfolger aufbauen kann – und das ist der Moment, an dem wir ins Spiel einsteigen.“

Goldo Puligan zu seinem jungen Verwandten Esmeraldo

der Massen und der Soldaten beruht und dass er dieses pflegen muss. So gibt es neben dem zweiwöchentlich stattfindenden Gerichtstag noch einmal im Monat einen Audienztage, an dem sich Oderin vor den Toren des Silberbergs die Sorgen und Bitten der Bevölkerung anhört. Dabei lässt Oderin Bittsteller zunächst reden und hört aufmerksam zu, während seine Adjutanten für ihn das Wort ergreifen. Er mischt sich erst persönlich in das Gespräch ein, wenn alle Interessen offen liegen und alles nur noch auf seine Entscheidung wartet. Auch im kleinen Kreis seines Stabs und der Helden hört er sich Vorschläge geduldig an und bezieht sie in seine Planungen mit ein – solange sie seinen Zielen dienlich sind.

Als erfahrener Kriegsherr weiß Oderin um den Mythos, mit der sich ein Anführer umgeben muss, damit die Soldaten furchtlos für ihn in den Tod gehen. Daher wird der General bei seinen öffentlichen Auftritten stets von einer Kohorte Leibwächter und Standortenträger begleitet, in deren Mitte er sich im Sattel seines pechschwarzen Hengstes zeigt, den schwarzen Mantel weit über die Kruppe des Tieres ausgebreitet und am Gürtel gut sichtbar den Sklaventod – ein Auftritt, der den Mythos Oderin nährt.

Zitate

„Ich mag Euch jetzt nichts nachweisen können, aber glaubt nicht, dass ich Euch nicht beobachte. Überlegt, was Ihr tut – und wem Eure Loyalitäten gelten.“

— zu einem Granden, der im Verdacht steht, gegen den General zu intrigieren

„Ihr seid gut. Meldet Euch bei meinem Quartiermeister.“

— zu Helden, die sich als fähig erwiesen haben

„Bringt sie zu mir.“

— zu einem Schwarzen Gardisten

Funktion im Spiel

Antagonist: Oderin verkörpert Al'Anfa, also sind Feinde Al'Anfas auch seine Feinde, die er erbarmungslos bekämpft. Dabei werden die Helden unter normalen Umständen Oderin nicht persönlich begegnen, sondern es lediglich mit seinen Leuten zu tun haben. Als Mächtiger des Imperiums ist er zudem Ziel politischer Konkurrenten (sowohl aus dem Ausland als auch aus Al'Anfa selbst), die ihrerseits die Helden anheuern können.

Auftraggeber: Auch der General braucht von Zeit zu Zeit Spezialisten, die bestimmte Dinge für ihn erledigen, sei es, dass er sie durch Gefangennahme oder Befehl dazu zwingt, sei es, dass er ihnen im Gegenzug einen Gefallen schuldet.

Mentor: Unter Oderin zählt Leistung, nicht das richtige Blut. Daher können Fana und auch Helden unter ihm Karriere machen und Oderins Aufmerksamkeit auf sich zu ziehen. Gute Leute fördert er nach Kräften – allerdings fordert er dafür bedingungslose Loyalität für sich und das Imperium.

Oderin du Metvapt, Gepappt der „Schwarze General“, Procurator des alafanischen Imperiums, Marschall des Königs von Mirham (Anrede: Procurator, General)

Geboren: 9. Boron 969 BF

Größe: 1,82 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: brillanter Heerführer und Strategie, erfahrener Verwalter

Ziele und Motivation: Sicherung der Macht, Ausweitung des alafanischen Imperiums

Wichtige Wesenszüge: strategisch denkend, effizient, unbestechlich, gnadenlos, unerschütterlich, menschlich unnahbar

Besonderheiten: Lebende Kriegerlegende, vor allem bei den Fana Al'Anfas bewundert. Oderin kann sich auf die unbedingte Loyalität seiner Veteranen verlassen.

Verwendung im Spiel: Antagonist, Auftraggeber, Mentor

Wichtige Eigenschaften: MU 18, KK 17, CH 15

Wichtige Vor- und Nachteile: Prinzipientreue, Einbildungen (Zukünftige Größe Al'Anfas)

Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: diverse Kampftechniken meisterlich, Selbstbeherrschung 19, Körperbeherrschung 13, Kriegskunst 17, Staatskunst 14, Götter und Kulte 13, Etikette 11; passende Kampf-SF (für den Kampf mit Sklaventod und Schild bzw. mit dem Großen Sklaventod).

Wichtige Zauberfertigkeiten, Flüche und Rituale: --

Wichtige Ausrüstung: Schwarze Prunkrüstung, persönlicher Sklaventod „Rabenfaust“ **Wichtigste Publikationen:** Meridiana 32, 182; Löwe und Rabe I, 11; Al'Anfa, Stolz der Herrscherin 75-76; Die Herren von Chorphop 49, Aventurischer Almanach 43, Der Widerspenstigen Rettung, aus: Questadores, diverse Aventurische Boten (z.B. 33, 116, 128, 133), Rabenblut

TIDENSTIEG

ein Szenario um Nachtblau und Trübe

Von Michael Masberg

Mit Dapka Marie Möpkemeyer und Anton Weste

Ort: Kosch und Garetien, Mittelreich

Zeit: beliebig im Sommer 1034/1035 BF (Ingerimm bis Praios, ohne die Namenlosen Tage)

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Stichworte zum Abenteuer: Das Szenario ist ein Prolog zum kommenden Abenteuerband **Bahamuths Ruf**. Die Helden versuchen ein finsternes Artefakt vor dem Zugriff von Charyptoroth-Jüngern zu bewahren.



„[...] Der verbannte Weise und Verderber der Völker wird aus seinem Kerker zurückkehren und seinen alten Thron beanspruchen. [...]“

—aus der Vision des Efferd-Hochgeweihten Jesidoro de Sylphur, Tsa 1034 BF

„Zweimal wurde mir das Schwarze Schwert entrissen, doch dieses Mal wird es seinen Weg zu mir finden und sein Schicksal erfüllen. Dies weiß ich, da du dich der Sache annehmen wirst.“

—Darion Paligan zum Zauberkönig, Ende 1034 BF

DAS ABENTEUER

Die ehemalige rechte Hand Dexter Nemrods, Drego von Angenbruch (Seite 15), erachtet die Feste Koschgau spätestens seit dem Zwischenfall im Herbst 1031 BF (AB 139) als nur bedingt sicher. In den letzten Jahren hat er sich um alternative Aufbewahrungsorte für die dort gehüteten Geheimnisse bemüht, wollte sie aber auch nicht in den Händen des neuen Reichsgrößgeheimrats oder gar der Kirchen wissen. Schließlich fand er eine zuverlässige Verbündete: Spektabilität Praiodane Almira Werckenfels, wie er reichstreu und eine einstige Vertraute Nemrods. In den letzten Monaten hat Drego auf verborgenen Wegen nach und nach unter Verschluss gehaltene Schriften und Artefakte nach Rommilys geschafft.

Seine größte Sorge gilt dabei dem von Charyptoroth verfluchtem Schwarzen Schwert *Yamesh-Aqam*, das wiederholt Begehrlichkeiten finsterner Mächte weckte. Um den sicheren Transport zu gewährleisten, heuert er die Helden an – als Bauernopfer, um von der tatsächlichen Route abzulenken.

Während ihrer Reise werden sie wiederholt von Schergen des uralten Zauberkönigs Moruu'daal (Seite 15) angegriffen, einem Verbündeten des Heptarchen Darion Paligan. Schließlich erkennen die Helden und Moruu'daal gleichzeitig, dass sie betrogen wurden. Es folgt eine Hatz auf der Fährte von Drego. Im Finale des Abenteuers und im Kampf gegen den Zauberkönig können die Helden das Leben des Agenten sowie viele andere Schätze retten. Das Schwarze Schwert geht jedoch an Darion Paligan verloren.

Einstiege in das Abenteuer

Einstieg I: Die Letzte Schwadron

Sind die Helden Drego bereits bekannt, heuert er sie direkt an. Vielleicht hatte man bereits miteinander zu tun (etwa Anthologie **Kreise der Verdammnis**) oder die Helden haben sich anderweitig für die KGIA verdient gemacht. Der persönliche Eintrag Nemrods in ihren Akten, der sie als „effektive und nützliche Narren“ bezeichnet, mag die Helden Drego ebenfalls empfehlen. Und natürlich bietet sich das Szenario für Veteranen aus **Blutige See** an, die sich bereits einmal um *Yamesh-Aqam* bemüht haben.

Ein Schreiben lädt die Helden nach Fendok oder Albenhus, wo sich der verkleidete Drego mit ihnen trifft und ihnen den Auftrag (siehe unten) erklärt. Als Belohnung stellt er jedem Helden 25 Dukaten in Aussicht. Kommt man zusammen, macht man sich auf den Weg zur Pfalz Koschgau.

Einstieg II: Die Bewahrerin von Wind und Wogen

Während seines Orakelspruchs (AB 149) erteilte den Neersander Hochgeweihten *Jesidoro de Sylphur* (*992 BF, schlichter, schwarzer Zopf, fein geschwungene Augenbrauen, gebräunte Haut, asketische Züge) eine bildgewaltige Vision. Teil des Gesichts, über dessen Gesamtheit er sich noch bedeckt hält, war der Eindruck einer schwarzen Klinge, die in dem leblosen und zertrümmerten Leib eines Greifen steckt. In einem Brief teilt er diesen Eindruck mit der Bewahrerin von Wind und Wogen *Efferdane von Gareth* (*992 BF, rundliche Geweihte mit Hang zum Schwermut, braune Locken; **Herz 94**), die er aus früheren Jahren kennt.

Efferdane deutet daraus, dass eine Gefahr für das Mittelreich von *Yamesh-Aqam* ausgeht. Von den Gezeichneten erbeutet (Abenteuer **Pforte des Grauens**), befand sich die verfluchte Klinge lange Jahre in der Obhut des Pentagon-Tempels der Hesinde, bis sie von dort entwen-

det wurde (Abenteuer Blutige See). Ihr gegenwärtiger Aufenthaltsort ist offiziell nicht bekannt, wohl aber Efferdane, die sich nach seiner Rückführung vergeblich dafür einsetzte, dass es fortan auf Efferdan geweihten Grund verwahrt wird. Dieses Ringen verlor sie gegen Dexter Nemrod. Mittlerweile weiß sie, dass das Dämonenschwert der Feste Koschgau (Herz 191) anvertraut wurde.

In ihrem Auftrag sollen die Helden nach Koschgau reisen und von Vogt Wulffhelm von Rallerstein die Herausgabe des Schwerts fordern. Das Orakel von Neersand und der Überfall von Kultisten im Jahre 1031, über den selbst der Aventurische Bote berichtete (in Ausgabe 139), sollen den Helden neben einem Schreiben Efferdanes als Argument dienen. Als Belohnung winken 50 Dukaten.

VERKNÜPFUNGEN

Wenn die Helden Zeugen des Orakels von Neersand geworden sind, können sie von Hochwürden Jesidoro (der sie vielleicht aus Zeit der Ritter kennt) beauftragt werden, seine Botschaft an Efferdane zu überbringen. Die Reise von Neersand nach Gareth können Sie dazu nutzen, um die Helden an die jüngsten Entwicklungen im Perlenmeer (ab AB 147) heranzuführen.

DIE VERBORGENE SCHATZKAMMER DES REICHES

Finster und ungemütlich wirkt die trutzige Festung an den Hängen des Koschgebirges, eine kaiserliche Pfalz, die der Legende nach nie ein mit der Raulskrone gekröntes Haupt beherbergt haben soll. Das Fundament und einige der Gebäude bestehen aus Koschbasalt. Die Sphäre von Yostaroh, ein in Khunchom gefertigtes Meisterartefakt, schützt auf dem höchsten Turm die Burg vor jeglicher Hellsichtsmagie. Offizieller Herr der Burg ist der pfalzgräfliche Vogt Wulffhelm von Rallerstein (*988 BF, feistes Gesicht, Schweinsäuglein, ehemaliger KGIA-Agent). Das mangelnde Interesse des Kaiserhauses an der Pfalz zeigt sich auch darin, dass seit sieben Jahren kein Nachfolger für die in der Schlacht in den Wolken gefallenen Pfalzgräfin Ulinai von Hartstein benannt wurde.

Sollten die Helden in Efferdanes Auftrag erscheinen, will der selbstgefällige Vogt die Helden schnell wieder loswerden. Die Forderung Efferdanes findet er „rührend, jedoch absurd“. „Sollte sich das Objekt hier befinden – womit ich nicht sage, dass dies der Fall ist –, es wäre Eigentum der Kaiserin. Hochwürden mag sich daher an Ihre Kaiserliche Majestät wenden.“ Das Gespräch wird belauscht und gerade wenn die Helden eine besondere Hartnäckigkeit an den Tag legen, werden sie von einem Ritter ohne Wappen in den Burgfried gebeten. Dort erwartet sie der wahre Herr von Koschgau: Drego von Angenbruch. Er hört sich die Argumente der Helden an – und wird zu ihrer Überraschung einwilligen. „Ein unwissender Feind ist mir der liebste. Das Schwert muss ohnehin an einen anderen Ort – warum nicht Gareth? Ihr tragt jedoch persönlich die Verantwortung, dass es sicher sein Ziel erreicht.“

DER AUFTRAG

◆ Immer wieder weckt Yamesh-Aqam die Begehrlichkeiten von Kultisten. Nachdem es einmal im Winter 1023 BF aus dem Pentagon-Tempel geraubt wurde, versuchten es im Herbst 1031 BF erneut Dämonenjünger. Drego will daher den Aufenthaltsort des Schwerts verschleiern und in unregelmäßigen Abständen wechseln lassen. Der erste Ort soll (wie vielleicht von den Helden gefordert) der Gareth

Efferd-Tempel sein. (Diese Finte ist eine Finte: Drego denkt gar nicht daran, das echte Yamesh-Aqam aus den Händen zu geben.)

◆ Die Helden sollen die Fracht sicher nach Gareth bringen. Welche Wege sie einschlagen, ist ihnen überlassen, sie tragen jedoch die Verantwortung für den Erfolg. Drego stellt ihnen einen von einem Maulesel gezogenen Karren sowie eine kleine Bedeckung (die die Helden nicht nur unterstützen, sondern auch im Auge behalten soll).

DIE FRACHT

Das Schwert wird in einer länglichen, eisenbeschlagenen Kiste (75 auf 40 auf 25 Finger) aus Blutulme verwahrt, die in ihrem Inneren 2 Finger dick mit Koschbasalt verkleidet ist. Dadurch kommt sie mit ihrer Fracht auf ein stolzes Gewicht von 550 Stein. Sie ist mit einem zwerghischen Kombinationsschloss (Probe+18) und einem permanenten CLAUDIBUS (9 ZIP*, 15 AsP) verschlossen. Neben praio- und efferdgefalligen Schutzzeichen ist in das Holz ein Zeichen gegen Magie (12 RkP*) eingelassen. Die Kombination macht es nahezu unmöglich, die Truhe zu öffnen (Schlösser Knacken+66, FORAMEN+31 bei 23 AsP oder FORAMEN (Contra-Claudibus)+3 mit 9 ZP* bei 15 ASP und anschließender Schlösser Knacken-Probe+18). Zusätzlich zum Koschbasalt (Proben+1) verschleiern drei mittels ARCANOVI gebundene HELLSICHT TRÜBEN (14 ZIP*) die (vermeintliche) Aura des Artefakts.

Die äußere Holzkiste besitzt 50 Strukturpunkte (Härte 12, Struktur 10), die Innenverkleidung 60 Strukturpunkte (Härte 22, Struktur 14).

DREGOS SCHATTENSPIEL

Drego überlässt den Helden mitnichten Yamesh-Aqam, sondern ein Duplikat. Dies würden die Helden erst erfahren, sollten sie die versiegelte Truhe öffnen und das vermeintliche Artefakt untersuchen: Weder ist das transportierte Schwert magisch, noch aus Endurium (auch wenn eine spezielle alchimistische Paste dem Unkundigen die Legierung vortäuscht).

Insgeheim bereitet er die Überführung des echten Schwerts nach Rommily vor, eine Aufgabe, die er höchstpersönlich übernehmen wird. Eine Person der Bedeckung (außer Herbo), die Sie frei bestimmen können, ist in diese Scharade eingeweiht und kann sie später auflösen.

DER AGENT DER VRTIEFEN

Nach dem gescheiterten Überfall im Herbst 1031 BF hat Darion einen Agenten in das Umfeld von Koschgau geschleust, um den Heptarchen über einen günstigen Zeitpunkt für einen erneuten Versuch zu unterrichten. Dieser wird sich unter der Begleitung der Helden befinden. Die Identität des Agenten können Sie frei bestimmen. Es wird jedoch weder Herbo Ranfel sein, noch die Person, die in Dregos Schattenspiel eingeweiht ist.

Der Verräter trägt bei sich, in seinem Geldbeutel versteckt, eine als albernische Silberkrone geprägte Münze aus Krakensilber, die mit einem archaischen Verständigungszauber belegt ist, durch die Moruu'daal ihn aufspüren kann.

DIE BEDECKUNG

◆ Der landlose Ritter Alrik von Sturmfels (*991 BF, 1,93 Schritt, dunkelgrauer Vollbart) hat sich keinen Decknamen zugelegt, sondern heißt wirklich so. Er stammt ursprünglich aus Mendena, hat seine Heimat aber lange nicht mehr gesehen. Verdachtsmomente: In schwer-

mütigen Augenblicken trauert Alrik der verlorenen Heimat und dem ungewissen Schicksal seiner Familie nach. *Mögliche Motivation:* Alriks Schwester Alvide, Offizierin der Perlenmeerflotte, wurde von Darions Schergen entführt und dient als Druckmittel.

◆ Die Eulenhexe **Izmaban** (*993 BF, braune Locken, Stiernacken; Uhu *Chalwa*) heißt eigentlich Praidora von Hardenfels. Sie ist die Schwester des Perricumer Vizeadmirals Ernbrand von Hardenfels (Seite 29) und Tochter des Zorganer Währers der Ordnung. Als ihre magische Begabung offenbar wurde, floh sie von Zuhause und wurde von einer elburischen Schwesternschaft ausgezogen, die an Land über Chalwens Thron wacht (Anthologie **Strandgut**, Seite 41). Da sie die letzte Hexennacht verpasst hat, ist ihr Stecken nicht flugfähig.

Verdachtsmomente: Izmaban fürchtet Praios-Geweihte. Kurz vor Angriffen ist Chalwa verschwunden. *Mögliche Motivation:* Die Auseinandersetzung mit dem Mythos der versunkenen Sumutochter Chalwens brachte sie in den Dunkkreis eines Charyptoroth-Zirkels. Mit der Unterstützung des Heptarchen will sie sich an Vater und Bruder rächen.

◆ Die beiden Mietschwerter **Ottan** (*1008 BF, 1,97 Schritt, roter Bart, Flügelhelm, trink- und raufstugig) und **Alma** (*1006 BF, dicke Zöpfe, stämmige Axtschwingerin) haben wiederholt Aufträge für Drego erledigt. *Verdachtsmomente:* Bei Kämpfen erweist sich einer der Söldner als unzuverlässig, schiebt dies aber auf Kampfpöch. In Ortschaften setzt sich einer der beiden öfters ab. *Mögliche Motivation:* Der Verräter ist gekauft. Ottan kann der kruden Weltsicht anhängen, dass die Thorwaler von Swafnir um ihren wahren Gott – Hranngar – betrogen wurden (wie anders lassen sich die Seeschlangenköpfe der Drachenboote erklären?).

◆ Den Wagen steuert der von Drego angeheuerte Rollkutscher **Herbo Ranfel** (*974 BF, untersetzt, Dreitagebart, Tabak kauend; **Drei Millionen Dukaten** 15). Er hat zu allem und jedem eine Meinung, die er geschwätzt mitteilt, ob man es hören will oder nicht. Beliebte Forderung: „Die Fuhrunternehmen müssen endlich aus der Talsohle kommen.“ *Verdachtsmomente:* Herbo ist eine geschwätzige Nervensäge. Darüber hinaus gibt es keine konkreten Verdachtsmomente – und das kann ihn besonders verdächtig machen. *Mögliche Motivation:* Keine, da Herbo nicht der Verräter ist.

Außer Herbo wird niemand von ihnen in zukünftigen Publikationen aufgegriffen werden.

ALLE WEGE FÜHREN NACH GARETH

Legen Sie den Spielern die Karte vor und lassen Sie sie mit ihrer Bedeckung die mögliche Route nach Gareth beratschlagen. Zudem sollten sie sich zurechtlegen, ob und mit welcher Tarnung sie reisen. Nur wenn die Helden es selbst vorschlagen, kann Drego ihnen gefälschte Dokumente anfertigen lassen, die ihre Geschichte belegen.

Die wahrscheinlichsten Routen sind:

◆ Von *Koschgau* über den Gebirgspfad nach Norden über *Rhondur* und *Rohalsstieg* das Ufer des *Angbarer Sees* entlang nach *Angbar*. Von hier führt die *Reichsstraße III* direkt nach *Gareth*.

◆ Verlässt man *Koschgau* in südlicher Richtung, gelangt man zum *Großen Fluss*. Von hier lässt sich ein Flussschiff über *Nadoret* nach *Ferdok* nehmen. Die *Reichsstraße VI* führt von *Ferdok* nach *Grambusch*, von dort geht es die *Reichsstraße II* nach Norden über *Silkwiesen* nach *Gareth*.

◆ Alternativ kann man von *Ferdok* weiter flussaufwärts nach *Steinbrücken* fahren, durch das die *Reichsstraße III* führt.

◆ Das Netz kleinerer Straßen in *Garetien* erlaubt es, zwischen der *Reichsstraße III* und *VI* zu wechseln.

Es würde den Rahmen dieses Szenarios sprengen, alle möglichen Stationen der Helden nur annähernd zu beschreiben. Greifen Sie daher bitte für die Ausgestaltung auf die Regionalspielhilfen **Am Großen Fluss** und **Herz des Reiches** zurück, unter Umständen kann sich auch **Vater der Fluten** als nützlich erweisen.

FLIEGENDE HELDEN UND DSCHIPPENPOST

Drego und die Begleiter der Helden werden sich gegen einen magischen Transport durch die Lüfte aussprechen, werden die Helden aber letztlich nicht daran hindern können. Bedenken Sie das Gewicht der Truhe, an dem ein Hexenbesen sicherlich, ein fliegender Teppich sehr wahrscheinlich kapituliert. Ein Luftdschinn muss von *Koschgau* bis *Gareth* stolze 260 Meilen zurücklegen – und der Limbustraport eines Dämons sollte sich bei einem erz dämonischen Artefakt von selbst verbieten.

Auch ein Transport durch die Lüfte kann angegriffen werden. Die Plagenbringer beheimaten einen ganzen Schwarm Lederschwinger (Seite 16), die Darion dem Zauberkönig zur Verfügung gestellt hat. Neben diesen bieten sich fliegende Dämonen wie ein *Karakil* an, um dem Boten in den Lüften zu Leibe zu rücken und ihn zur Landung zu zwingen.

DREGOS WEG

Abhängig von der Wahl der Helden plant Drego seine eigene Route: Ziehen sie etwa über *Ferdok*, wird er über *Angbar* ziehen. Er wird sich mit den engsten Vertrauten seiner Letzten Schwadron wenige Tage nach Aufbruch der Helden auf den Weg machen, der ihn letztlich an *Gareth* vorbei nach *Rommilys* führen soll.

HINDERNISSE UND EREIGNISSE

◆ Das Verladen der Truhe stellt immer einen aufwändigen Akt dar und kann Begehrlichkeiten wecken.

◆ An einer Zollstation eines Flusshafens oder einer Provinzgrenze besteht ein übereifriger, auf seine Unbestechlichkeit stolzer Zöllner darauf, das ihm sämtliche Fracht offengelegt wird, um korrekt den zu entrichtenden Zoll zu bestimmen („Ja, auch diese verschlossene Kiste, Herrschaften.“). Er lässt sich allenfalls durch fürstliche, kaiserliche oder kirchliche Siegel beeindrucken.

◆ In einer Stadt wird dem Verräter seine Geldbörse gestohlen – und mit ihr die Münze aus *Krakensilber*. Auch wenn die Gefahr droht, enttarnt zu werden, hält er die Helden an, ihm bei der Suche nach dem Dieb zu helfen.

◆ *Wulfhelm* von *Rallerstein*, der seit Jahren mit Dokumenten und niedrig klassifizierten Artefakten aus der Asservatenfestung sein Säckel aufbessert, sieht seinen Einfluss schwinden. Er informiert den Magier *Voltan von Falkenhag* (**Am Großen Fluss** 189) über die Helden. *Voltan*, der als enger Berater des jungen Grafen *Wilbur* (ebenda, 188) die Geschieke der Grafschaft fest in der Hand hat, fordert im Namen „von Reich und Graf“ die Fracht der Helden ein.

◆ Passieren die Helden *Luring*, können sie hören, wie Graf *Danos* jüngst die Reichsstadt ohne Wehr einnahm (**AB** 150). Es kann zu einer Begegnung mit dem 'König der Ritter' (**Herz** 173) kommen, der bereit ist, den Helden innerhalb seiner Grafschaft ein stattliches Geleit an die Seite zu stellen (das er selbst anführen wird).

НАСНТБЛАВЕ ÜBERGRIFFE

Das Herz des Szenarios machen die Übergriffe Moruu'daals aus. Nachfolgend finden Sie einige Versuche skizziert, die Sie an passenden Stellen während der Reise einstreuen können. Dabei wird er nicht gleich mit aller Macht zuschlagen, sondern erst die Schlagkraft seiner Gegner testen.

DER ERSTE ANGRIFF

Der erste Angriff erfolgt kurz nachdem die Helden das Gebirge verlassen, also entweder bei Rhondur oder Uztrutz. *Scybor* (Seite 16) hat die Räuber der *Koschbestien* angeheuert, um einen Überfall durchzuführen und ihnen reiche Beuteanteile in Aussicht gestellt. Von einem gefangenen Räuber können die Helden eine Beschreibung *Scybors* erhalten.

AN UND AUF DEM WASSER

Seine wahre Macht kann der Zauberkönig entfalten, wenn die Helden sich in Wassernähe oder gar auf dem Wasser aufhalten (etwa bei einer Schiffs Passage über den Großen Fluss). Auch an den Ufern des Angbarer Sees, in der Nähe von Flussläufen oder kleineren Seen kann er mit seiner Zaubermacht zuschlagen.

◆ Ein beschworener *Geisternebel* erschwert den Helden bei der Verteidigung die Sicht. In ihm zeigen sich braggueske Fratzen und die verdammten Seelen Ertrunkener (*Schreckgestalt I*). Der Große Fluss und der Angbarer See verbergen unter ihrer Oberfläche zahlreiche Leichen Ertrunkener, die als erhobene Wasserleichen im Schutz des Nebels angreifen.

◆ Ein Flussschiff droht durch Springwellen zum Kentern gebracht zu werden, während gleichzeitig Würgewellen (AT 10, TP 1W6+1 (Würgen)) nach Helden und Besatzung greifen.

◆ Als Steigerung kann Moruu'daal einen Sturm beschwören, hinter dessen Toben sich ein gurgelnder Gesang erahnen lässt. Rotschillernd tauchen drei Quallengestalten aus den aufgewühlten Wassern auf: *Scylphotai* (WdZ 220).

AN LAND

Fern seines Elements ist Moruu'daals Zaubermacht stark eingeschränkt, doch kann er immer noch auf einen beachtlichen Teil seiner Flüche zurückgreifen und weiß zudem menschliche Handlanger an seiner Seite.

◆ Ein Charyptoroth-Fluch vergiftet das Wasser in einem Dorfbrunnen. Wer davon getrunken hat, erkrankt am nächsten Tag am *Sumpffieber* (WdS 155).

◆ Eine Piratin, etwa *Lasina*, versucht nachts oder während eines Ablenkungsmanövers das Gefährt zu stehlen, auf dem die Kiste transportiert wird – hat dabei jedoch nicht mit Herbo Ranfel gerechnet, der sich seine Kutsche nicht klauen lassen will.

◆ Der Schwarm Lederschwingen ([Helden+5] Chimären; Seite 16) eignen sich vor allem nachts für einen überraschenden Angriff aus der Luft. Dabei können sie versuchen, die Kiste zu entführen, doch bräuhete es schon 5 bis 6 der Chimären, um diese halbwegs stabil emporzuheben – was die Kreaturen vorher jedoch nicht ahnen.

GEGENMAßNAHMEN UND VERDACHTSMOMENTE

Die Helden werden bald versuchen, ihre Feinde auszutricksen, und unter Umständen alte Kontakte bemühen. Lassen Sie sich auf dieses Katz-und-Maus-Spiel ein und gönnen Sie den Helden Erfolge! Bald kann ihnen dämmern, wenn abermals eine Scharade aufliegt und der Feind von unerwarteter Seite zuschlägt, dass jemand in ihren Reihen



Moruu'daal, der verfluchte Zauberkönig

ein falsches Spiel treibt. Die Suche nach dem Verräter kostet Energie und schürt Misstrauen innerhalb der Gemeinschaft. Wann die Helden den Agenten des Heptarchen aufdecken (der nichts über Moruu'daal weiß), liegt an ihrem Vorgehen, kann aber die Bemühungen des Zauberkönigs zurückwerfen und den Helden wertvolle Zeit erkaufen.

Vielleicht wollen sie auch den Spieß umdrehen und den Gegnern eine Falle stellen. Dies soll möglich sein und wird in den letzten Angriff überleiten.

DER LETZTE ANGRIFF

Moruu'daal ist nicht dumm. Er wird nicht sinnlos seine Ressourcen verheizen, wenn sich die Gelegenheit zum finalen Schlag bietet. Sie sind nicht genötigt, die Hatz über Maß zu strapazieren und über einen weiten Teil der Strecke auszudehnen. Spätestens, wenn die Helden ihm eine Falle stellen wollen oder die wiederholten Angriffe ihren Reiz verlieren, wird er final zuschlagen. Bis dahin tritt er nicht selbst in Erscheinung.

Der genaue Ablauf des letzten Angriffs ist abhängig vom Ort und von den Maßnahmen der Helden, so dass wir hier nur grobe Richtlinien geben können.

◆ Moruu'daal wird erstmals selbst in Erscheinung treten, dabei aber nicht seine Identität preisgeben. Den Helden sollte schnell klar werden, dass sie es hier mit einem besonders mächtigen Wesen zu tun haben. Ziehen Sie bei dem Angriff alle (erzählerischen) Register:

Moruu'daals Körper hat die unmenschliche Kraft eines Untoten und empfindet keinerlei Schmerzen. Der Zauberkönig ist zwar unbewaffnet, kann seine Gliedmaßen jedoch in Tentakel verwandeln (charyptide Variante des SERPENTIALIS). Ohnehin legt er es nicht auf lange Nahkämpfe an, sondern versucht ihn bedrängende Helden so lange abzuwehren, bis er sich ihrer mit seiner Magie entledigen kann. Diese entspricht den Fähigkeiten eines *Freizeubers* in den Merkmalen *Beschwörung*, *Einfluss*, *Umwelt* und *Wasser* sowie eines hochrangigen Charyptoroth-Paktierers.

◆ Bei dem Angriff wird er von seinen verbliebenen Handlangern unterstützt, die durch eventuell angeheuerte, skrupellose Söldner verstärkt werden können. Zudem kann er Dämonen aus der Gefolgschaft Charyptoroths rufen.

◆ Sollte der Verräter noch nicht enttarnt sein, wird er bei diesem Angriff die Maske fallen lassen und den Helden in den Rücken fallen.

◆ Auf dem Höhepunkt des Kampfes wird die Kiste zerstört oder die Verschließung beschädigt. Die Kiste offenbart ihre Fracht, auf den ersten, flüchtigen Blick *Yamesh-Aqam*. Doch der Zauberkönig spürt gleich, dass er betrogen wurde. Seine Angriffe konzentrieren sich nun auf die Verteidiger, um aus ihren Köpfen das Wissen zu saugen, wo sich das echte Schwert befindet.

◆ Der von Drego eingeweihte Begleiter fällt schließlich Moruu'daal zum Opfer. Er kann dabei tödlich verwundet werden, während Moruu'daal den Angriff abbläst und sich mit seinen verbliebenen Streitern zurückzieht (er selbst wird sich dabei auflösen und als brackiges Wasser versickern).

DIE HATZ NACH DEM SCHWERT

Der von Drego eingeweihte Agent kann lange genug leben und von den Helden von der Schwelle des Todes gerissen werden, um sie in das Schattenspiel und Dregos Route einzuweißen. Alternativ trägt er ein verschlüsseltes Dokument mit Anweisungen Dregos bei sich. Die Ferdok-Route wird dabei als *Gerstenpfad* (nach der Stadt des Bieres), die Angbar-Route als *Schmiedepfad* bezeichnet. Ziel ist es dabei, *im Schatten des Greifen* (Gareth) das *sehende Auge im Osten* (die Rommilyser Hellsichtsakademie) zu erreichen.

Während sich Moruu'daal (jedoch ohne seine Helfer) rasend schnell durch Flüsse und Seen bewegen kann, ist er an Land limitiert. Hier kann er sich allenfalls durch verbliebene Lederschwingen durch die Lüfte tragen lassen. Passen Sie sein Vorgehen der Möglichkeiten der Helden an, die alle Register ziehen dürfen, und gestalten Sie eine spannende Hatz. Bedenken Sie dabei, dass auch Moruu'daal Drego erst einmal finden muss, der genügend Artefakte anbieten kann, um sich einer dämonischen Hellsicht zu entziehen.

Die Helden stoßen unmittelbar vor oder knapp nach Moruu'daal zu Drego. Es entbrennt ein letzter, heftiger Kampf, bei dem einzelne Kämpfer der Letzten Schwadron ihr Leben lassen können. Die Helden sollten dabei Dregos Leben retten und den Rest der Fracht nach Rommily verteidigen können, *Yamesh-Aqam* geht jedoch in allen Fällen verloren: Moruu'daal stürzt sich mit dem Schwert in einen See oder flieht in den Limbus. Sobald er es in Händen hat, wird er es als mächtigen Fokus charyptider Zauberei gegen seine Gegner verwenden.

AUSKLANG

Das Szenario endet im entscheidenden Punkt mit einer Niederlage der Helden: *Yamesh-Aqam* ist dem charyptiden Feind in die Hände gefallen. Im Besitz von *Darion Paligan* wird es eine entscheidende Rolle im Abenteuer *Bahamuths Ruf* spielen.

DREGOS FRACHT

Neben *Yamesh-Aqam* transportiert Drego drei Rohalsche Gefäße (WdZ 411), vergessene Handschriften Niobaras und eine brisante, von Nemrod angelegte Geheimakte über Helme Haffax. Sie sind Teil von Vorbereitungen, die Drego und Praiodane treffen, um sich für den angekündigten Angriff des Fürstkomturs zu wappnen.

Allerdings konnten sie die restliche Fracht verteidigen. Drego weiß, dass er bei den Helden in der Schuld steht. Würden die Umstände es erfordern, er würde wieder so handeln – nur dieses Mal noch besser vorbereitet sein. Dennoch spricht er eine seltene Entschuldigung aus. Die eigentliche Belohnung ist mit dem Scheitern passé. Drego übergibt den Helden jedoch einen goldenen Ring mit Türkissiegel in Greifenform – das berühmte Siegel der KGIA. „Dieser Ring mag nicht mehr so viel wie bedeuten wie einst, doch die sich dem gemeinsamen Ziel verschrieben haben, werden ihn erkennen.“

Darüber hinaus darf sich jeder Held über **200 Abenteuerpunkte** freuen sowie über **vier Spezielle Erfahrungen** in besonders geforderten Talenten und Zaubern.

ΑΠΗΛΛΗ

DREGO VON ANGENBRUCH,

KOMMANDANT DER LETZTEN SCHWADRON

Als einstiger Adjutant Dexter Nemrods führt Drego (*988 BF, mittelbraune Haare, graugüne Augen, Augenringe, meisterlicher Ermittler und Kämpfer) die Letzte Schwadron, eine verschworene Gemeinschaft der fähigsten KGIA-Agenten. Seine Agenda dient dem Mittelreich und dem Erbe Rauls, jedoch nicht direkt der Kaiserin. So hat er sich auch aus dem Konflikt des Doppelkaisertums herausgehalten. Die Verlegung eingängig geprüfter und ausgewählter Artefakte und Schriften in die Obhut seiner Verbündeten Praiodane Almira Werkenfels nach Rommily ist Teil seines behutsam vorangetriebenen Planes, mit dem er auch einige der letzten Anweisungen Nemrods ausführt.

MORUU'DAAL, DER VERFLUCHTE ZAUBERKÖNIG

Das machtvolle Wesen Moruu'daal entstammt dem am Ende des Neunten Zeitalters versunkenen Kontinent Lamahria. Erst 223 v.BF erweckte ihn ungewollt eine krakonische Expedition, er brauchte jedoch Jahrhunderte, um sich zu sammeln. Sein Geist wurde auf den Schicksalskontinent Aventurien gelenkt und 565 BF riss er den Thron von Yal-Zoggot an sich. Als *Zauberkönig Morda* wurde er zu einer unheilvollen Legende. Seit 985 BF versuchte er, an den Küsten Unheiligtümer Charyptoroths zu öffnen. Seine schwarzen Schiffe suchten bis 997 BF die südlichen Meere heim, bis es revoltierenden Krakoniern gelang, ihn erneut zu bannen. Ende 1031 BF befreite ihn Darion Paligan und gab ihm einen neuen Körper.

Der verfluchte Zauberkönig tritt in weiten, grünlichblauen Gewändern auf, die ihn weitestgehend verhüllen. Einzig Hände und Kinn mag man erkennen. Sein Wirtskörper hat längst seine langwierige Metamorphose abgeschlossen: Sämtliches Haar ist ausgefallen, die schimmernd blauen Augen glotzen lidlos. Die Haut ist weich, aufgedunsen und ständig mit einem klebrigen Sekret bedeckt. Durch sie hindurch schimmern bläuliche Adern.

Zauber: Die magischen Fähigkeiten eines so alten, halbmythischen Wesens lassen sich nicht in die Regeln gegenwärtiger Zauberei fassen. Moruu'daal gilt (gerade in den Merkmalen *Beschwörung, Einfluss, Umwelt und Wasser*) als Freizauberer (**WdZ 44**). Fern von Wasser wird seine Magie jedoch schwächer.

DIE REIFE DES ZAUBERKÖNIGS

Moruu'daals Macht und Essenz ist an seine massiven, mit Edelsteinen besetzten Armreife aus Meteoreisen gebunden. Diese können den Helden auffallen, doch sollte es ihnen (vorerst) nicht gelingen, einen davon zu erbeuten. Dies wird in **Bahamuths Ruf** geschehen. Dort finden Sie ausführliche Informationen zu den Geheimnissen der Reife des Zauberkönigs und dem Spiel mit ihnen.

DES ZAUBERKÖNIGS SCHERGEN

Die Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange haben sich schon vor Jahren Darion Paligan angeschlossen. Alle tragen die Tätowierung einer schwarzen Seeschlange auf dem Unterarm, doch nur Scybor ist Paktierer.

Scybor Quallenfresser

Aussehen: Anfang 40, struppiger Bart, Augenklappe (dahinter als Dämonenmal das Auge eines Kraken)

Entermesser: INI 18+IW6 AT 17 PA 16 TP IW6+4 DKN

Wurfbeil: INI 18+IW6 FK 23 TP IW6+3

LeP 40 AuP 42 WS 8 MR 5 GS 9 RS 1 (feste Kleidung)

Wichtige Vor- und Nachteile: Resistenz gegen tierische Gifte, Schlangennensch; Goldgier 8, Hitzeempfindlich

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 12 (15/15/15)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II, Finte, Kampf im Wasser, Kampfrelexe, Meereskundig, Meisterparade, Niederwerfen, Scharfschütze (Wurfbeil), Standfest, Umreißen, Waffenloser Kampfstil (Unauer Ringen), Wuchtschlag

Schwarze Gaben: Ertränken (die Lungen des Opfers füllen sich schlagartig mit Wasser: 2xTaP* SP), Mholurenhaut (Scybors Haut überzieht sich für 1 SR mit grünlichen Schuppen (RS 2)), Wasserbrücke

Verhalten im Kampf: Erfüllt von den Visionen seines Propheten Darion, kämpft Scybor mit aller Entschlossenheit. Den ersten Gegner versucht er mittels Fluch zu *ertränken*, während er sich selbst mit einer *Mholurenhaut* schützt. Er bevorzugt es, Gegner *niederzuwerfen* oder *umzureißen*, um dann den am Boden Liegenden mit Schlägen zu traktieren. Die Manöver bereitet er meist mit einer *Meisterparade* vor.

Weitere Piraten

Aal-Ang: Mitte 30, stark behaart, säuerlicher Geruch; eigentlich Anghalm Appelanger, aus dem Kosh stammender, ehemaliger Seeoffizier

Lasina: Ende 30, stämmige Brabakerin, Magiedilletantin (AXXELERATUS)

Lagusto: Anfang 40, kurzsichtig, trockene Haut

Tekhnef: Mitte 20, schwarzer Pagenschneit, gut aussehende Trahelieren

Säbel: INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+3 DKN

Wurfmesser: INI 11+IW6 FK 17 TP IW6

LeP 32 AuP 32 WS 7 MR 3 GS 8 RS 1 (feste Kleidung)

Wichtige Vor- und Nachteile: Aberglaube oder Goldgier

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7 (13/14/14)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest, Wuchtschlag

Verhalten im Kampf: Der Kampfstil ist dreckig und hinterhältig, mitunter blutrünstig. Vor allem ist jeder Pirat sich selbst der nächste und schert sich wenig um seine Kampfgefährten.

LEDERSCHWINGEN (CHIMÄREN)

Lederschwingen sind widerwärtige Chimären aus Mensch und Fledermaus. Sie besitzen einen menschenähnlichen Kopf und Rumpf, Fledermausflügel statt Arme und anstelle der Beine mehrgelenkige Greifarme.

Lederschwinge

INI 9+IW6 PA 4/8* LeP 30 RS 1 WS 7

Krallen: DK H AT 11/15* TP IW6+3

GS 2/18* MR 10 GW 7 KL 6

**) am Boden / in der Luft*

Besondere Kampfregele: Doppelangriff, Flugangriff, Sturzflug / Umreißen

Besondere Eigenschaften: Lebenssinn, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Schreckgestalt I

Verhalten im Kampf: Lederschwingen vermeiden es nach Möglichkeit, sich an den Boden zwingen zu lassen. Sie attackieren aus dem *Sturzflug* heraus, um sich gleich wieder in die Lüfte zu erheben und für einen neuen Angriff anzusetzen.

YAMESH-AQAM

Die Endurium-Legierung lässt den Anderthalbhänder schwarz und gleichzeitig perlmuttfarben glänzen. Ein Krakenleib mit einem einzelnen großen Auge bildet den Knauf. Die zehn Tentakel winden sich als Griffstück herunter und bilden Pariertange und -bögen. In die Klinge sind die Zhayadzeichen C-P-T eingelassen.

Eine ausführliche Beschreibung des Schwarzen Schwertes und seiner Fähigkeiten – auf die auch Moruu'daal zurückgreifen kann, sobald er es in Händen hat – finden Sie in *Blutige See 67*, *Meister der Dämonen 104*, sowie *Bahamuths Ruf*.

GRATIS:

Die Letzten Helden

Promo-CD

Schlacht um Berler

Ucurian von Rabenmund überzieht die Wildermark mit Krieg – Travia-Frevel in Zwerch – Sieg des kaiserlichen Marschalls

WILDERMARK. Gab es jüngst noch Hoffnung in der umkämpften Mark, als der reisende Kaiserhof in Zweimühlen weilte und Ihre Kaiserliche Majestät höchstselbst einen der namhaften Helden zum Baron erhob, lehrt uns die Wildermark erneut, wie zart die Blüten der Ordnung im ehemaligen Darpatien sind. Ucurian von Rabenmund, der letzten Fürstin Bruder und bis vor wenigen Monden Kronverweser von Almadass Gnaden, hat ein Heer ausgehoben, um seinen Traum eines restaurierten Darpatiens mit dem Schwert in der Hand zu erfüllen.

Der Falkenbund

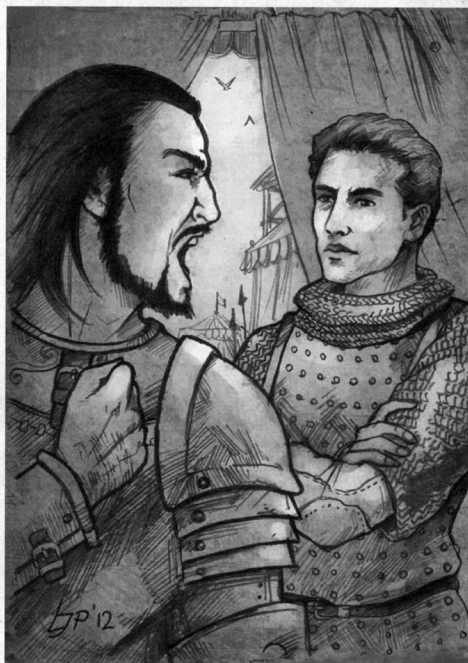
Ende Ingerimm, zur gleichen Zeit, da der selbsternannte Kaiser, vor dem er einst das Knie beugte, bei Eslamsgrund beigesetzt wurde, schritt der zornige Ritter zur Tat. Mit Waffenhilfe seiner Vetter Goswin, Baron von Bohlenburg, und Roderich, Vogt von Wolkenried, drang Ucurian nach Grassing vor und eroberte im Handstreich Rankaraliretena. Damit kontrolliert er den Dergel an seiner Schlaufe ebenso wie den wichtigen Kreuzweg nach Hartsteen, Wehrheim, Gallys und Rommilys. Überraschenderweise schloss sich ihm auch die Enkelin des Usurpators Answin, Baronin Beergard von Rabenmund, an, die im zerstrittenen Haus Rabenmund bisher als Vermittlerin galt.

Innerhalb weniger Tage fielen die Baronen Wolkenried, Bohlenburg, Grassing und Ochsenweide unter das Banner, das Ucurian für seinen Bund wählte: auf Gelb einen roten Falken. Doch wird er nicht nur von Mitgliedern seiner Familie unterstützt: In seinen Reihen finden sich die zu Mietschwernern verkommene *Rommilyser*

Reiterei sowie Anhänger des Mondenkaisers, die sich durch Flucht aus Almadass dem Richtspruch der Kaiserin entzogen. Woher der Herr Ucurian die Dukaten nimmt, sein Aufgebot zu unterhalten, bleibt rätselhaft.

Geköpfte Gänse

Kurz darauf fiel Hochgeboren Goswin von Rabenmund in die Baronie Zwerch ein, die in der *Ochsenbluter Urkunde* der Traviemark zugeschlagen worden ist. Seine Waffenknechte plünderten mehrere Gehöfte entlang des Ochsenwassers, wohl um die Versorgung der *Falken* zu sichern. Östlich von Ochsenried soll es sich begeben haben, dass eine Schar Wachgänse die Bewohner vor den nahenden Rittern warnte. Im Zorn darüber ließ der Baron die Tiere köpfen und in den See werfen. Die Kadaver wurden bald darauf bei Rommilys ans Ufer gespült. Ob dieses Frevels – die Wachgänse sollen Tiere eines ehemaligen Travia-Tempels gewesen sein – erzürnte sich Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum, das Oberhaupt der Gänseritter: „Für diese schändliche Tat und die Gefährdung des Friedens wird sich Seine Hochgeboren in Rommilys zu verantworten haben. Und wenn ich ihn selbst an den Haaren dorthin schleife!“



Doch bevor es dazu kommen konnte, stellten sich die gerechten Götter, die in jüngster Zeit wieder wohlwollend ihren Blick auf das Land der Kriegsfürsten richteten, auf die Seite der Kaiserlichen.

Die Schlacht um Berler

Das Jahr, das bereits die almadanische Tyrannei und die *Schlacht am Stein* in Greifenfurt gesehen hat, neigte sich seinem Ende, als Ucurian seinen Bund von Süden nach Berler führte. Wohl war es sein Ziel, die Ortschaft im Herzen der Baronie Kö-

nigsweber zu erobern, um die Reichsstraße zwischen Wehrheim und Gallys unter seine Kontrolle zu bringen. Doch sollte ihm diese Frucht nicht so leicht in den Schoß fallen wie seine bisherigen Eroberungen: Vor dem Nahen des Falkenbunds gewarnt, setzte Marschall Ludalf von Wertlingen seine Soldaten in Marsch. Namhafte Unterstützung fand er in Burggraf Wolfhelm, Pfalzgraf Ugald von Löwenhaupt-Hauberach sowie dem König der Ritter, Graf Danos von Luring, der jüngst von sich reden machte, als er ohne Wehr die Reichsstadt Luring zur Aufgabe zwang (der Bote berichtete in seiner letzten Ausgabe).

„Sowohl Seine Exzellenz von Wertlingen als auch der Rabenmunder sind Ritter alten Schlages. Bevor es zur Schlacht kam, trafen sie sich in der Mitte des Feldes, die Reihen ihrer Lanzen hinter sich, um über die Bedingungen zu verhandeln, eine solche zu vermeiden. Der Marschall forderte den Hohen Herrn Ucurian auf, die Waffen zu strecken und die rechtmäßige Kaiserin anzuerkennen – so sei ihm die Gnade der Raulskrone gewiss. Doch Ucurian schlug das Angebot aus: „Eure Kaiserin tritt Praios' Ordnung mit Füßen. Wie kann ich mein Knie vor ihr beugen?“, sprach er. „Gebt meiner Tochter ihr Erbe, gebt ihr Darpatien, wie es war. Und ich gebe Euch meine Ritter und mein Wort.“
—Reichsoberst Bunsenhold von Ochs, Adjutant des Marschalls

„Als dann formierten sich die Reihen zur Schlacht. Ritter standen auf beiden Seiten, hier unterstützt von den Soldaten der Kaise-

rin, dort von Söldlingen aus dem Lieblichen Feld. Mir war, als begegne die Gegenwart der Vergangenheit auf Rondras Walstatt. Der Traum von Darpatien, wie es war, für den Ucurian alles in die Waagschale warf – ist es ihn wert, zu träumen, wenn der Preis in edlem Blute bezahlt wird?“

—Gilborn Hal von Bregelsaum, Baronet von Hallingen

„Mit donnernden Hufen setzten sich die schweren Reiter in Bewegung, um mit Wucht die Reihen der Infanterie zu durchbrechen. Der treue Wolfhelm ritt wie vom Heiligen Leomar beseelt und bewies, dass er noch lange nicht zum alten Eisen gehört. Wohl suchte er das Duell mit Hochgeboren Goswin, doch sollte es dazu nicht kommen.

An meiner Seite ritt Pfalzgraf Ugald mit der Besonnenheit, für die er weithin gerühmt wird. Als sein Schlachtross donnernd die Wehr der Söldlinge traf, muss sich das Gewinde gelöst haben, das seine Halsberge mit der Rüstung zusammenhielt. In der Schlacht blieb keine Zeit, dies zu richten, ebenso wenig danach: Ein Bolzen traf ihn in den ungeschützten Hals und riss ihn vom Pferd.“

—Danos von Luring, Graf von Reichsfors

„Unsere Mädels und Jungs kämpften mit einem Mut, der selbst den Marschall überraschte. Damit hatten die Falken nicht gerechnet! Und vielleicht war es das leuchtende Vorbild von Ritter Danos, das uns alle mit eisernen Schwingen beflügelte. Er und seine verschworenen Schwerter brachen als erste zum feind-

lichen Feldherrenhügel durch. Da ließ es sich Marschall Ludalf nicht nehmen, sich selbst an die Spitze der Nachhut zu setzen und die frischen Kräfte unter die Mietschwerter des Rabenmunders zu führen.

Als der rote Falke niederstürzte, blieb dem Rabenmunder nichts anderes, als zum Rückzug zu blasen. In ritterliche Geste ließ Herr Ludalf die Geschlagenen ziehen, nicht ohne bereits im Geiste die Botschaft zu verfassen, die er bald darauf dem Herrn Ucurian zukommen ließ.“

—Reichsoberst Bunsenhold von Ochs, Adjutant des Marschalls

Hoffnung auf Frieden:

Hochgeboren Beergard, die während der Schlacht in Gefangenschaft geriet, wurde bald darauf von Marschall Ludalf von ihren Ketten befreit, um Ucurian von Rabenmund eine Botschaft zu überbringen. Darin bittet Seine Exzellenz im Namen der Kaiserin seinen ritterlichen Kontrahenten an den Tisch, um über eine friedliche Lösung zu verhandeln.

„Es ist an der Zeit, Stärke nicht nur auf dem Felde zu beweisen. Ich kenne Euch als gläubigen und aufrechten Ritter. Beschmutzt Euren Schild nicht mit einem Feldzug, der letztlich nur den Feinden des Reiches, dem wir beide durch Eid und Liebe verpflichtet sind, nutzt. Last uns an einem Tisch mit Maß und Rat einen Weg finden, Eurer Heimat Frieden zu schenken.“

—Ludalf von Wertlingen, kaiserlicher Marschall der Wildermark

Sollte es zu Verhandlungen kommen, werden sie kaum vor Ende des Sommers stattfinden. Zur Drucklegung war nicht bekannt, wie Herr Ucurian auf dieses Angebot zu antworten gedenkt. Um des Reiches Willen möchte man zu den Göttern beten, dass er seinen verbohnten Stolz aufgeben wird: Über welches Land sollte seine Tochter denn herrschen, wenn ihr Vater es hat ausbluten lassen? Vielleicht findet Hochgeboren Beergard die rechten Worte, ihren Vetter zur Besinnung zu bringen.

Mythram Korsfels
(Michael Masberg, mit Dank
an Marcus Friedrich, David
Lukaßen und Katja Reinwald)

Aventurischer Bote, Rahja 1054 BF

Tulamiden in Gallys?

In Ausgabe 149 berichtete unser Schreiber Mirlama ibn Kara vom Auszug der traditionsreichen Tulamidischen Reiter aus Fasar. Nun scheint sich das Geheimnis zu lüften, wohin sich die berühmten Söldner vom Gadang gewendet haben. Weder Aranjen noch Meridiana ist ihr Ziel, nein, es ist Gallys im Herzen der Wildermark. Miralej Temyr al'Damacht zeichnete einen Kontrakt mit der Stadtherrin Arnhold von Darbonia, von der niemand genau zu sagen vermag, auf welcher Seite sie steht – außer auf ihrer eigenen.

„Grimmige Golgariten und wandelnde Leichen im Osten, rotpelzige Räuber im Norden

und jetzt auch noch Ferkinas. Oder waren es Trollzacker? Jo, da würd' ich mir auch die tulamidischen Säbelschwinger ins Haus holen, wenn du mich fragst, nich' wahr? Also, wenn ich es mir tät leisten können. Das Fuhrmannsgeschäft is' ja auch nich' mehr das, was es mal war. Da tut mehr Sicherheit auf den Straßen wahrlich Not, vor allem jetzt, wo die hohen Herrschaften wieder mit ihren Schwertern spielen müssen.“

—Herbo Ranfel, Rollkutscher

Blatram von Liepenberg, leitender
Schriftmeister (Michael Masberg,
mit Dank an Uwe Mechenbier)

Schwertbund kämpft um Drileuen

PERRICUM/ BEILUNK. Im Rondra 1034 BF fand auf der Löwenburg zu Perricum der Hohe Sennenrat des Schwertbundes zusammen. Wenig drang über die Beratungen der Priesterschaft Rondras nach außen. Doch als der Rat mit Ausklingen des Monats beendet wurde, brach Ayla von Schattengrund nach Beilunk auf, von wo sie einen Schwertzug in das der Rondra-Kirche durch die Fürst-Illuminata im Jahr 1033 BF zum Lehen gegeben Drileuen plante. Begleitet wurde sie von den Legaten jener Bundesmeister, die sich seit langem vor allem durch Kritik an ihrem Führungsstil, nicht aber durch die Unterstützung ihrer Pläne hervortun. Jegor Andrastar von Festum, Vertreter des bornischen Meisters des Bundes sowie Sapeia Lewea von Arivor, an Stelle des Sennenmeisters der Alten Senne erschienen, folgten dem Befehl der Erhabenen zwar, Berichten zufolge jedoch ohne spürbare Begeisterung.

Zeit der Bewährung

„Ihr redet von Pfünden und Regalien, Ansprüchen und Privilegien? Klagt über Einmischung? Versäumnisse der Löwenburg, Urteilsschwäche gar? Bei Rondra, mit dem Maul fechtet Ihr vortrefflich, doch nun zeigt mir den Wert eurer Sennen dort, wo er Bestand haben muss: auf der Walstatt und unter den Augen der Herrin. Wappnet Euch, denn Euch wird die Ehre zuteil, Eure Marschallin zu schirmen und den Ruhm der Kirche zu mehren.“

—Ayla Armalion von Schattengrund, Schwert der Schwerter

Weitere Berichte sprechen von deutlich spürbaren Spannungen zwischen dem Schwert der Schwerter und den beiden Legaten, die noch zugenommen haben, sollen, als sich dem Zug eine kleine Gruppe Angehöriger des Ordens vom Zorn, darunter ein Magier, anschloss. Der Zornesorden steht ob seiner liberalen Einstellung zur Magieanwendung kirchenintern seit jeher in der Kritik. Dessen ungeachtet soll

sich Ayla von Schattengrund immer wieder seiner Unterstützung versichert und auch diesmal das Murren ihrer Geweihten ignoriert haben.

Gemeinsam streiten ...

„Mich deutet, in dem Maße, in dem wir gemeinsam und zu Ehren der Herrin Blut vergießen, soll unser Groll an Heftigkeit verlieren? Schlaue eingefädelt, beinahe wie ein Pfeffersack.“

—Jegor Andrastar von Festum, Schwertbruder von Festum

Über Borobunth drangen die Rondrianer nach Drileuen vor. Damit überraschten sie die lokalen Kriegsfürsten gehörig, denn diese hatten – von Spähern gewarnt – den Angriff des Schwertbundes weiter im Süden, nahe der Festung Drileuen, erwartet. Einmal mehr gelang es der Erhabenen, den Feind zu überlisten, indem sie als Ziel den alten Tobrischen Turm Wallerod im nördlichen Waldland Drileuens wählten. Die Geweihten nahmen den Turm im Handstreich, richteten sich hernach häuslich ein, verstärkten die Befestigung und begannen damit das Umland zu befrieden, ohne sich allzu weit in den Süden und damit die Nähe des Rondra-Heiligtums zu Füßen der Klippenburg zu wagen.

Die Marschallin selbst führte zahlreiche Erkundungsritte und Angriffe an. Dabei verzichtete sie häufig auf den Schutz ihrer Leibgarde und vertraute ganz auf die Tat- und Kampfkraft des Schwertbruders von Festum und der Komturin von Vallusa. Am Rande so manchen Schlachtfeldes, im Schein zahlreicher Scheiterhaufen, auf denen die eigenen Gefallen, die überwundenen Feinde und die Gebeine längst Verblichener den Göttern anempfohlen wurden, so heißt es, hätten diese drei sich schließlich doch angenähert. Vereint durch die rote Löwin auf ihren Bannern stritten die Diener der Donnernden erfolgreich und eroberten schließlich gar eine Furt über den Radrom, die ihnen eine Nachschublinie nach Beilunk öffnete.

... stur verharren

„Ayla von Schattengrund – Eiridias – ist das von der Herrin erwählte Schwert. Daran zweifle ich nicht, doch muss ich sie deswegen lieben oder sie als unfehlbar ansehen? Ich glaube kaum! Ihr Blick liegt wie ehemals fest auf dem, was sie als wert erachtet und das liegt in der Mitte des Kontinents, nicht an seinem Rand.“

—Sapeia Lewea von Arivor, Komturin im Orden der Heiligen Ardare zu Vallusa

Doch auch, wenn Verständnis hier und da Einzug hielt, blieben die Vertreter der beiden widerspenstigen Sennen auf Distanz zu ihrem Kirchenoberhaupt. Respekt habe man füreinander entwickelt und manchen Einblick gewonnen, heißt es. Alles Weitere bleibe abzuwarten. So nimmt es nicht Wunder, dass Ayla von Schattengrund den Knappen der Göttin Anjun Chadraswar von Leuenfels vom Zornesorden den Befehl über die in Drileuen verbleibenden Rondrianer übertrug und keinem der Kandidaten Ehrwürden Jegors oder Sapeias. So würdigte die Marschallin den Tod des Magiers Serafin Feuerblitz vom Zornesorden, der nach aufopferungsvollem Kampf sein Leben ließ. Eine Entscheidung, die Anlass für neuerliche – wiewohl verhalten geäußerte – Verstimmung war, denn Opfermut wird in allen Sennen hochgeschätzt.

Der Norden Drileuens ist derzeit fest in den Händen des Schwertbundes, die blutrote Rondralöwin triumphiert vielerorts über das purpurne Löwenwappen, das bislang Zeichen der Baronie war – ein Erfolg, den auch die Alte Senne und die des Bornlandes der Führung des Schwertes der Schwerter zuerkennen. Dennoch pochen sie auf ihren Anteil daran, womit die Absicht der Erhabenen, Sennen und Kirchenführung einander näher zu bringen, einen ersten Erfolg verzeichnet.

Katja Reinwald

Tahir Zia Shaikh

sollte sie in diese menschenleere Gegend treiben? Nervös drückte ich mich in den Schatten, auf dass sie mich nicht sahen.

„Salam, meine Brüder. Rastullah sei gedankt, dass er eure Schritte sicher hierher führte.“

„Friede auch mit dir, Ehrwürdiger.“ Der verschleierte Krieger legte seine rechte Hand aufs Herz und verneigte sich tief.

„Habt ihr dem Sultan meine Worte überbracht, wie ich euch auftrug?“

„Ja, Ehrwürdiger.“

„Wie lautet seine Antwort?“

„Wenn der Alte vom Berg herabsteigt, werden die Rechtgläubigen sich erheben.“

Scheinbar zufrieden nickte der Mawlli huldvoll und wandte sich an den anderen Mann.



„Und wie lautet die Antwort deines Herrn?“

„Der große Pascha begrüßt dein Ansinnen und versichert dir seine Unterstützung. Er ist sich gewiss, dass du ihm dies vergelten wirst. Wenn der Kaiflerst ...“ Noch bevor ich den Rest der Antwort vernehmen konnte, löste sich ein Stein unter meinen Füßen. Das Knirschen zerriss jäh die Stille dieses Ortes, und ich warf mich herum und floh, so schnell mich die Füße trugen. Die aufgeregten Rufe in meinem Rücken trieben mich weiter und weiter, bis ich meine Verfolger in der zerklüfteten Landschaft abschütteln konnte.

Karim Abdul Nadal
(Tahir Zia Shaikh)

Abenteuerlicher Bote, Péraine 1054 BF

Khunchomer Fürstenhaus schweigt sich aus

Schreckliches berichtete unser Korrespondent Ahiram Dinkelkorn zuletzt aus der niemals schlafenden Stadt am Mhanadidelta. Die Parade am Ende der neuntägigen Feierlichkeiten zur Geburt des Khunchomer Prinzen Sheranbil endete in einem Fest der Tränen. Nicht weniger als 6 Tote und sicher neunmal so viele Verletzte waren nach dem Aufruhr auf der von Schaulustigen überlaufenen Fürst-Isav-Allee zu beklagen. Eingeweihte am Fürstenhof munkeln hinter vorgehaltener Hand, dass Sultan Hasrabals schaurige Sandgolemiden an der Massenpanik nicht unschuldig gewesen sind, während Andere die Schuld auf die durchgegangenen Kriegselefanten schieben. Aus dem Palast war bisher keine Stellungnahme zu erhalten. Lediglich ein offizielles Entschuldigungsschreiben des Großfürsten wurde zwischenzeitlich durch Palastwesir Khorim ibn Tulachim verlesen.

Auch die Angehörigen der Opfer haben bisher jedes Gespräch mit der Botenredaktion verweigert. Dass sich die Familie des stadtbekannten Zuckerbäckers

Sali Rahman bereits kurz nach dem Unglück ein Haus an der Prachtstraße kaufen konnte, muss allerdings als sicheres Indiz dafür gelten, dass ihr Schweigen mit einem großzügigen *Bakshish* erkaufte wurde.

Stimmen aus Khunchom:

„Plötzlich hätte der Elefant meinen Nebenmann fast zermalmt! Was für ein Glück hat es ihn in den Mhanadi gefegt. Naja, ob man bei der Drecksbürhe von Glück sprechen kann, das sei einmal dahingestellt...“

—Tjeika Gerberow,
Kaufherrin aus Festum

„Und dann lag einer der Stadtgardisten am Boden und überall war Blut. Die Schreie des Sultans werd ich mein Lebtage nicht vergessen. Natürlich bin ich sicher, dass er es war. Nur, weil ich nichts gesehen habe, heißt das noch lange nicht, dass ich taub bin.“

—Sumujida die Schwerhörige

„Da war ein Vermummter auf dem Dach! Drei Marawedi hat uns der Elende für den Balkon gegenüber abgeknöpft! Irgendwann

ist er dann hinabgestürzt, da war der Aufruhr aber schon - der Vermummte, nicht unser Vermieter natürlich: Und dann ist er auf einem fliegenden Teppich davongeflogen, Rastullah sei mein Zeuge!“

—Ali ben Sherekh, Pfeifenbauer

„Ein Attentat, um nichts anderes kann es sich gehandelt haben! Ich bin lange genug bei der Stadtwache, um sowas beurteilen zu können. Während der Parade war ich natürlich nicht zugegen, ich hatte Nachtdienst und muss auch irgendwann mal schlafen.“

—Rhukeyef ibn Beynaman, Stadtgardist

„Auf gar keinen Fall werden wir diese Herumschnüffelei auch nur einen Moment länger dulden, Herr Dinkelkorn. Und seid versichert, dass Deniz ibn Seyshaban nicht annähernd so höflich auf derart penetrante Anfragen reagiert wie ich.“

—Jamal ibn Nadrash, neu ernannter
Agha der Khunchomer Stadtgarde

Eevie Demirtel und Marco Findeisen

Salamander

Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie

Salamander, Firon 1034 BF

Rückkehr mit einem Paukenschlag! – Larissa Uchakbars Durchbruch in der Splitter-Forschung

KUSLIK. Viele Jahre lang war Larissa Uchakbar völlig aus den Augen der magischen Zunft verschwunden. Wir erinnern uns zurück: die langjährige Spektabilität der Halle der Antimagie zu Kuslik war auf Betreiben Aldare Firdayons im Jahre 1024 BF durch die junge und vergleichsweise unerfahrene Parisanthea Kaucis ersetzt worden. Man vermutete damals, dass der Wechsel an der Spitze der an-

timagischen Eliteschule politische oder gar persönliche Gründe hatte, konnte sich aber nicht erklären, was zwischen der damaligen Kronprinzessin und der erfahrenen Akademieleiterin vorgefallen sein könnte. Auf jeden Fall beendete Uchakbar ihr Wirken in Kuslik an jenem Tag und kehrte der Stadt den Rücken.

Nun hört man, dass die kundige Maga dieser Tage an ihre alte Wirkungsstätte zurückkehren

wird. Und nicht nur dies, es machen zudem Gerüchte die Runde, die einen Einblick in ihre Forschungen der vergangenen Jahre erlauben: Offenbar hat die Antimagierin in der Zeit ihrer Abwesenheit intensiv mit den Gefahren auseinandergesetzt, die von den Splittern der Dämonenkrone ausgehen. Doch wie es ihre Profession als Meisterin der *Magica contraria* nahelegt, hat sich vor allem Möglichkeiten sondiert, wie diese *asulæ coronæ* ämpt oder geschwächt werden können.

In jedem Fall wurde von Uchakbar selbst ein dementsprechender Vortrag für den Allaventurischen Konvent der Magie angekündigt, in dem sie ihre „bahnbrechenden Ergebnisse“ der magischen Fachwelt vorstellen wird.

Aus gewöhnlich gut unterrichteten Kreisen dringt zudem die Information, dass sie sich aufgrund ihrer Erfolge ebenfalls der Basilius-Prüfung stellen will, um im Falle eines Erfolgs in den Kreis der Erzmagier aufsteigen zu können. Neben Firlionel Nachtschatten, dessen Teilnahme als sicher gilt (siehe untenstehenden Artikel), scheint mit Larissa Uchakbar also eine zweite Kandidatin festzustehen. Ob sich noch weitere Kandidaten der gefährlichen Prüfung stellen, steht zu diesem Zeitpunkt noch nicht fest, doch da vor allem die Weiße Gilde auf die Durchführung einer Basilius-Prüfung gedrängt hatte, ist ein Kandidat aus ihren Reihen wahrscheinlich. Weil es aber kein formelles Verfahren gibt, wird die genaue Zusammensetzung des Bewerberfeldes jedoch noch bis zum Beginn der Prüfung ungewiss bleiben.

Vom Widerstand der Unabhängigen – Bald vierte Magierrgilde?

MENGBILLA. Rund einen Monat vor dem Beginn des Allaventurischen Konvents der Magie ist in Mengbilla eine erkleckliche Anzahl von Magiern zusammengekommen, um ein sehr spezielles Anliegen zu erörtern: angesichts der gildenpolitischen Querelen, die im Vorfeld des nun beginnenden Konvents die Gemüter in der Magierschaft erhitzen, fühlen sie sich von keiner der drei großen Magierrgilden mehr adäquat vertreten; daher beabsichtigen sie eine vierte Gilde zu gründen, die den Namen „Die Freie Gilde“ tragen soll.

Darüber hinaus gibt es keine großen Gemeinsamkeiten unter den Initiatoren dieser Idee: tulumidische Privatgelehrte ohne Gildenzugehörigkeit sind ebenso darunter wie exklusive weißmagische Lohnmagier aus dem Horas-

reich, südaventurische Kapermagier stehen neben Mitgliedern des Gareth Zirkels der Freien Wissenschaften.

Geeint werden sie von einem Anliegen: Da alle ihren Lebensunterhalt mit ihren magischen Fähigkeiten verdienen, profitieren sie vom Schutz und der Rechtssicherheit der Gilden. Gleichzeitig wollen sie sich jedoch nicht an eine Akademie binden oder anderen gildenpolitischen Machthabern verpflichtet fühlen. Die angestrebte Gründung ihrer „Freien Gilde“ soll hier die Lösung sein.

Doch wie groß sind die Chancen für eine Gilde, die ihren Mitgliedern größere Freiheiten lässt als die Bruderschaft der Wissenden, vielfältiger ist als die Große Graue Gilde des Geistes und in Magierrkreisen bereits von ihrer

Gründung mehr Aufsehen und Protest erregt als die kontroverseste Äußerung des Bundes des Weißen Pentagramms?

Erzconsiliatorin Cysira Landist vom graumagischen Orden des Pentagramms zu Vinsalt sagte dazu dem Salamander als profunde Kennerin der Gildenpolitik: „An einer ‚Freien Gilde‘ kann keine der drei bestehenden Gilden Interesse haben. Ich prophezeie hier eine der seltenen Gelegenheiten, bei denen alle Gilden an einem Strang ziehen, um ein großes Übel abzuwehren: Alle Gilden werden ihr gesamtes Gewicht in die Waagschale werfen, um zu verhindern, dass die großen Reiche einer weiteren Gilde Sonderrechte einräumen. Dies wäre ein Präzedenzfall, der unweigerlich eine immer weitergehende Zersplitterung der Magierschaft zur Folge hätte.“

Firlionel Nachtschatten bewirbt sich um Erzmagierwürde

DRÖL/MIRHAM: Der berüchtigte Götter-Leugner Firlionel Nachtschatten hat verlaubt lassen, dass er sich im Rahmen des diesjährigen Allaventurischen Konvents der Magie – pikanterweise ausgerechnet in der Stadt der Allweien Göttin Hesinde – der Basiliusprüfung stellen will, um endlich in die erlauchte Riege der Erzmagier aufzusteigen. Der Entwickler der „Vereinheitlichten Kräfte-theorie“ gilt seit Jahren als einer der genialsten Analysemagier des Kontinents,

musste aufgrund seiner vielerorts als Ketzerei verstandenen Theorien bereits zweimal die Gilde wechseln: Als Abgänger der weißmagischen Akademie des Magischen Wissens zu Methumis hielt es ihn nur wenige Jahre, bevor er in die Große Graue Gilde des Geistes wechselte. Doch vor einigen Jahren musste er auch diese aufgrund anhaltender Proteste hesindegläubiger Graumagier verlassen, wurde jedoch von der Bruderschaft der Wissenden mit offenen Armen empfangen.

Nun scheint sich dies für die Schwarze Gilde auszuzahlen, denn dem alterslosen Elfen, der in den letzten Jahren vornehmlich im Drölschen forschte, werden gute Chancen bei der anstehenden Basilius-Prüfung eingeräumt, so dass sich die Bruderschaft der Wissenden möglicherweise bald mit dem dritten Erzmagier in ihren Reihen schmücken kann.

Franz Janson

Eine dreiste Forderung – Prinzessin Yppolita von Gareth verlangt die Adeptenprüfung

KUSLIK. Seit dem Rahja 1024 BF ist die Schwester der Kaiserin Rohaja, Prinzessin Yppolita von Gareth, aus dem Mittelreich verbannt und muss auf 12 Jahre ihr Exil im Bornland verbringen. Und obwohl sie seit langem durch Magister Chiranor Feyamun unterwiesen wird, blieb ihr bisher verwehrt jene Prüfung abzulegen, die ihr den Titel *adepta minor* zugestehen würde.

Dennoch war es für viele eine Überraschung, als die Prinzessin vor die versammelte Magierschaft des Allaventurischen Konventes in Kuslik trat und eine unerhörte Forderung stellte. Ihre kaiserliche Hoheit wird mit folgenden Worten zitiert: „Seit meinem vierzehnten Lebensjahr werde ich in der magischen Kunst unterwiesen, nun vollende ich bald mein sechsundzwanzigstes Lebensjahr. Einem jeden Scholaren wird in seinem neunten Lehrjahr die Adeptenprüfung abgenommen. Mir jedoch verweigert man sie, obwohl ich über die Fähigkeiten und das Wissen verfüge, die dazu nötig sind. Meister Chiranor wird Euch mit Sicherheit die Früchte seiner Arbeit bestätigen.“

Magister Chiranor, der ehemalige zweite Hofmagus des Garether Kaiserhofes, war eindeutig selbst von diesem dreisten Auftritt seiner Scholarin überrumpelt worden und so war es Magistra Bellatrix Aralzin, die Comtessa Camerlenga des Horasreiches, die in Stellvertretung des Vorstands der Weißen Gilde, Saldor Foslarin, schnell die rechten Worte fand: „Ich werde Euch nicht erinnern müssen, dass ein Makel der Schuld auf Eurer Seele lastet, Scolaria. Ihr selbst habt durch Eure Verfehlungen zu verantworten, dass Ihr Euch noch drei Jahre werdet gedulden müssen. Erst dann ist die Weiße Gilde bereit Euch die Prüfung zu gewähren, die Euch zur Adepta macht, nämlich erst dann, wenn Ihr Eure Strafe verbüßt habt, wie das Gesetz es verlangt.“

Die Antwort der Prinzessin war trotzig und sorgte weithin für helle Aufregung, auch nachdem Yppolita von Gareth den Saal bereits verlassen hatte: „Wer hat denn gesagt, dass ich diese Prüfung unter der Hoheit der Weißen Gilde ablegen will? Ich werde diesen Konvent nutzen, um alle Optionen prüfen, die sich mir bieten.“

Uns ist nicht bekannt geworden, was sich nun hinter den Kulissen abgespielt hat, sicher ist nur, dass es etliche Konsultationen und Dispute gab, an denen auch Adlige des Mittelreiches beteiligt waren, die den zeitgleich stattfindenden Kronkonvents des Horasreiches besuchten. Einige Tage später war es niemand anders als Spektabilität Saldor Foslarin selbst, der in seiner gewohnt knappen Art Folgendes zu diesem Thema mitteilen ließ:

„Der Scolaria Yppolita von Gareth sei es gestattet, ihre Adeptenprüfung unter der Aufsicht der Akademie der Hohen Magie zu Punin abzulegen, womit sie – sollte sie die Prüfung bestehen – der Großen Grauen Gilde des Geistes angehören wird. Zu diesem Zwecke erhält sie einen Dispens, um sich für die Zeit ihrer Prüfung und Vorbereitung im Raulschen Reiche aufhalten zu dürfen. Danach wählt Spektabilität Sirdon Kosmaar einen Magister aus, der die Prinzessin nach Festum begleiten soll, um ihre Forschungen voranzutreiben. Wir danken Magister Chiranor Feyamun, der nun von seiner schwierigen Aufgabe entbunden ist, die Prinzessin zu unterweisen.“

dsr

Garether und Märkischer Herold, Ingerimm 1074 BF

Eine Hängepartie an der Natter

Wie eine eingestürzte Brücke den Handel über die Reichsstraße hemmt

FESTUNG HOHENSTEIN. Seit Jahren schon mehren sich die Stimmen, die vor einem Verfall der Reichsstraßen warnen. Die Ochsenbluter Urkunde übertrug die Erhaltungspflichten für die Lebensadern des Reiches den Baronen, durch deren Ländereien sie führen. Dadurch jedoch verschärfen sich die Probleme mit teilweise gravierenden Folgen. Das jüngste Beispiel ist die bereits vor einem Götterlauf eingestürzte Rabenbrücke über die Natter an der Festung Hohenstein, die sich seitdem zu einem politischen Zankapfel zwischen dem Königreich Garetien und der Traviemark entwickelt.

An der Stelle, wo früher Ochsenkarren, Depeschenboten und Soldatenbanner auf dem Weg zwischen Gareth und Perricum die Natter überquerten, spannt sich nun ein aus Stricken geflochtenes Provisorium über die unberechenbaren Fluten. Einzelne Fußgänger, die genügend Mut und Gewandtheit beweisen, können so den reißenden Fluss überqueren, nicht aber Pferde und Maulesel, geschweige denn die großen Lastkarren, welche einen Teil

der eingeführten Waren aus dem Hafen von Perricum nach Gareth transportieren.

Freilich gibt es Alternativen, aber die Treidelkähne auf dem Darpat, mit denen Waren von Perricum nach Rommilys transportiert werden, stehen im Dienst der Markgrafschaft Perricum und der Traviemark, was sich in den höheren Transportkosten widerspiegelt. Zudem verfügt die Stadt Rommilys über ein Stapelrecht, welches von jedem Händler verlangt, seine Waren zu günstigen Konditionen auf dem Markt von Rommilys anzubieten. Beim Umweg durch die Stadt Wandleth dagegen müssen die Händler die hohen Wegzölle der Grafschaft Schlund bezahlen. Denn mit dem Verlassen der Reichsstraße entfällt auch die Zollfreiheit gegenüber den Grafen und Baronen, welche die Reichsstraßen zu so beliebten Handelswegen macht. Der Einsturz der uralten Rabenbrücke führt für die Kaufleute daher zu deutlichen Verlusten in ihren eigentlich höchst profitablen Geschäften.

Die Geschichte der Rabenbrücke reicht weit zurück. Bereits in der Siedlungszeit wur-

de unweit der Mündung der Natter in den Darpat eine „rabenschwarze Basaltbrücke“ dokumentiert, deren Bauweise unbekannter Herkunft ist und an deren Sockel sich Schriftzeichen einer unbekannten Sprache finden. Der während der Trollkriege erbauten Festung Hohenstein fiel die Herrschaft über die Brücke zu und sie erhielt zudem ein kaiserliches Brückenprivileg, welches den Bau einer weiteren Brücke über die Natter verbot. Während der Belagerung von Rommilys durch Asmodeus von Andergast versuchten die Söldner der Galotteska mehrmals, die Brücke in Richtung Schlund zu überqueren, wurden jedoch jedes Mal erfolgreich von Luidor von Hartsteen, einem der beiden selbsternannten Grafen Hartsteens, daran gehindert. Allerdings erlitt die Brücke während dieser Kämpfe erhebliche Schäden. Zudem ist seit dem Reichsverrat von Ucurian von Rabenmund das Amt des Hohensteiner Burggrafen vakant und wurde seither nicht neu besetzt. Die auf dem Hohenstein stationierten Gänseritter um den überforderten Markgräflichen Burgvogt Bohemund Bruck-

ner besitzen jedoch nur sehr eingeschränkte Rechte, und so unternahm niemand die nötigen Reparaturarbeiten, so dass die vielbefahrene Brücke im Frühsommer 1033 BF mit lautem Getöse zusammenbrach.

Seitdem gibt es einen politischen Machtkampf um den Wiederaufbau der Brücke. Auf der einen Seite bemühen sich Graf Luidor von Hartsteen, dessen Burg Oberhartsteen auf der Schlunder Seite der Natter steht und der daher die Brücke für den Kontakt zu seinen Vasallen

in der Grafschaft Hartsteen benötigt, sowie der Gareth Rat der Helden, aus Angst vor steigenden Preisen und drohenden Versorgungspässen der Kaiserstadt, um eine rasche Lösung des Problems. Auf der anderen Seite verzögern Graf Ingram vom Schlund und der Kronverweser Cordovan von Rabenmund den Bau mit allen ihnen zur Verfügung stehenden Möglichkeiten. Denn sowohl der Schlund als auch die Traviemark profitieren wirtschaftlich sehr von der eingestürzten Brücke, müssen

doch die transportierten Waren aus Perricum entweder in Rommily oder Wandleth Station halten und so nicht geringe Zölle bezahlen. Am Kaiserhof dagegen schweigt man sich aus. Gerüchten zufolge scheinen die engen Vertrauten von Kaiserin Rohaja unterschiedliche Interessen zu verfolgen und sich in einem politischen Patt zu befinden.

Jürgen Suberg (mit Dank an Björn Berghaus und Ralf D. Renz sowie Volker S. und Gerhard L.)

Almada krönt seinen neuen Fürsten

TALADUR. Zeugen eines großen Momentes wurden im Phex 1034 BF zahlreiche Gäste, die nach Taladur geladen waren, um der Krönung von Almas das neuen Fürsten, Gwain von Harmamund, beizuwohnen. Die Kaiserin hatte den Vogt von Omlad und Marschall Almas das zum neuen Regenten des Landes bestimmt und dieser nahm die schwere Bürde an. Der Erzene Stadtrat ließ wenig Zweifel, dass seine Mitglieder es waren, die das Fest bezahlt hatten.

Im Festsaal der Feste Spährich wurden derweil erste Grußworte ausgetauscht. Vor allem über die Worte der Tulameth saba Malkillah dürfte Fürst Gwain sich gefreut haben, sicherte die Sprecherin der Aramyas diesem doch die Unterstützung für die neuen – und vermutlich schweren – Zeiten zu. Auch zahlreiche Geweihte und Adlige zeigten sich erfreut über die Wahl der Kaiserin. Manch einer wusste den Bogen der Grüße auch zu überspannen, so forderte ein horasischer Waffenhändler das Eingeständnis, dass die Schlacht von Morte Polnor ein Fehler gewesen sei. Der

Fürst stand spitzfindig, dass in der Tat bei Morte Polnor Fehler begangen worden waren, allein waren sie taktischer Natur.

Damit leitete Dom Gwain den feierlichen Teil ein. Erst einige Tage später begann der zeremonielle Teil der Krönung. Der angehende Fürst klopfte getreu der Tradition an die Stadttore und bat um Einlass. Dieser wurde ihm gewährt, aber es galt ebenso, sich als Regent Almas das würdig zu zeigen. So musste er symbolische Aufgaben erfüllen, die den Patronen des Königreiches, Peraine, Efferd, Ingerimm, Rahja und Boron gewidmet waren.

Als großes Finale galt sodann der Empfang der fürstlichen Insignien. Gwain erhielt die Zeichen der almadanischen Herrscherwürde, bestehend aus Schwert, Weinkelch, Sporen, Mantel und Fürstenkrone. Gerade beim Mantel kam es dabei zu einem Tumult, als der Krönungsumhang als Fälschung enttarnt wurde. Ohne die Weitsicht des Patriziers Orsino Carson, der den Originalmantel aufzutreiben wusste, hätte die ganze Krönung wohl nicht fortgesetzt werden können.

So aber wurde Gwain zum neuen Fürsten Almas das gekürt und ließ es sich nicht nehmen, als erste Amtshandlung einige Belehnungen durchzuführen. Königinmutter Tulameth erhielt auf diesem Wege ein Weingut in Aquenau. Zuletzt gab es darüber hinaus ein Zeichen der Versöhnung. So rief Dom Gwain seinen ehemaligen Kerkermeister, Dom Answin von Al'Muktur, zu sich und belehnte seinen einst ärgsten Rivalen mit der Ortschaft Chabetz. Ein Zeichen, dass Gwain Almas das mit dem Anspruch regiert, viel des Geschehenen wieder gut zu machen.

*Daniel Maximini
(mit Dank an die Gäste des Yaquirien-Cons 2011)*

Weitere Erkenntnisse aus den Dunklen Zeiten

BELHANKA. Die jüngsten Erkenntnisse der bekannten Historikerin Aryanne DiCosalli (der Bote berichtet in der letzten Ausgabe) haben das Interesse der Horasier an den Dunklen Zeiten wieder geweckt und vielerorts haben sich Fachkundige erneut mit der Vergangenheit des eigenen Landes beschäftigt. So konnte der bekannte Forscher Marula Ghisleri herausfinden, dass es offenbar schon früher als vermutet zu dem Einsatz von Lamellar-Rüstungen in der bosparanischen Armee kam. Diese altertümlichen Rüstungen waren jedoch wesentlich schwerer als die heutigen Kusliker Lamellar-Rüstungen und setzen sich zur damaligen Zeit noch nicht durch. Die Panzerung wurde vor allem von einfachen Legionären getragen, verschwand aber um 485 v. BF wieder aus den Reihen der Armee. Zu jener Zeit kam es in Kuslik auch zu einem Kampf zwischen Valtoron, dem Trodinar von Corapia, und Dozman, dem Nautarchen von Cyclopa. An den Gefechten waren laut Aufzeichnungen des bosparanischen Chronisten Aurentius Darama auch Untote beteiligt. Möglicherweise hängt ein Scheitern dieser antiken Rüstungen genau damit zusammen: Die schweren Rüstungen hinderten viele der Legionäre an der Flucht, so dass sie ein leichtes Opfer der Untoten und anderer Kämpfer wurden.

Axel Spor

Adventurischer Bote, Praios 1035 BF

Ein eiserner Besen

ERRICUM. Mit einer überraschenden Ernennung segelt die Perlenmeerflotte in das neue Jahr: Hakon von Sturmfels, Kapitän der Admiral Vikos, ist neuer Konteradmiral der raulschen Ostflotte. Gemeinsam mit Vizeadmiral Ernbrand von Hardenfels wird er zukünftig des zuletzt schlecht beleumundete Admiralin Praiadanya Seridarez in der Ausübung ihres Amtes unterstützen. Die Ernennung, die durch Altgräfin Rimiona Paligan in Vertretung ihres Enkels erfolgte, ist in vielerlei Hinsicht bemerkenswert: Der Sturmfels dient erst seit einem halben Götterlauf wieder in der Perlenmeerflotte, nachdem er die letzten Jahre als Flusskapitän vor allem für die Sicherung des Darpats zuständig war. Er gilt als Vertrauter Ihrer Exzellenz Seridarez, die – so man den Ge-

rüchten Glauben will – nicht mehr viele Freunde besitzt. Gemeinsam absolvierten sie die Flottenakademie und dienten auf dem Schiff, das der Hohe Herr heute kommandiert. Auf der anderen Seite soll der Sturmfels kein Freund seines Amtskollegen von Hardenfels, einem Sohn des Zorganer Wahren der Ordnung, sein. Und noch weniger des Markgrafen, zählt der gebürtige Darpate doch zu dessen erklärten Kritikern.

Dies scheint für Ihre Erlauchtheit kein Hindernis zu sein, Hakon von Sturmfels mit dem einflussreichen Amt zu bedenken. Der neue Konteradmiral kündigte an, der Perlenmeerflotte den alten Geist zurückzugeben, „wie er unter dem Eisernen Rudon vorherrschte“.

*Mythram Korsfels (Michael Masberg,
mit Dank an David Lukassen)*

GARGYLE – WÄCHTER AUS STEIN

VON ANTON WESTE
MIT DANK AN KATHRIN LIEB

»Endlich machte sich meine nächtelange Beobachtung des Wasserturms bezahlt. Da war er, der fliegende Räuber, der Mauerschreck! Der Gargyl flog mit dem Morgenrot heran, setzte sich sacht auf den Sims der Fassade und klappte die Schwingen ein. Mit den Vorderläufen fuhr er über den hundegestaltigen Kopf. Waren das Putzbewegungen? Einige Augenblicke sah er hinüber zu den hohen Türmen und Kuppeln der Prachtbauten von Alt-Gareth. Was sah er dort? Reviere seiner Artgenossen? Geflügelte Mitsreiter, die ihre eigenen alten Gebäude aufsuchten, um über sie zu wachen? Sorgfältig suchte er seinen Platz zwischen den benachbarten Statuen, nahm genau deren Haltung ein und erstarrte. Im goldenen Sonnenlicht vermochte ich ihn schon nicht mehr von den übrigen Standbildern zu unterscheiden. Wir wissen so wenig über diese Kreaturen. Was würden mir die Gedanken oder Träume dieser schlafenden Statue verraten, sofern ich mit der Herrin Hilfe Zugang zu ihnen erhalte? Zuallererst aber: Wie, verphext noch eins, komme ich an dieser Wand zu ihm rauf?«
aus dem Buch der Schlange des jungen Gareth Hesinde-Geweihnten Valnar Yüskok, 981 BF

Lebende Statuen nennt man sie, fliegende Steindämonen oder auch verrückt gewordene Wasserspeier. Gargyle sind gefürchtet, da sie neben Kleinvieh hin und wieder auch Menschen attackieren und töten. Sie sind vielen unheimlich, da sie sich an Gebäuden verbergen und aus ihrer Maskierung als Statue heraus zuschlagen können. Oft sieht man sie als unheilige Kreaturen und als Plage an, die es zu erschlagen gilt. Man hat schon von Kopfgeldern für erschlagene Gargyle gehört.

ÄUßERES

Gargyle sind magische Kreaturen, die meist eine grob menschenähnliche Gestalt mit Flügeln und einer dämonenähnlichen Fratze besitzen. Sie können sich in Starre versetzen, in der sie kaum von steinernen Statuen zu unterscheiden sind. Versteint hocken sie lange in Höhlen und Ruinen oder blicken getarnt als Wasserspeier und Unheilsfiguren von den Fassaden von Tempeln, Palästen und Türmen auf die Gassen hinab. Die meisten Gargyle sind flugfähig. Sie besitzen beachtliche Kletterfähigkeiten.

BESCHREIBUNGSFEZTEN:

AUSSEHEN VON GARGYLEN

Statur: aufrecht, muskulös, gekrümmt, bullig, gedrunzen, fett, grazil, filigran, lang gezogen

Flügel: Fledermausschwingen, selten Adler-, Raben- oder Schwanenflügel; Flügelkrallen

Kopf: Anklänge an Hund, Drache, Löwe, Adler, Geier, Fisch, Menschengesicht mit übersteigertem mimischem Ausdruck (Hohn, Hochnäsigkeit, Belustigung, Wut, Furcht); gehörnt, dämonisch verzerrt, übergroß

Augen: bernstein, topas (gelb), rubin, karneol (rot), jade, smaragd (grün), aquamarin, saphir, türkis (blau), amethyst (violett), onyx, obsidian (schwarz), bergkristall, diamant (klar); matt, glosend, funkelnd, feurig; Lider haben die Farbe der Steinhaut

Steinerne Haut: rau, glatt, glänzend, (grob-/fein-)körnig, gebändert, marmoriert, voller Kristalle, Kerben, rissig; alle Grautöne, oft ins Gelbe, Rote, Grüne und Braune spielend, selten schwarz oder weiß

VERHALTEN UND FÄHIGKEITEN

Gargyle haben eine Vorliebe für alte Gemäuer, seien es nun Ruinen oder die jahrhundertealten Zinnen, Fassaden und Säulengänge von Tempeln und Burgen. Dabei scheint sie nicht nur die Möglichkeit zum Statuen-Mimikry anzuziehen. Vielmehr verspüren sie einen latenten Drang, das alte Gebäude zu beschützen. Den größten Teil ihres Lebens, über die Hälfte eines Tages, verbringen Gargyle ruhend in ihrer Tagesstarre. Für einige Stunden, meist im Schutz der Dunkelheit, sind sie aktiv, stöbern in ihrer Umgebung, beobachten Mauern und den Himmel oder jagen. Die Starre nutzen sie auch für ihre bevorzugte Jagdmethode: Den Angriff aus dem Hinterhalt, nachdem sich ein argloses Tier oder ein Mensch der vermeintlichen Statue bis in Reichweite der Klauen genähert hat. Üblicherweise genügt ein Beutetier von der Größe eines Kaninchens als Nahrung für eine Woche. Trifft ein Gargyl auf einen überlegenen Gegner (LE auf die Hälfte gesunken), sucht er sein Heil entweder in Flucht oder begibt sich in Tagesstarre, in der Hoffnung, dass der Feind nicht die Mittel hat, ihm in dieser Gestalt Schaden zuzufügen.

Wesentlich an einem Beutetier ist für den Gargyl nicht die Menge an Fleisch, sondern das Sikaryan (Lebenskraft), das dieses in sich trägt. Gargyle benötigen das Sikaryan anderer Kreaturen, um zu überleben. Ist ein Opfer maßgeblich durch ihre Einwirkung gestorben, können sie ihm sämtliches Sikaryan entziehen. Instinktiv halten sich viele Gargyle in jungen Jahren meist an Kleinwild, das leicht zu erlegen ist. Sobald sie aber lernen, dass kulturschaffenden Zweibeinern mehr nutzbares Sikaryan innewohnt als vielen anderen Wesen, suchen sie nach Gelegenheiten, diese zur Beute zu machen.

Gargyle sind oft einzeln unterwegs, seltener in Gruppen von vier bis neun Exemplaren. Rangordnungskämpfe bestimmen meist einen kräftigen und erfahrenen Anführer, der vor allem in späteren Jahren nicht mehr fliegen kann. Häufig steht an zweiter Position ein oft deutlich jüngeres Exemplar, mal loyaler Stellvertreter, mal ewiger Herausforderer, das sich für alle Betätigungen anbietet, in denen Schnelligkeit und Flugfähigkeit gefragt sind.

GEISTESKRÄFTE UND SPRACHE

Junge Gargyle sind oft nicht schlauer als ein Hund oder Rabe (KL 3-8) und werden mit dem Alter intelligenter. Ihre Geisteskräfte entfalten sich im selben Maße, wie ihre steinerne Gestalt reift. Sie können die Benutzung einfacher Werkzeuge erlernen, sofern ihre Klauen nicht zu grob dafür sind (ab KL 6). Eine eigene Gargylsprache ist jenseits von grollenden Fauch-, Knurr- und Brülllauten unbekannt. Viele behelfen sich mit Gesten und Gebärden. Vornehmlich ältere Gargyle (ab KL 8) können lernen, menschliche Sprache zu verstehen und zu sprechen. Sie finden Gefallen daran, sich selbst und anderen Namen zu geben. Einigen wenigen Exemplaren (ab KL 12) kann man Lesen und Schrei-

ben beibringen. Hin und wieder wird von regelrecht nachdenklichen Gargylen berichtet, die sich in sternenklaren Nächten Fragen über die Welt, die „richtigen Steine“ und das eigene Wesen stellen. Für die einen sind die *Weichhäute* (Menschen) einfach nur wertvolle Fressbeute oder garstige Jäger, die Gargyle vertreiben wollen. Andere entwickeln Hemmnisse, Menschen zu töten und betrachten sie unter Umständen als wichtige Errichter, Instandhalter und Bewohner derjenigen Gemäuer, von denen sich die Gargyle so angezogen fühlen.

GARGYLE ALS MAGISCHE WÄCHTER

Gargyle sind gegen viele Formen der Magie gefeit, gegenüber Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* oder *Herrschaft* sind sie jedoch besonders anfällig. Auch profanen Einflüsterungen erliegen sie leicht, sofern es gelingt, mit ihnen zu kommunizieren. Daher werden sie oft von Magiern als steinerne Wächter gehalten. Wenn sie nicht ein Beherrschungsspruch bindet, so erkaufte sich der Hausherr ihre Loyalität mit regelmäßiger Fütterung oder indem er ihnen sein Heim als besonders schützenswertes Gemäuer darstellt. Besonders häufig war diese Art des Schutzes des eigenen Heimes zur Zeit der Magierkriege, als sehr viele Gargyle auf diese Weise unterworfen wurden. Aus dieser Zeit stammen auch diverse Heldensagen über wortgewandte Eindringlinge, die die steinernen Wächter entzauberten oder davon überzeugen konnten, dem Falschen zu dienen.

ZAUBEREI

Gargyle verfügen nicht nur über passive magische Eigenschaften, sondern wirken auch intuitiv selbst Zauberei: Keinesfalls sind die Flügel in der Lage, ihren mehrere hundert Stein schweren Leib in der Luft zu halten. Gargyle fliegen mit Magie und können mit einem **BEWEGUNG STÖREN** zu Boden gezwungen werden. Vereinzelt existieren Berichte, in denen Gargyle *Verständigungs*-, *Schadens*- oder *Verwandlungsmagie* wirkten.

GARGYLENARCHITEKTUR

Man kennt seit den Zeiten Bosparans die Tradition, an Gebäuden Figuren und Fratzen von schrecklich anzusehenden Gestalten anzubringen. Sie sollten Ungeheuer abwehren und möglichen Eindringlingen das Fürchten lehren. In den Magierkriegen wurde die Darstellung von Gargylenstatuen an der eigenen Burg dazu genutzt, einen Feind im Unklaren darüber zu lassen, wieviele der hier sitzenden Steinfiguren lebendig waren.

Diese Bauweise, die sich häufig bei Werken des Bosparanischen Stils, der Garethik und des Pervalstils findet, bezeichnet man heute gerne als Gargylenarchitektur. Ironischerweise bieten gerade die häufigen, zur Abschreckung gedachten Statuen den lebendigen Gargylen gute Möglichkeiten zum Verstecken.

Gargyle besitzen einen Wahren Namen, der als feine Arkanil-Schriftzeichen an einer versteckten Stelle ihrer Steinhaut zu finden ist. Wird er laut vor ihnen genannt, verfallen sie bis zum nächsten Sonnenuntergang in die Tagesstarre.

LEBENSZYKLUS

LANGSAME VERSTEINERUNG

„Aus Stein bis du geboren. Stein wirst du wieder werden. Komm, nimm deinen Platz ein, Leviondrich. Wir werden dich an dieser Fassade oft besuchen.“

Gargyl Murimanthos zu einem alten Gargyl bei der Betrachtung des letzten gemeinsamen Sonnenaufgangs



Gargyle können über 200 Jahre alt werden. Ihr Lebensfunke wird schwächer ab dem ersten Tag, an dem sie denken, fühlen und durch die Lüfte gleiten. Mit zunehmenden Alter werden sie starrer, langsamer und unbeweglicher, ihre Gliedmaßen verlieren an Agilität. Gleichzeitig wird die steinerne Haut fester, die Muskulatur wird stärker und die Lebenserfahrung macht den Gargyl klüger. Ist die Lebensspanne eines Gargyls abgelaufen, verfällt er dauerhaft in die Starre und wird zur Statue.

Dieser Prozess wird mit der *Altersstufe* eines Gargyls dargestellt. Gargyle mit *Altersstufe 0* sind frisch erwacht, solche mit Altersstufe 14 stehen kurz vor ihrer endgültigen Wiederversteinerung. In jeder Altersstufe

◆ sinken IN, GE, AT, INI und GS (letztere bis zu einem Minimum von 1) um je einen Punkt.

◆ steigen KK, RS, TP und Niederwerfen um je einen Punkt. Die KL steigt um einen halben

Punkt, Hinterhalt um 3 Punkte.

Sobald die GE auf 6 sinkt, kann der Gargyl nur noch schlecht fliegen. Ab einer GE von 3 ist er flugunfähig. Sobald der AT-Wert auf 0 sinkt (also üblicherweise bei Erreichen der *Altersstufe 15*), erstarrt der Gargyl zur Statue.

Beim typischen Lebensrhythmus eines Gargyls erreicht er etwa alle zehn Jahre die nächste Altersstufe. Ein Gargyl, der deutlich mehr Sikaryan aus seinen Opfern zieht (z.B. wöchentlich ein Mensch) kann die Alterung verlangsamen (auf bis zu 30 Jahre pro Altersstufe). Eine andere Methode, sein Dasein zu verlängern, besteht in einer freiwilligen längeren Versteinerung. Wer sich in die *Lange Starre* begibt, steigt automatisch um eine Altersstufe auf, aber altert dafür im Zeitraum der Starre nicht mehr. Eine *Lange Starre* dauert maximal 100 Jahre. Aus ihr geweckte Gargyle sind oft sehr ungehalten.

AUS STEIN GEZEUGT

Gargyle können mal mehr, mal weniger stark ausgeprägte weibliche oder männliche Merkmale besitzen, kennen aber keine sexuelle Fort-

Art der Starre	Beschreibung	Erstarren	Erwachen
<i>Tagesstarre</i>	täglicher Schlaf, auch Lauerstellung, der Gargyl döst, kann Geschehnisse in seiner direkten Umgebung wahrnehmen und ignorieren oder auf sie reagieren	willentlich oder durch Erschöpfung, binnen 1 Aktion	binnen 1 Aktion
<i>Lange Starre</i>	freiwilliger jahrzehntelanger Tiefschlaf, der Gargyl ist in tiefe Starre versunken, er nimmt allenfalls Beschädigungen seines Körpers wahr	willentlich, binnen 5 Aktionen	binnen 5 Aktionen
<i>Letzte Starre</i>	Alterstod, der Gargyl besitzt kein Bewusstsein mehr	unfreiwillig	nicht aus eigener Kraft, Wiederbelebung durch andere Gargyle oder sphärische Entladungen möglich

pflanzung. Stattdessen können sie sich entscheiden, einen Teil ihrer eigenen Lebenskraft einer Statue zu übertragen, damit diese als ihr Nachkomme belebt wird. Dies lässt den Gargyl um drei Alterungsstufen der ewigen Versteinierung annähern. Der Neuerweckte beginnt sein Dasein als junger Gargyl.

Kaum ein Gargyl erzeugt mehr als ein oder zwei Nachkommen, dafür hängen sie selbst zu sehr an ihrer Jugend. Gargyle suchen sich sorgfältig aus, welches Standbild sie zum Leben erwecken und tendieren zu kunstfertigen Figuren, die dem typischen Äußeren eines Gargyls entsprechen. Hierin mag die Hoffnung mitschwingen, einen einst in der Letzten Starre versteinerten Gargyl zu neuem Leben zu erwecken. Ein wiedererweckter Gargyl kann schemenhafte Erinnerungen an sein früheres Leben haben. Einige wenige Gargyle haben auf diese Weise schon vier oder fünf Lebenszyklen hinter sich.

GARGYLENSTARRE

„Hab's gleich. Ich stelle den linken Fuß einfach auf diesen hässlichen Gargylenkopf.“

—Letzte Worte eines Bauarbeiters an der Fassade der Garethier Ingerimm-Sakrale, 1035 BF

Gargyle in Starre entsprechen in Aussehen, Gewicht und Stabilität einer gleich großen Statue. Typisch sind Werte von 80 Strukturpunkten bei Härte 30 und Struktur 6–12 (je nach kompakter Haltung der Statue). Gargyle, die sich in Starre befinden, erleiden keinen (weiteren) Schaden durch Hunger, Ersticken, Krankheit oder Gift. Beschädigungen, die ein Gargyl in Starre erleidet, erscheinen als junge Narben auf seiner Haut. Wird die Statue zerstört, stirbt der Gargyl. Je nachdem, in welcher Starre sich ein Gargyl befindet, vermag er darauf zu reagieren, wenn ihm der Garaus gemacht werden soll „solange er schläft“.

URSPRUNG

„Bleibe hier und wache, bis ich wiederkomme“, sprach der König. Gagol aber ging ihm nach in die Menschenwelt, denn er war neugierig. Als er aber zurückkehren wollte, da erwartete ihn der König bereits am Feentor. „Bleibe hier, habe ich gesagt“, donnerte er. „Von nun an soll dir unser Reich verwehrt sein, Gagol!“

So wurde Gagol, der Steinerne Wächter, aus dem Feenreich ausgestoßen, und seine Nachfahren leben noch heute unter uns. Sie tarnen sich inmitten steinerne Figuren und Wasserspeier und trachten uns Menschen nach dem Leben. Denn böse und wirt ist ihr Geist geworden, von Gagols verdorbenem Samen, so dass sie uns Menschen dafür bestrafen wollen, was ihnen Gagols törichte Neugier einbrachte.“

—Das Märchen vom Wasserspeier, Autor unbekannt

„Die Gargyle – vulgo Wasserspeier genannt – sind eine Meisterleistung der Ars Magica. Ihr Ursprung verliert sich im Dunkel und Chaos der Historie, so dass wir heute nicht mehr wissen, welchem Magus die Ehre ihrer Erschaffung gebührt. Doch ihre lange Vitalität, ihr Animus und die Fortpflanzungsfähigkeit stellen beinahe alles in den Schatzen, was Menschen jemals zu schaffen vermochten. Außerordentlich interessant ist auch ihre hohe Resistenz gegen jegliche Art der Clarobservantia. Und obwohl sie für die Controllaria sehr labil sind, so vermag man nicht, mittels Respondami ihre Herkunft zu lüften. Fast scheint es, als ob ihr Erschaffer sich absichern wollte, dass niemand sein Geheimnis entschlüsselt.“
—Mitschrift eines Vortrages an der Halle der Geister zu Brabak, 1006 BF

Weder die Gelehrten der Menschen noch die Gargyle selbst wissen um ihren Ursprung. Tiefergehende Recherchen bringen aber einige Indizien ans Tageslicht.

Die ersten Berichte über gargylenartige Wesen kennt man aus der Zeit des Fran-Horas, vornehmlich aus dem mittellaventurischen Raum. Demnach waren Gargyle womöglich Wesen aus einem Feenreich. Fran-Horas selbst versuchte, diese Kreaturen zu imitieren, indem er Golems mit ähnlichen Eigenschaften schuf. Jahrhunderte später vollendete Borbarad dessen Werk. Es ist unbekannt, wie es dem Dämonenmeister gelang, die Hellsichtimmunität der Gargyle zu durchbrechen und ihr Wesen so genau zu studieren, dass ihm fast perfekte Imitate gelangen. Mit diesem Werk wollte Borbarad nicht nur die Möglichkeiten des STEIN WANDLE ausloten, sondern auch eine loyale Garde geflügelter Wächter erschaffen. Die künstlichen Gargyle schufen aus sich heraus Nachkommen und verloren über Generationen den dämonischen Hauch, der sie einst ins Leben rief. Heute wissen Gargyle meist selbst nicht, ob sie einer alten feeischen (sogenannte *Gagolschwinger*) oder einer golemischen Linie (*Golemschwinger*) entstammen.

Bemerkenswert ist die Entdeckung eines Boron-Geweihten aus dem Jahr 644 BF, die heute unbeachtet in einer Schrift überliefert ist. Ihm gelang es, einige Zeit unter Gargylen zu leben. Sowohl bei Gagolschwinger als auch einer jüngeren Golemschwinger konnte er Traumfetzen feststellen, die denselben Inhalt hatten: Immer wieder erschien eine stille, fremde Welt in einem goldenen Licht, in der stolze, uralte Gemäuer standen, die von Efeu und wildem Wein überwuchert waren. Immer wieder offenbarten die Gargyle eine Sehnsucht nach Orten, die diesem ähnelten. Er nannte diese Anomalie *Gagols Vermächtnis* und führte sie auf einen gemeinsamen Vorfahren aller Gargyle zurück. Es sei so stark, dass es sogar in jenen magischen Mustern überdauert habe, welche zur Schaffung künstlicher Gargyle mittels Golemaggie geführt hatten.

Wichtige Orte

Gargyle können in ganz Aventurien angetroffen werden. In einer Höhle im Raschtulswall soll sich vor einigen Jahrzehnten eine große Gruppe Gargyle in die Lange Starre begeben haben. Wann sie wieder erwachen, ist nicht bekannt. In Gareth sind Gargyle seit langer Zeit Bewohner und Bewacher von Türmen und Mauern. In der *Schlacht in den Wolken* (1027 BF) haben sie Zulauf von einstigen Geflügelten aus der Fliegenden Festung erhalten. Nirgendwo gibt es so viele mit Beherrschungsmagie gebundene Gargyle wie in der Alptraumstadt *Yol-Ghurmak* in den Schattenlanden. Die Gargyle sind Wächter über Stadtmauern, Paläste und verlassene Stadtteile. Manche fühlen sich von den Mächten Agrimoths angezogen.

BEKAANPTE GARGYLE

In Gareth sucht der löwenhäuptige **Marmorklaue** (geschwärztes Gestein, um 590 BF von Borbarad erschaffen, von Galotta wiedererweckt) nach einem Platz für sich und seine Nachkommenschar, ohne von Menschen oder dämonischen Kräften geknechtet oder gejagt zu werden. Sein Widersacher ist der junge Gargyl **Rosthaut** (poröses rot-braunes Gestein, hässliche Menschenfratze, um 1024 BF belebt), der in den Kräften Agrimoths den richtigen Weg sieht, um die Versteinerung von Gargylen aufzuhalten und über die Menschen zu triumphieren. Die Gargyle **Lithornia** (grau, Drachenkopf, 880 BF belebt, flugunfähig) wandert seit Jahrzehnten durch das Land, um die Statue ihres einstigen Gefährten **Gneiserich** zu finden, der einst an einem nordmärkischen Tempel in die Letzte Starre verfiel und als Standbild fortgeschafft wurde. Mit ihren letzten Lebensjahren will sie ihn wiederbeleben.

WERTE VON GARGYLEN

Verbreitung: ganz Aventurien (Höhlen, Ruinen, Gebäudefassaden)

Auftreten: meist einzeln, gelegentlich in Gruppen (1W6+3)

Größe: 9 bis 11 Spann **Gewicht:** 400 bis 600 Stein

MU 8+W6 **KL** 2+W6* **IN** 12+W6* **CH** 6+W6

FF 4+W6 **GE** 12+W6* **KO** 16+W6 **KK** 12+W6*

INI 10+W6* **PA** 6 **LeP** 40** **RS** 4*
Klaufen: **DK** N **AT** 15* **TP** 1W+4*/***
GS 20 / 8* (fliegend / laufend) **AuP** 100 **MR** 10 / unendlich***
GW 10

Besondere Kampfregelein: Flugangriff*, Doppelangriff / Niederwerfen (2*), Hinterhalt (3*)

Besonderheiten: Keine Einbußen durch Dunkelheit

* Der Wert ändert sich je nach Altersstufe des Gargyls (siehe **Langsame Versteinerung**).

** Fallen die LeP eines Gargyls auf 0, zerfällt er in lauter Steintrümmer.

*** Gargyle richten profanen und magischen Schaden an.

**** Bei Zaubern mit den Merkmalen *Einfluss* und *Herrschaft* kann die MR vollständig ignoriert werden, zudem ist die Wirkungsdauer automatisch verzehnfacht. Gargyle sind immun gegen die Merkmale *Form* und *Hellsicht*; alle anderen Zauber, auch solche mit dem Merkmal *Schaden*, sind um die MR erschwert. (**ZooBotanica**)

SCHADENSQUELLEN UND IMMUNITÄTEN

Gewöhnliche Krankheiten, tierische und pflanzliche Gifte haben keine Wirkung auf Gargyle. Von mineralischen Giften können sie Schaden nehmen. Gegen magische Gifte und magische Krankheiten sind Gargyle *resistent*.

Gargyle benötigen kein Trinkwasser, aber Atemluft. Sie haben Bedürfnis nach Nahrung (besser: Sikaryan) etwa in der Menge eines Kaninchens pro Woche und Schlaf in Form von einer täglichen Starre von 16 Stunden. Der Mangel daran wirkt sich ähnlich wie Alterung aus, beinhaltet allerdings nur deren negative Effekte (bei Hunger: eine Alterungsstufe pro Tag ohne Nahrung, bei Müdigkeit eine Alterungsstufe pro Stunde). Bei Übermüdung fällt der Gargyl zwangsläufig für mindestens 16 Stunden in seine *Tagesstarre*. Verhungert der Gargyl, fällt er in die *Letzte Starre*.

Mehr über die Geheimnisse der Gargyle erfahren Sie in der 2012 erscheinenden **Gareth-Box**, welche die größte Stadt Aventuriens von allen Seiten beleuchtet.

DAS RÄTSEL DES KITAB ASH SHIFA

VON ALEX SPOHR

(Fortsetzung von *Das Geheimnis des Kitab ash Shifa* aus dem *Aventurischen Boten* 150)

Khelbara hatte das Papier mit der geheimen Botschaft vor sich liegen und machte sich daran die Zhayad-Symbole zu entschlüsseln. Zwar konnte sie Zhayad lesen, allerdings war dies nicht ihr Spezialgebiet und sie wollte lieber die Zeichen von einem Schriftstück aus ins Garethi übersetzen, anstatt aus der Erinnerung sofort mit der Übersetzung zu beginnen, denn sie befürchtete sonst Fehler zu machen. *Was würde ich jetzt nicht für einen XENOGRAPHUS geben ...*

Nach ein paar Augenblicken war sie fertig. Die Zeilen waren ein weiteres Rätsel! Und Khelbara hasste Rätsel.

Dennoch versuchte sie sich zu konzentrieren, massierte ihre Schläfen

und überlegte. Es war kein Zufall, dass jemand in dem Kitab ash Shifa diesen seltsamen Hinweis niedergeschrieben hatte. Doch wer würde in dem wichtigsten Buch der tulamidischen Heilkunst einfach einen Rätselhinweis hinterlegen? Und wer hatte ihr den anonymen Brief zukommen lassen, der sie erst darauf aufmerksam gemacht hatte?

Es steckt wohl mehr dahinter, als ich angenommen habe. Ob es die Priester des Hesinde-Tempels waren? Sie müssen eigentlich von dem Geheimgang in die Katakomben gewusst haben. Aber warum haben sie mich nicht direkt kontaktiert? Überhaupt: Warum ich? Und welche Rolle spielt Assad? Worum es auch geht, es muss wichtig sein, wenn selbst der Sohn des Sultans dahinter her ist.

Obwohl sie noch in Gedanken versunken war, bemerkte Khelbara plötzlich ein leises Quietschen an der Tür. Sie ergriff ihren Stab und

stand langsam auf, vermied es auffällige Geräusche zu machen und ging zur Tür. Dort angekommen, legte sie ihr Ohr an das Holz und lauschte. Doch sie hörte rein gar nichts.

War wohl nur einer der Diener des Karawansereibesitzers. Ich leide wohl schon unter Verfolgungswahn. Bei Boron, ich sollte mir vielleicht doch ein paar Stunden Schlaf gönnen ...

Gerade als sie sich abwenden wollte, gab es einen gewaltigen Schlag. Die gesamte Tür stürzte ihr entgegen und warf Khelbara unsanft zu Boden. Benommen sah sie, wie ein Mann mit Glatzkopf und einer braunen Lederrüstung auf sie zukam. Er war muskulös und hatte einen harten, unnachgiebigen Gesichtsausdruck. Khelbara war zu verwirrt, um sich in Sicherheit zu bringen. Bevor sie reagieren konnte, trat der Glatzkopf an sie heran und schlug mit dem Knauf einer Waffe auf sie ein. Das letzte was sie sah, waren die zugekniffenen Augen des Angreifers und der Anhänger um seinen Hals, ein roter Panther.

Fortsetzung folgt.

DES RÄTSELS LÖSUNG

Für Khelbara sind Rätsel ein Gräuel. Dennoch macht sie sich daran, die geheimnisvolle Botschaft zu entschlüsseln. Doch vielleicht gibt es ja auch unter den Lesern einige, die des Zhayads mächtig sind und die Botschaft übersetzen können (und vor allem auch das Rätsel lösen)? Auf der **Das Schwarze Auge**-Website finden Sie im Downloadbereich die Datei **Kitab_ash_Shifa**. Sie enthält das Rätsel, welches Khelbara entdeckt hatte. Wer eine Botschaft in den seltsamen Zeilen zu erkennen glaubt, der möge die richtige Antwort und seinen Namen an folgende E-Mail-Adresse schicken: avbote@ulisses-spiele.de

Unter allen richtigen Einsendern verlosen wir einmal das Abenteuer **Schleiertanz**. Einsendeschluss ist der 15.03.2012.

ALBIRONS WEITERER WERDEGANG

VON ALEX SPOHR

Vorsicht: Artikel enthält Spoiler zu Rückkehr des Kaisers!

Einige Jahre sind bereits vergangen, seit sich tapfere Helden nach dem Ende des *Jahrs des Feuers* dem kleinen Albiron angenommen haben. Wie schon in dem Abenteuerband *Rückkehr des Kaisers* angekündigt, wird Albiron nach Ablauf einer bestimmten Frist wieder in den Fokus der offiziellen Geschehnisse rücken. An dieser Stelle wollen wir Ihnen kurz einige Auskünfte über das weitere Schicksal und die Entwicklung des Jungen geben:

◆ Der illegitime Sohn Kaiserin *Rohajas* und des Verräters *Eslam von Eslamsbad* verbrachte die ersten Jahre seines Lebens an der Seite seiner Pflegeeltern – die im Regelfall jene Recken und Abenteuerer sind, die seiner Mutter während der großen Krise im Jahr des Feuers beigestanden haben.

◆ Durch den Einfluss der Helden auf den jungen Albiron lernte dieser von klein auf moralische Grundsätze kennen. Er besitzt ein gutmütiges Wesen und achtet die Prinzipien, die ihm seine Ziehelnern beigebracht haben.

◆ Der aufgeweckte Bursche erfährt jedoch zunächst nichts über seine wahre Herkunft. Selbst wenn die Helden (oder andere Personen) ihm das eine oder andere aus

Versehen verraten haben, so ist er zu jung, um sich wirklich dafür zu interessieren oder sich solche brisanten Informationen zu merken.

◆ Albirons große Leidenschaft ist das Reisen. Wann immer er zum Markt einer größeren Stadt mitgenommen wird, bewundert er das emsige Treiben der Bürger mit großen, staunenden Augen.

◆ Außerdem liebt er Heldengeschichten und die Balladen der herumreisenden Barden.

◆ Er ehrt die Götter sehr und lernt alles auswendig, was die Geweihten der Zwölfe ihm berichten. Mit dem Ingerimm-Geweihten *Jadamir Kohlenglut*, einem muskulösen Mann, der in der Nähe von Albirons Zuhause wohnt, verbindet ihn eine besondere Freundschaft. Der Geweihte betrachtet den Jungen als seinen kleinen Bruder, dem er viele Weisheiten der Landbevölkerung beibringt.

◆ Ab und an wird Albiron jedoch von Alpträumen geplagt. Meist sieht er grauenhafte brennende Häuser und wandelnde Tote – Reflexionen der Erinnerungen seiner Mutter *Rohaja* an den Untergang von Wehrheim. Diese Träume sind jedoch kein Werk Thargunitoths, sondern entstanden durch die unbändige Magie des *Magnum Opus* bei Wehrheim.

◆ Albiron verfügt nicht über die Gabe der Magie.

Bis zu Beginn des Jahres 1036 BF können Sie Albiron getrost noch den Helden überlassen. Verdeutlichen sie jedoch auch, dass deren Erziehung Früchte trägt und Albiron ein gutmütiges Wesen entwickelt. Er träumt von großen Heldentaten und ehrt die Götter, wie es sich für einen guten Mittelreicher gehört.



SCHICKSALSPFADE –

DAS MINIATURENSPIEL DES SCHWARZEN AUGES

Der ein oder andere aufmerksame Beobachter hat vielleicht schon auf der vergangenen SPIEL 2011 in Essen am Tabletop-Stand von Ulisses Spiele die drei Herrschaften bemerkt, die dekorativ, aber ohne sich näher dazu zu äußern, den Schriftzug www.schicksalspfade.de auf ihren Rücken spazieren trugen.

Fragen zu diesem Schriftzug wurden von den Herrschaften nur vage beantwortet und wer die angegebene Webadresse in seine Browserleiste eingegeben hat, wurde ohne weitere Worte auf die Homepage von Ulisses Spiele weitergeleitet. Ein weiterer Hinweis waren die Verlagsankündigungen von Mario Truant für das nächste Jahr, in denen von einem DSA-Miniaturenspiel die Rede war, welches sich in konkreter Planung befände. Doch mehr Informationen konnte man über dieses geheimnisvolle Miniaturenspiel bisher nicht erhaschen. Jetzt hat das Warten und Spekulieren endlich ein Ende, denn nun wird ein Teil des Schleiers um **Schicksalspfade** gelüftet.

KEIN ZWEITES ARMALION!

Die Aufgabenstellung an das Entwicklerteam von Verlagsseite aus war von Anfang an klar: Wir wollen kein Tabletop-Strategiespiel entwickeln, sondern ein neues und innovatives Miniaturenspiel, das alte Rollenspielhasen wie Tabletopper gleichermaßen begeistern kann. Doch warum diese Unterscheidung? Bei einem Tabletop-Strategiespiel wie **Armalion** fertigen die Spieler ihre eigenen Spielfelddarstellungen und ihr eigenes Gelände und konzentrieren sich eher auf den Kampf zwischen Armeen oder kleineren Streitkräften als auf das Individuum. **Schicksalspfade** geht einen anderen Weg – bei uns steht die klassische aventurische Abenteurergruppe im Vordergrund, die meistens aus 4 bis 6 Helden besteht. Oder eben aus Schurken, denn wie bei einem Miniaturenspiel üblich, wird man bei **Schicksalspfade** auch die bösen Jungs und Mädels ins Feld führen können. Welche das sein werden, wird an dieser Stelle allerdings noch nicht verraten. Die Konzeptzeichnungen für einige der Miniaturen, die ihr auf diesen Seiten bewundern dürft, geben aber vermutlich schon so manchen kleinen Hinweis.

Der Fokus auf wenige Charaktere ist aber nicht der einzige Unterschied zu klassischen Tabletops. **Schicksalspfade** wird auf einem in Hexfelder unterteilten Spielplan gespielt, auf dem das Gelände bereits abgebildet ist. So spart man sich den Geländebau und kann sofort mit dem Spielen loslegen. Mehrere Spielfeld-Segmente sorgen für Variationen bei der Spielfeldgestaltung und nahezu grenzenlose Erweiterbarkeit, so dass jedes Spiel im-

mer wieder eine neue Herausforderung bietet. Zahlreiche Szenarien mit facettenreichen Spielzielen sorgen für weitere Abwechslung und reichhaltige Möglichkeiten zum Sammeln von Abenteurerpunkten.

ENTWICKLUNG DER HELDEN

Der vielleicht größte Unterschied zu anderen Tabletops besteht darin, dass die eigenen Helden und Schurken die Möglichkeit erhalten, sich weiterzuentwickeln. Die zu spielenden Szenarien sind nicht einfach lose aneinander gereiht, sondern können zu verschiedenen Formen von Kampagnen zusammengefasst werden. Wie in einem Rollenspiel üblich, sorgt die gesammelte Erfahrung dafür, dass die Helden neue Kenntnisse erwerben oder alte vertiefen können. Wer das nicht mag, lässt diese Option einfach weg und spielt allein mit den Basishelden. Diese Vielfalt ist genau das, was **Schicksalspfade** ausmacht: während der reine Tabletopper einem kompetitiven Spielstil frönen kann, indem er die intensiv auf Ausgewogenheit getesteten Basishelden verwendet, werden sich diejenigen, die es episch und erzählerisch mögen, bei den Kampagnen wohl fühlen.

NEUE DSA-MINIATUREN

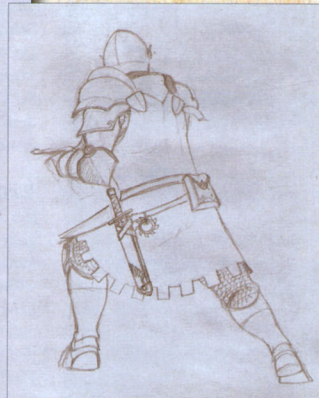
Bereits seit längerer Zeit gehen beim Vertrieb von Ulisses Spiele Anfragen ein, ob irgendwann vielleicht neue **Das Schwarze Auge**-Miniaturen geplant sind. **Schicksalspfade** ermöglicht es endlich, dass dieser lang gehegte Wunsch aus der Spielerschaft Realität wird. Basierend auf Charakter-Zeichnungen von Florian



Stütz, Melanie Meier und weiteren namhaften **Das Schwarze Auge**-Illustratoren hauchen erfahrene und bekannte deutsche Modellierer, wie zum Beispiel der weltweit gefragte Stefan Niehues, den Helden und Schurken Aventuriens Leben ein. Qualität und Detailtreue werden bei der Produktion von **Schicksalspfade** großgeschrieben und deshalb sind wir froh, dass wir diese Vielzahl großartiger Künstlern dafür gewinnen konnten.

IST DAS POCH DAS SCHWARZE AUGE?

Die Antwort auf diese Frage lautet ganz klar: Ja! Denn bei der Entwicklung der Helden und Schurken von **Schicksalspfade** standen klassische Rollenspielcharaktere von **Das Schwarze Auge** Pate. Die Grundprinzipien der Regeln sind stark an das Regelwerk des Rollenspiels angelehnt und man wird eine Vielzahl von Fertigkeiten wiederfinden, die schon aus dem Rollenspiel bekannt sind. Hierbei wurde von den Entwicklern höchste Sorgfalt darauf gelegt, dass man die Professionen von **Das Schwarze Auge** eindeutig wiedererkennt. Wo es dem Spielfluss oder der Mechanik eines Miniaturenspiels zuträglich war es die Notwendigkeit bestand, eine bestimmte Fertigkeit für das Spiel zu erhalten, wurde von den Rollenspielmechanismen abgewichen oder sogar etwas gänzlich Neues entwickelt. Diese Änderungen fügen sich aber ohne Schwierigkeiten in die übrigen Regelmechanismen ein und sorgen für ein leichtverständliches Regelgerüst. Bei einem Rollenspiel gibt es eine Vielzahl nützlicher Einsatzgebiete und Fähigkeiten für einen Helden. Bei einem Miniaturenspiel hingegen, wo es vornehmlich um die bewaffnete Auseinandersetzung geht, könnten sich einige Helden, die man im Rollenspiel liebevoll gestalten und spielen kann, fehl am Platze vorkommen. Um die Vielzahl der Professionen von **Das Schwarze Auge** bei **Schicksalspfade** zu erhalten, wurde daher der Weg eingeschlagen, Fertigkeiten, Zauber, Liturgien und sonstige Eigenschaften an die neuen Notwendigkeiten anzupassen und für das Miniaturenspiel zu verändern, damit möglichst viele verschiedene Helden ihren Weg auf die **Schicksalspfade** finden können.



Bei diesen Veränderungen hatte die Redaktion von **Das Schwarze Auge** stets ein wachsames Auge auf das Entwicklerteam, das aus erfahrenen Tabletop-Strategiespielern besteht (siehe nachfolgend), um für alle Spieler und Fans wirklich zu einhundert Prozent das gewohnte aventurische Feeling von **Das Schwarze Auge** zu erhalten. Dennoch ist **Schicksalspfade** kein **Das Schwarze Auge**-Light mit Püppchen, sondern es funktioniert als eigenständiges Spiel mit eigenen Regeln und neuen Mechanismen, die man vom Rollenspiel her nicht kennt. Dabei verliert **Schicksalspfade** aber dabei niemals aus den Augen, wo seine Wurzeln liegen und schlägt so eine Brücke zwischen Tabletop und Rollenspiel.

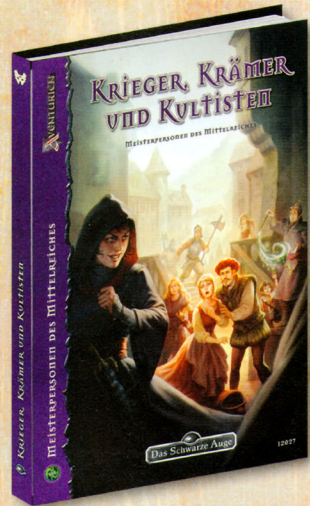
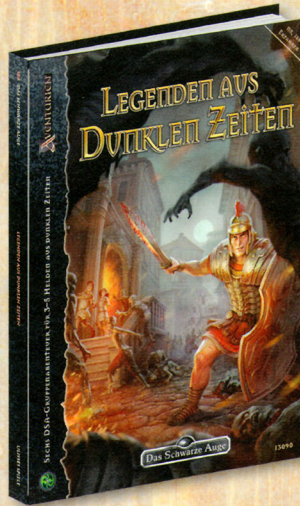
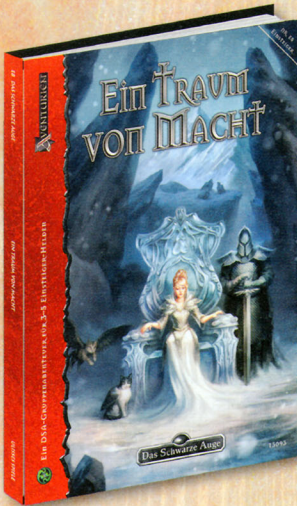
DAS ENTWICKLERTEAM

Mit der Entwicklung der Spielmechanismen von **Schicksalspfade** wurde ich vor etwa einem Jahr betraut. Mein Name ist *Christian Trinczek*, ich bin seit 20 Jahren begeisterter Rollenspieler und Tabletopper und inzwischen seit vier Jahren als freier Mitarbeiter für die Ulisses Spiele GmbH tätig, vor allem als Koordinator der Übersetzungen für die meisten unserer Tabletopsysteme. Ich habe bereits unzählige Miniaturenspiele und Tabletopsysteme aktiv gespielt und bringe diese Erfahrung in die Entwicklung von **Schicksalspfade** ein. Tatkräftig unterstützt werde ich von *Christian Bürger* und *Michael Wischermann*, die bisher nicht für Ulisses Spiele tätig waren, aber ebenfalls über langjährige Erfahrungen im Bereich Rollenspiele und Tabletops verfügen und neben ihren Berufen mit Begeisterung ihre gesamte Freizeit in das Projekt stecken. Fachkundigen Rat in Sachen Aventurien und dem Hintergrund von **Das Schwarze Auge** erhalten wir von der gesamten Redaktion, wobei *Daniel Simon Richter* hier federführend ist und als Ansprechpartner für allerlei aventurische oder sonstige Probleme für uns fungiert. Von Daniel wird auch die Hintergrundgeschichte des Spiels entwickelt und der Handlungsbogen erarbeitet. Als Spieletester fungieren neben zahlreichen fachkundigen Freunden auch eine Vielzahl von Ulisses-Mitarbeitern aller Bereiche, einschließlich des **Armalion**-Gurus *Christian Lonsing* und des Verlagsleiters *Mario Truant* selbst, der inzwischen ein echter Fan des Spiels geworden ist. Auch hier wird klar, welcher hohen Stellenwert **Schicksalspfade** genießt – es ist ein Familienprojekt, in das jeder Beteiligte seine persönliche Kompetenz und Leidenschaft einbringt. Mit **Schicksalspfade** will Ulisses Spiele neue Maßstäbe für Kreativität und Qualität setzen, denn nichts weniger haben unsere Spieler verdient.

Somit bleibt mir eigentlich nur noch, die alles entscheidende Frage zu stellen: Wirst auch Du auf **Schicksalspfaden** wandeln?

Christian Trinczek

PRODUKTVORSCHAU

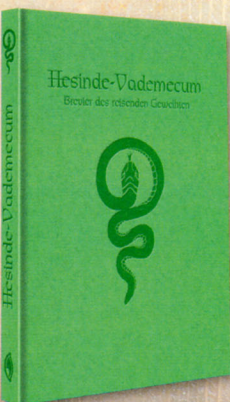


LEGENDEN AUS DUNKLEN ZEITEN

Die Dunklen Zeiten: Das einst mächtige Bosparanische Reich und das altehrwürdige Diamantene Sultanat befinden sich im steten Niedergang. Dekadenz und Verfall haben sich ausgebreitet, uraltes Wissen geht verloren und am Rande der Zivilisation bedrängen immer mehr barbarische Völker die alten Reiche. In den Städten spinnen die Mächtigen zurückgezogen in ihren Palästen ihre Intrigen und überlassen ihre Untertanen ihrem Schicksal.

Es ist eine dunkle und finstere Zeit, wo wenig Hoffnung herrscht. Und doch ist es auch eine Zeit, wo Helden geboren werden, die zu Legenden dieser aventurischen Epoche werden.

Legenden aus Dunklen Zeiten umfasst insgesamt sechs kürzere Abenteuer, die vor dem Hintergrund der aventurischen Antike, den Dunklen Zeiten, spielen. Einige Szenarien in der vergangenen Epoche werden außerdem gekonnt mit der aventurischen Gegenwart verknüpft.



HESINDE-VADEMECUM

Das Hesinde-Vademecum enthält vielerlei aventurisches Hintergrundmaterial über den *Immerwährenden Hort der Hesindianischen Gaben*, die Kirche Hesinde, Grundsätze, Gruppierungen, Geschichte und Zirkel des Wissen sowie eine ausführliche Darstellung von Liturgien, Gebeten und Ritualen. Darüber hinaus finden sich in diesem Band wertvolle regeltechnische Hinweise für Spieler und Meister zur Ausgestaltung von Talenten und rollenspielerischen Darstellung eines Hesinde-Geweihten.

Das Format des Hesinde-Vademecums entspricht dem Vorgängerband (Rondra-Vademecum), jedoch kommt das kleinformatige Büchlein anstatt in rotem Umschlag in hesindianischen Grün daher.

KRIEGER, KRÄMER UND KULTISTEN

Krieger, Krämer und Kultisten stellt Ihnen stimmungsvolle Beschreibungen für über 60 farbig bebilderte Meisterpersonen zur Verfügung und bietet neben zahlreichen Abenteuerideen auch praktische Werkkästen, um so eine schnelle Anpassung der Spielwerte an erfahrene Heldengruppen zu ermöglichen. Außerdem finden Sie auch kulturspezifische Aufsätze für den Einsatz der Meisterpersonen außerhalb des Mittelreiches.

Enthalten sind die Amazone, ein Schwertgeselle, ein Magister, orkische Räuber und Schamanen (wie auch ihre goblinischen Pendants), ein Schmied, der Wirt, typische Geweihte des Mittelreiches und vieles mehr. Im Anhang finden Sie hilfreiche Hinweise zur Ausgestaltung von Meisterpersonen im Spiel. Namenslisten, eine ausführliche Übersicht für Personenbeschreibungen und eine Tabelle mit Seelentieren geben dem Meister alles an die Hand, um die Begegnungen seiner Heldengruppe spontan und individuell auszugestalten.

Ein Traum von Macht

Bei der Untersuchung zweier magischer Artefakte entwickelt ein Andergaster Magier eine revolutionäre Idee. Doch um sie zu beweisen, muss jemand zu den Fundorten der Artefakte reisen und nach weiteren Hinweisen suchen. Eine Gruppe wackerer Helden dringt in die unzugängliche Thorwaler Bergregion vor, um einen der sagenumwobenen Alben aufzusuchen. Von dort aus führt eine geheimnisvolle Spur nicht nur in den hohen Norden, sondern vor allem tief in die elfische Vergangenheit. **Ein Traum von Macht** ist ein Einsteiger-Abenteuer der E-Reihe und erscheint dieses Mal mit festem Einband. Es ist speziell auf die Bedürfnisse von weniger erfahrenen Spielern und Meistern zugeschnitten, kann aber ebenso für eine erfahrenere Gruppe adaptiert werden.



ANDRÉ WIESLER: DIE TÜRME VON TALADUR 2 - DIE LAST DER TÜRME

Die almadanische Stadt Taladur ist eine Schlangengrube der Ränkespiele und Intrigen, ein Hexenkessel der Ehre und Leidenschaften. In einer solchen Heimat gibt nur die Familie Halt – doch die Xetarro sind im Begriff, auszusterben. Grund genug für den alten Dom Lumino, Hell-sichtmagier und Familienoberhaupt, die Zukunft seines Geschlechts mit allen Mitteln zu sichern, seine Ziehsohne Hesindio und Zahir gewinnbringend zu nutzen und dabei buchstäblich über Leichen zu gehen. Die Straßen Taladurs drohen sich mit Blut zu füllen, wenn die Tandori Rache für den Tod der Ratsmeisterin fordern, die verbotene Liebe ungleicher Paare ans Licht kommt und in der Welt der Träume Ereignisse angestoßen werden, die dunkle Schatten vorauswerfen.

In *Die Last der Türme* spinnt André Wiesler die Geschichte um die streitenden Familien weiter und knüpft damit direkt an die Ereignisse aus *Türme im Nebel* von Bernard Crow an.

JUDITH C. VOGT: HERR DER LEGIONEN

Im hunderttürmigen Bosparan kann ein steiler Aufstieg einen tiefen Fall bedeuten – ein Risiko, das die Patrizierin Sahina billigend in Kauf nimmt, um Ruhm und Ehre zu erringen. Auch das Sklavenmädchen Puella versucht die Karten im Spiel um die Macht neu zu mischen, doch ihr Leben liegt in der Hand eines skrupellosen Mannes und selbst der kleinste Fehltritt kann jederzeit ihr Ende bedeuten. In der umkämpften Provinz Garetia steht die Legionärin Eiria fernab vom Glanz der Capitale auf verlorenem Posten und droht zwischen den Intrigen der Mächtigen aufgerieben zu werden. Während das Imperium im Niedergang begriffen ist, wird der Kampf der drei ungleichen Frauen um ihre Bestimmung über das Schicksal eines ganzen Volkes entscheiden.

Mit *Herr der Legionen* entführt Judith C. Vogt ihre Leser erstmals in das bosparanische Imperium der Dunklen Zeiten. Die Ereignisse aus *Herr der Legionen* werden mit einem zweiten Band fortgesetzt, *Herrin des Schwarms*, der ebenfalls für das Jahr 2012 in Vorbereitung ist.

BERNARD CROW: ANDURIEN-KRIEGE I – PRÄLUDIUM

Catherine Humphreys gilt als Engel: als ein Cherubim mit einem Flammenschwert. Dies ist die Vorgeschichte der Andurienkriege. Über Jahrzehnte verfolgt der Humphreys-Clan sein Ziel wie ein Bluthund, der nicht von der Fährte seines Opfers lassen kann. Gesellschaftliche Ereignisse der Liga, das Parlament, diplomatische Provokationen und gezielte Überfälle – jedes Schlachtfeld ist recht, um dem Erzfeind zu schaden. Aus den Feuerstürmen des Vierten Nachfolgekrieges halten sich die Andurianer heraus. Kalt lächelnd, denn sie wissen: Wenn die Reste der Konföderation Capella wie rauchende Trümmer im All treiben, ist die Zeit gekommen, die Regimenter der Defenders of Andurien in Marsch zu setzen.

Doch ist die Konföderation wirklich ein waidwundes Tier, das auf den Gnadenstoß wartet? Für ihre Kriegerhäuser ist die Demütigung der Niederlage kaum zu ertragen, und in den Schatten lauert noch eine Einheit, dunkler als alles, was die Innere Sphäre kennt. Dort durchläuft Jen Xiao eine Ausbildung, die alle Grenzen überschreitet, um aus Elitesoldaten Hohepriester des Todes zu schmieden.

ATLAN - POLYCHORA I - DIE GETRÄUMTE WELT

September 3126 alter Terranischer Zeitrechnung: In dieser Zeit geht die United Stars Organisation – kurz USO – gegen das organisierte Verbrechen vor. An ihrer Spitze steht der Arkonide Atlan, Perry Rhodans bester Freund. Ein Zellaktivator verleiht dem mehr als zehntausend Jahre alten einstigen Imperator des arkonidischen Imperiums die relative Unsterblichkeit.

Großadministrator Perry Rhodan und Solarmarschall Julian Tiffoll laden Atlan ein, der Erprobung der neuesten geheimen Errungenschaft des Solaren Imperiums beizuwohnen. Doch das Zeitexperiment im All misslingt, und als sich der Arkonide mit einer Gruppe von Terranern auf die Suche nach dem verschollenen Testschiff WAV-E und dessen Besatzung macht, gerät er in eine bizarre fremde Welt, die unmöglich natürlichen Ursprungs sein kann.

Zur gleichen Zeit untersuchen auf Nacht, einem Mond des Planeten Nancanor, Wissenschaftler in Diensten der Piraten-Lady Tipa Rior-dan eine Zone, an der sich die Welt, wie wir sie kennen, aufzulösen scheint. Dabei machen sie einen rätselhaften Fund ...



LESEPROBE AUS *HERR DER LEGIÖNEN*

Die Nacht war mit keiner Nacht der letzten sieben Jahre vergleichbar. Die Fünfte hatte sich auf engsten Raum zusammengezogen, nur in ihre Manipel unterteilt. Zelte wurden nicht aufgebaut, Wachen – das Pilum bereit – saßen oder standen in einem Kreis um die sich um kleinere Feuer scharenden Soldaten. Sie hatten sich etwa hundert Schritt von der Dämonenbrache zurückgezogen, eine kleine Anhöhe hinauf, um nicht auf sumpfigem Untergrund zu lagern. Die wenigsten Milites legten sich zum Schlafen hin, die meisten lehnten sich unruhig gegeneinander – der Schnee fiel nun, in der Kälte der Nacht, beständig.

Morgen erwacht keiner von uns, und die Legio V wird erfroren sein. Was für ein Anblick!, schoss es Eiria durch den Kopf. Sie versuchte sich vorzustellen, wie es in einigen Jahren wäre: Von den unwirklichen Kreaturen der Brache nachtgefressene Knochen, noch bekleidet mit Tunika, Kettenhemd, Caligae ... Und irgendwann würde ein übler Hauch von Osten kommen und sie alle wieder marschieren lassen, ruhelose Totengeister, die für alle Ewigkeiten Gareth suchen würden. Doch das war es nicht, was ihnen in dieser Nacht widerfuhr. Geräusche wehten von den verderbten Feldern herüber – ein plötzliches Dröhnen, das Fauchen auflodernder Feuer, irre Schreie – fast glaubten sie, menschliche Schreie zu erkennen, aber diese hatten etwas Unwirkliches, als würden sie von einer kundigen Vogelkehle imitiert.

Die Dunkelheit unter den dämpften, bleiern Schneewolken war beinahe zum Greifen dicht – fest legte sie sich auf Eirias Lider und füllte ihre Träume mit wirrer, düsterer Vorahnung.

Es dauerte lange, viel zu lange, bis die Legionäre aus diesem drückenden Schlaf erwacht waren, trotz der gellenden Alarmrufe. Die Dunkelheit war so vollkommen gewesen, dass der massige Gegner bereits nah genug war, um die Rufe sehr schnell in panische Todesschreie zu verwandeln. Eiria sprang auf die Füße, mit einem Gefühl, als müsse sie sich aus tiefem Wasser an die Oberfläche vorarbeiten. Stampfende Füße, Befehle, panische Laute, das Zischen der Feuer, gequälte Schreie – und darüber das Dröhnen, das sie am Abend bereits gehört hatten, doch nun war es näher, viel zu nah. Vor ihr war Schwärze – fest packte sie das Pilum und hob es auf Schulterhöhe. Sie kniff die Augen zusammen. Die entzündeten Feuer beschnitten nun empfindlich ihr Sichtfeld. Tief atmete sie durch, balancierte den Körper aus, um das Pilum möglichst kraftvoll schleudern zu können. Ihre Instinkte waren hellwach – streckten ihre Fühler aus wie die einer Hornisse.

O Shinxir – der du der vielfache Herr der Legionen bist!

Das bekannte Gefühl durchströmte sie. Sie waren eins. Ein Wesen. Nein, ein Schwarm – aus ihm konnte man Stücke herausbeißen, ihn zerhacken, ihn verstümmeln; er würde nicht sterben, bis nicht alle seine Individuen vernichtet waren. Und das würde nicht geschehen. Nicht mit der Shinxiria.

In diesem Moment stieß ein gewaltiges Wesen seinen Kopf vor – aus dem Dunkeln kam es wie eine lauernde Schlange – das mahlende Maul gab ein röchelnd-saugendes Geräusch von sich, augenlos, aber dennoch zielsicher stieß es herab und verschlang einen schreienden Soldaten, dessen Schreie sich im Leib des riesigen Wurms zu Todesqualen steigerten, die dann abrupt endeten.

Du sind wir – der du uns deine Tugend, Mut und Disziplin gibst!

Die vorderste Reihe wandte sich zum Fliehen, unterschiedliche Befehle, von Rückzug bis Angriff, gellten über ihre Köpfe – die Centuriomaga des dritten Manipels stieß ein gellendes Wort der Macht aus. Obgleich in der Dunkelheit keine Auswirkung des Zaubers zu

sehen war, hielten die Fliehenden inne, erwiderten das Zauberwort mit einem „Bosparan victor!“, als die dämonische Kreatur erneut zustieß und mit dem vordersten mahlenden Zahnkranz gegen eine unsichtbare Wand krachte. Ein Dröhnen ging durch die Erde, als sie Schritt um Schritt ihres massigen Leibs aus dem sumpfigen Boden schob, um sich hoch aufzurichten. Er tastete sich an der unsichtbaren Wand hinauf, bis er deren Ende fand und sich darüber hinwegschleuderte, entsetzlich wabernd, grausige Ausdünstungen aus den Tiefen der Erde mitbringend.

O Shinxir – der du der Stachel im Fleisch des Feindes bist!

Der Kopf stieß herab, Wurfspere wurden geschleudert, trafen den gewaltigen Körper mit Leichtigkeit – doch das Wesen schien ohne die Fähigkeit, Schmerz zu empfinden, aus den Niederhöhlen gekrochen zu sein. Als es mit rasselnden, malmenden Geräuschen die nächsten Legionäre verspeiste, entschied sich auch Eiria zur Flucht – vielleicht würde die unsichtbare Wand es zumindest eine Weile behindern.

Du sind wir – der du der Läufer im Sand, der Soldat an der Schulter bist! Sie rannte, Gladius und Scutum fest gepackt – ihre andere Ausrüstung zurücklassend.

Nur eine Gestalt blieb stehen wie ein Fels in starker Brandung – Eiria prallte mit der Schulter gegen die Pilum Prior, die, den Stab der Legiönmagier mit beiden Händen erhoben, zwischen zwei erlöschenden Lagerfeuern stand.

O Shinxir – der du der stolze Legat der Hornissen bist!

„Du sind wir – der du wir bist, wir, die dein Schwarm sind!“, rief sie, und ihr Blick brannte sich in Eirias Augen ein. Fest und entschlossen wusste diese Frau, Speercenturia eines tapferen Manipels der Shinxiria, in diesem Moment, was sie tun musste. Der Wurm stürzte hinter den Fliehenden her, das Maul riss ganze Leiber tief in das gigantische Monstrum hinein, die Schreie drangen aus dem Schlund, drangen durch die Schichten von Haut und Fleisch, bis sie verebten. Eiria hörte die Stimme der Magierin, als sich die Zahnkränze über dieser schlossen. Doch jetzt betete die Speercenturia nicht mehr. Aus dem Rachen kreischte sie ein letztes Wort: „Igniplano!“

Laufend wandte Eiria den Kopf, stolperte über eine Wurzel und fiel der Länge nach hin.

Das brüllende, auflodernde Feuer fuhr wie ein brennendes Rad quer durch den Hals und einen Gutteil des Leibs des Wurms, breitete sich in der Luft aus und fuhr mit einem heiseren Fauchen über Eiria hinweg, die sich ins feuchte Moos presste, die Hitze spürend, die ihr die winzigen Härchen im Gesicht versengte.

Das Mahlen, das Dröhnen, das Schnappen der Zähne verhallte – der Wurm gab nur noch einen einzigen Laut von sich, einen Laut des dämpften Aufpralls, als er zu Boden ging. Die Flammen versengten immer noch den dämonischen Leib, warfen Blasen auf, ließen einen unglaublichen Pesthauch nach faulenden Innereien und verbrennenden Lebewesen in die niedrig hängenden Schneewolken aufsteigen. Kein Zucken schüttelte mehr den Leib – der Schwarm der Legio V hatte gesiegt!

„Shinxir!“, brüllte jemand, und während allerorten noch Schreie und Befehle hin- und hergellten, antwortete das dritte Manipel wie aus einer Kehle: „Shinxir!“ Eiria rappelte sich auf, riss das Scutum und den Gladius hoch und antwortete ebenfalls, besinnungslos, bedingungslos: „Shinxir!“

Was für eine Tat! Was für ein Tod!

Judith C. Vogt

TECHNOMANTISCHE REISE-ARTEFAKTE

VON MORITZ MEHLEM (MIT DANK AN ULI LINDNER)

Das Haus Eupherban hat in seiner Geschichte zahllose größere und kleinere Artefakte erschaffen, um Fernreisen zu erleichtern. Eines davon ist der ebenso handliche wie nützliche Wegfinder. Er ist eine Art logische Weiterentwicklung des Kompasses, der nur eine simple Richtung anzeigt – der Wegfinder geht einen Schritt weiter und zeigt nicht nur „einen“ Weg an, sondern den für das jeweilige Fortbewegungsmittel kürzesten. Auch ist das Artefakt selbstverständlich jederzeit über aktuelle Zustände der Wege im Bilde. Ist also auf einer Gebirgsstraße ein Teil des Weges weggebrochen, so wird der Wegfinder beispielsweise eine Kutsche nicht dort entlang lotsen, sondern eine Umgehung finden und anzeigen.

1) DER WEGFINDER

Aussehen: Ein kleines, unscheinbares und erstaunlich leichtes Metallkästchen von der Größe einer Puderdose. An seiner Unterseite prangt das Symbol des Hauses Kouramnion. Mit etwas Mühe lässt sich das Kästchen aufhebeln, wobei allerdings eine Chance von 25% besteht es irreparabel zu beschädigen. Im Inneren befindet sich ein unübersichtliches Gewirr aus Zahnrädern, Spulen und anderen nicht identifizierbaren metallischen Kleinteilen.

An dem Kästchen klebt anscheinend magnetisch eine kleine, unauffällige silberfarbene Nadel ohne jegliche Verzierungen. Genaue Betrachtung ergibt, dass zwei Metalle miteinander verwoben wurden, um diese Nadel zu erschaffen.

Wirksame Materialien: Eine schwer herzustellende Illuminium-Endurium-Legierung, Luft aus allen vier Himmelsrichtungen

Wirkende Prinzipien: Erz / Hellsicht, Luft / Hellsicht

Wirkung: Wird das kleine Kästchen in die Hand genommen und der Anwender spricht leise einen Ort und ein Fortbewegungsmittel (es müssen immer beide Komponenten genannt werden, ansonsten geschieht nichts), so beginnt die Nadel dicht über dem Kästchen zu schweben. Die Spitze zeigt in Richtung des idealen Weges, den sie fortan anzeigt, bis der Ort erreicht ist.

Geht die Nadel verloren oder wird sie zerstört, so ist dieser spezielle Wegfinder nutzlos, da Nadel und Kästchen beim Herstellungsprozess untrennbar miteinander verbunden werden. Die Nadel zeigt nur den Weg zu Orten an, die der Anwender bereits kennt, wie den Marktplatz einer bestimmten Stadt – das Artefakt dient also dem Erleichtern routinemäßiger Reisen und kann nicht dazu verwendet werden, um verborgene Orte oder unbekannte Verstecke aufzufinden.

Typ/Ladung: Artefakt; aufladbar

Preis: ab 60 Au

Es gibt auch eine nicht-permanente Version des Artefakts, die jeweils 1W6 Ladungen haben und problemlos bis zu 20 mal wieder aufgeladen werden können.

Typ/Ladung: Artefakt; aufladbar

Preis: ab 15 Au

Neben nicht-permanenten Versionen gibt es auch solche, die nicht den Weg für jedes beliebige Fortbewegungsmittel anzeigen, sondern auf ein bestimmtes beschränkt sind. Diese Artefakte sind nicht so flexibel, aber dafür bedeutend günstiger. Dieser Wegfinder ist dann nur in der Lage, beispielsweise für Reisen zu Fuß, zu Pferde, mit der Kutsche, per Schiff oder in der Luft, den bestmöglichen Weg anzuzeigen.

Typ/Ladung: Artefakt; permanent

Preis: ab 15 Au

Im Geiste der Expansion und der Ausdehnung des Imperiums wurden im Namen des Hauses Kouramnion im Laufe der Jahre etliche technomantische Gegenstände hergestellt, die das Reisen erleichtern sollen. Ein kleineres und eher erschwingliches dieser Artefakte wird hier vorgestellt. Ein Optimatenhaus, das im Besitz mehrerer dieser Halfter war, konnte schnell und sicher ganze Truppenteile seiner Reiterei verlegen und besaß immer einen strategischen Vorteil, den es nur noch zu nutzen galt.

2) HALFTER DES SICHEREN TRITTS

Aussehen: Beim Halfter des sicheren Weges handelt es sich um ein Halfter, das aus unterschiedlichen miteinander verbundenen biegsamen Metallstreben besteht. In jedes dieser Metallteile wurde das Wapen des Hauses Kouramnion eingeprägt.

An diesem Halfter hängt eine kleine metallene Kiste, in der sich eine Mechanik verbirgt. Diese Mechanik beginnt rhythmisch zu zucken, wenn sie einem Reittier angelegt wird.

Wirksame Materialien: Illuminium, Endurium, Horn von den Hufen einer Ziege aus dem Xarxaron-Gebirge

Wirkende Prinzipien: Erz / Konzentriere, Luft / Konzentriere, Erde / Konzentriere

Wirkung: Diese Halfter gibt es in den unterschiedlichsten Größen, somit kann man sie den unterschiedlichsten Tieren anpassen, die von den kulturschaffenden Rassen zu Reisezwecken verwendet werden. Wird das Artefakt getragen, setzt die gleichmäßige Bewegung einen Mechanismus in Kraft, der auf Basis von Schwingungen den Geist des Tieres so beeinflusst, dass es keinen Fehltritt tun kann. Das Halfter kann (wenn es denn passt) auch fliegenden Reittieren angezogen werden, es sorgt aber nur für einen sicheren Tritt, wenn das Tier sich am Boden befindet, also auch bei Start oder Landung, im Flug zeigt es keinerlei Auswirkungen.

Regeltechnisch betrachtet bedeutet das, dass Reiten-Proben einen Bonus von +3 erhalten und es keine Patzer geben kann.

Typ/Ladung: Artefakt; permanent

Preis: Ab 40 Au bis etwa 100 Au (je nach Größe des Reittiers)

DER ALLAVENTURISCHE KONVENT DER MAGIE 1034 BF

HINTERGRÜNDE UND MEISTERINFORMATIONEN

VON FRANZ JANSON

Der Salamander in den letzten Ausgaben des Botens begleitete die Vorbereitungen auf den Allaventurischen Konvent der Magie im Jahre 1034 BF. Um auch irdisch einen Spannungsbogen aufzubauen, wurde bislang darauf verzichtet die Hintergründe in Form von Meisterinformationen offenzulegen. Dies soll an dieser Stelle nachgeholt werden, um den Konvent und vor allem die Schatten, die er bereits im Vorfeld wirft, am Spieltisch erlebbar zu machen.

Der Abenteuerband *Im Schatten des Elfenbeinturms* wird sich ausführlich mit dem Allaventurischen Konvent beschäftigen und umfangreiche Informationen zu relevanten Örtlichkeiten und Meisterpersonen enthalten. Im Abenteuer selbst stehen jedoch die Geschehnisse im Umfeld der Basiliusprüfung im Vordergrund und die Helden werden damit vollends ausgelastet sein. Daher ist es gut möglich, andere Abenteuer oder Szenarien im Rahmen des Konvents mit einer anderen Heldengruppe oder völlig losgelöst vom Abenteuer zu spielen.

DIE VORBEREITUNG DES KONVENTS

Bereits die Vorbereitungen des Konvents sind von den Streitigkeiten innerhalb der Gildenmagierschaft geprägt. Diese Konflikte eignen sich, um eine Heldengruppe im Dienste der Gildenoberen eine ganze Weile mit Gildenpolitik, Intrigen und diplomatischen Missionen zu beschäftigen.

◆ Der Streit über die Ausrichtung des Konvents ist einer der größten Konflikte, der bereits weit im Vorfeld zum Tragen kommt. Jede Gilde hat einigermaßen gute Argumente für ihre Vorschläge (siehe AB 147), letztlich ist es aber eine reine Prestige-Frage. Erst nach außerplanmäßigen Sitzungen aller drei Gildenräte und einem gildenübergreifenden Konklave in Mirham, die sicher nicht ohne hintergründige Schiebereien, Intrigen und faule Kuhhändler ablaufen, kann man sich auf den Kompromiss einigen, das Institut der Arkanen Analysen als gildenübergreifende Instanz zum Ausrichter zu erklären (AB 149). Die Kooperation mit den anderen, grauen und weißen Akademien Kusliks, die nötig ist, damit das kleine IAA den Konvent stemmen kann, birgt jedoch neuen Zündstoff, der nur durch die Nominierung der schwarzen Spektabilität *Rhayodan de Porcupino* zum Convocatus Altissimus, dem nominellen Gastgeber des Konvents, entschärft werden kann (AB 150).

◆ Die Weiße Gilde hält sich in diesem Streit in ungewöhnlicher Weise zurück und nimmt zeitweise sogar überraschend eine Vermittlerrolle ein. Der Hintergrund dafür ist, dass die Durchführung einer Basilius-Prüfung für den Bund des Weißen Pentagramms, der momentan keinen Erzmagier in seinen Reihen aufweist, ein wichtiges Anliegen ist und dazu alle Gilden mit ins Boot geholt werden müssen. Die Besetzung des *gremium honoris*, das die Prüfung durchführt und überwacht, gerät dabei abermals zum Politikum und wird vor allem von der Bruderschaft der Wissenden als Verhandlungsmasse genutzt.

◆ Auch die Begutachtungen der Akademien von Sinoda und Bethana, die beide die Aufnahme in die Graue Gilde anstreben birgt Konfliktpotential: Während das Verfahren in Sinoda beinahe am Streit mit der Familie *Okharim* zu scheitern droht (AB 148), muss man sich in Bethana vor allem der subtilen Sabotage aus Gareth (Akademie Schwert & Stab) erwehren, denn dort fürchtet man, dass kampfmagisches Geheimwissen durch den Übertritt in die viel zu freigeistige Graue Gilde publik werden könnte.

◆ Die Forderung *Saldor Fosalrins*, eine gildenübergreifende Gerichtsbarkeit zu schaffen (AB 150), dient vor allem seinen gildeninternen Machtspielen (s.u.). Mit dieser illusorischen Forderung will er die Hardliner der Weißen Gilde sicher hinter sich sammeln.

◆ In Magierkreisen tritt dabei beinahe in den Hintergrund, dass der junge Horas zu einem zeitgleich durchzuführenden, außerplanmäßigen Kronkonvent in Kuslik lädt, zu dem sogar eine Delegation aus dem Mittelreich geladen ist (Inhalt der Briefspielkonvents Bilstein 2011).

STREIT IN DEN GILDEN

Während man die Auseinandersetzung zwischen den Gilden beinahe als das übliche Tagesgeschäft ansehen kann, ist besonders bemerkenswert, dass bei diesem Konvent in Ermangelung eines starken äußeren Feindes, der der die letzten beiden Allaventurischen Konvente prägte, Konflikte innerhalb der einzelnen Gilden stärker in den Vordergrund treten. Die daraus resultierende, erhitzte Stimmung droht dabei sogar die Konstituierung einer neuen, unpolitischen Gilde zu provozieren.

BUND DES WEIßEN PENTAGRAMMS

In der Weißen Gilde erwächst erstmals seit Jahren oder gar Jahrzehnten eine ernstzunehmende Opposition gegen Saldor Fosalrin. Dies gipfelt in einer Gegenkandidatur *Hesindiane Gilindors* bei der Wahl zum Convocatus Primus. Die einflussreiche Spektabilität aus Methum ist dabei jedoch nur das Aushängeschild einer liberalen weißmagischen Strömung um *Nita von den Adlern* (Vinsalt), *Esam von Wagenhalt* (OCR), *Praiwine Westfar* (Kuslik IAA), *Yolande II. Kasmyrin* (Nostria) und einige einflussreiche Mephthaliten. Auch die Unruhe um eine potentielle Neuausrichtung der Rohalswächter durch den Einfluss des aus der entrückten Fremmelshof-Globule zurückgekehrten Esam von Wagenhalt, der seither die verschiedenen Niederlassungen des Ordens bereist, prägt die Diskussionen in der Gilde.

GROSSE GRAUE GILDE DES GEISTES

Dass der Convocatus Primus der Grauen Gilde nicht mehr in Punin sitzt, nagt schwer am Selbstbewusstsein der im eigenen Verständnis bedeutendsten Magierakademie Aventuriens. Besonders Spektabilität Sirdon Kosmaar sucht daher häufig die Konfrontation mit dem Gildenoberhaupt *Elcarina von Hohenstein* (AB 147 & 148). Der gewiefte Gildenpolitiker Kosmaar profitiert dabei davon, dass der Umzug der Gildenverwaltung nach Lowangen auch nach sieben Jahren noch nicht komplett vollzogen ist und wichtige Gildeninstanzen ihren Sitz nach wie vor an der Akademie Punin haben. Auf der anderen Seite stellt die potentielle Gründung der *Freien Gilde* (AB 151) besonders für die Graue Gilde eine Bedrohung dar, weil deren pragmatischer Ansatz auf viele Graumagier äußerst anziehen wirken könnte. Gerade ein Abfall Khunchoms, das eine ähnliche Ideologie verfolgt wie die geistigen Väter der ‚Freien Gilde‘, würde die Graue Gilde schwer treffen.

BRUDERSCHAFT DER WISSENDEN

Angeichts der Konflikte in den anderen Gilden, wirkt die Schwarze Gilde beinahe beängstigend geschlossen. Gildenführer *Salpikon Savertin* ist es nach Jahren intensiver Gespräche in den letzten Jahren sogar gelungen,

dass das *Consilium Sinistralae*, der schwarze Gildenrat, endlich wieder zusammentritt und sogar teilweise mit einiger Stimme spricht. Ein weiterer bemerkenswerter Faktor ist die Forderung der vielen unabhängigen Lehrmeister und Privatgelehrten der Bruderschaft nach einer stärkeren Repräsentation im Gildenrat, der maßgeblich von den Akademien geprägt ist. Dies gipfelt schließlich in der Besetzung des vakanten Convocatus-Sitzes, der 1019 BF von Rhayodan de Porcupino geräumt worden war, durch einen Kandidaten der Unabhängigen – eine Person, die von redaktioneller Seite nicht benannt wird und daher auch von einem verdienten Helden eingenommen werden kann.

DIE IDEE DER 'FREIEN GILDE'

Angesichts all dieser Streitigkeiten sind die Erwägungen, eine neue Gilde zu gründen (AB 151), nicht allzu schwer zu verstehen. Man möchte sich die Vorteile einer Gildenmitgliedschaft wie eigene Gerichtsbarkeit, Rechtssicherheit in den meisten Reichen und standesrechtliche Privilegien sichern ohne Rücksicht auf eine ideologische Bindung, die Gildenpolitik und ähnliches Machtgeklüngel nehmen zu müssen. Die Initiatoren des Vorhabens sowie die Zielgruppe sind dabei vor allem Lohn- und Hofmagier, magische Handwerker, spezialisierte Artefakhändler und ähnlich kommerziell orientierte Gildenmagier.

Die Bemühungen dieser Bewegung werden jedoch in den nächsten Jahren aus verschiedenen Gründen nicht von Erfolg gekrönt sein: Die etablierten Gilden werfen Gewicht bei Machthabern in die Waagschale, um unliebsame Konkurrenz zu verhindern und begeisterte Unterstützer machen einen Rückzieher als es ernst wird. Nicht zuletzt nutzen einflussreiche Sympathisanten wie die Akademie Khunchom das Liebgelungen mit der 'Freien Gilde' vor allem als Drohkulisse, um sich in der eigenen Gilde mehr Macht zu verschaffen.

WEITERE THEMEN DES KONVENTS

Neben der Gildenpolitik prägen natürlich auch andere Themen die Diskussionen, Symposien, Vorträge und Seminare des Allaventurischen Konvents:

- ◆ Der *Prinzipismus*, die horasische, vor allem vom Wahrer der Ordnung *Staryun Loriano* vertretene Auslegung des Praios-Glaubens, propagiert ein unverkrampfteres Verhältnis der Praios-Kirche zur Magie. Daher ist die liebevolle Praios-Kirche auch mit zahlreichen Vertretern auf dem Konvent zugegen und versucht Kontakte zu knüpfen.

- ◆ Kurz vor dem Konvent kulminieren die Ereignisse der *Drachenchronik* und die Folgen und Erkenntnisse werden durch *Rakorium Muntagonus* sowie *Hilbert von Puspereiken* (und evtl. auch die Helden der *Drachenchronik*) auf dem Konvent präsentiert. Gerade die neuen Einsichten hinsichtlich des Reiches und der Globule von *Zze Tha* sorgen für großes Aufsehen.

- ◆ Ein weiteres wichtiges Thema, das vor allem auf Initiative des Horas in den Fokus gerät, ist der Umgang mit den Splintern der Dämonenkrone. Vor allem bei der Suche nach Möglichkeiten zur Eindämmung von Macht und Gefährlichkeit dieser Artefakte ist hier die Expertise der versammelten Fachwelt gefragt.

- ◆ Ein immer wieder in Angriff genommenes Vorhaben der Weißen Gilde ist das Verbot des *Spiegels der Schwarzmagie*. Nachdem ein diesbezüglicher Antrag in den Wirren des Konvents von 1027 BF unterging, wird diesmal ein erneuter Anlauf unternommen, die Verbreitung dieses *gemeingefährlichen Druckwerks* künftig zu verhindern.

- ◆ Nicht zuletzt soll auch bestimmt werden, wie in Zukunft das Prozedere zur Findung eines Ausrichtungsortes für den Allaventurischen Konvent aussehen soll, um Querelen wie im Vorfeld dieses Konvents zu vermeiden.

AUSBLICK

Eine neue und ausführliche Beschreibung der drei Magiergilden, die auch die Ereignisse des Konvents und des Abenteuerbandes *Im Schatten des Elfenbeinturms* berücksichtigt, ist für einen Organisationsband geplant.

Zu den bisher eher selten thematisierten unabhängigen Lehrmeistern hingegen wird Näheres in *Stätten okkultur Geheimnisse*, dem dritten Band zu den Magierakademien Aventuriens, zu finden sein.

Der Salamander wird in den nächsten ein bis zwei Botenausgaben zunächst einmal pausieren, um den Spielrunden die Möglichkeit zu geben, die Ereignisse des Allaventurischen Konvents auszuspielen. Über die Beschlüsse und Ergebnisse wird jedoch danach berichtet werden und die weiteren Entwicklungen der magischen Zunft werden dann in loser Folge immer mal wieder in einer Salamander-Ausgabe thematisiert werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 151

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»TAVERNENGEGFLÜSTER«

Das Schicksal der Salzgänger bleibt vorerst ungewiss. Auch umfangreiche Suchaktionen bleiben erfolglos. Sie sind aber weder von Sklavenjägern gefangen worden noch echsischen Umläufen zum Opfer gefallen. Was genau aus den Salzgängern geworden ist, wird bald enthüllt werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EINE HÄNGEPARTIE AM DER PATTER«

Dass sich der Kaiserhof zu keiner Entscheidung über den Wiederaufbau der Rabenbrücke entschließt, liegt vornehmlich daran, dass es zu einer heftigen Auseinandersetzung zwischen Elea von Ruchin und Alrik von Blautann gekommen ist. Während der Oberst der Löwengarde in Hinblick auf die Bedrohung durch Helme Haffax einen schnellen Wiederaufbau von der Kaiserin fordert, verfolgt die Zahlmeisterin und Geheimsiegelbewahrerin, deren Familie im Schlund erheblich von den umgelenkten Handelsströmen profitiert, vor allem die Interessen der Phex-Kirche.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN EISERNER BESEN«

Die Ernennung des neuen Konteradmirals erfolgt, nachdem sein Vorgänger (der von offizieller Seite namentlich nicht benannt wird) der Korruption überführt wurde. Die genauen Umstände dieser Ablösung können als Gegenstand eines Abenteuers von Ihnen ausgearbeitet werden.

Hakon von Sturmfels (*995 BF, 1,78 Schritt, schulterlanges, leicht gewelltes Blondhaar; seit dem Kampf mit einer Dämonenarche wetterfühliges und leicht steifes rechtes Bein) sorgt sich um seine alte Freundin *Praiadanya Seridarez* (AB 148) und misstraut *Ernbrand von Hardenfels* (*991 BF, rasierte Glatze, Schnauzer, breiter Brustkorb). Seine Bemühungen, in der Perlenmeerflotte aufzuräumen, werden vorerst schleppe vorangehen und er ist dabei auf die Hilfe von Helden angewiesen.

Hakon, Ernbrand und Praiadanya werden eine Rolle im kommenden Abenteuer *Bahamuths Ruf* spielen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»SCHLACHT UM BERLER«

„Ein heiliger Eid an die Kaiserin bindet mich. Ich werde diese Aufgabe bewältigen oder an ihr zugrunde gehen. Aufgaben stand niemals zur Debatte.“

—Marschall Ludalf von Wertlingen zu seinem Adjutanten,
Oberst Bunsenhold von Ochs, Ende 1034 BF

„Sie sprechen von Frieden und treten die von Prais gewollte Ordnung mit Füßen. Ha, wie ich die Traviapaffen in Rommilys schnattern höre, wie fette Gänse im Hof! Einmal habe ich mein Knie vor einem kaiserlichen Haupt gebeugt, doch meine Heimat brachte es mir nicht zurück. Nein, werter Vetter, Frieden ist längst kein Ausweg mehr.“

—Ucurian von Rabenmund zu seinem Vetter Goswin, Baron von Bohnenburg, Ingerimm 1034 BF

Der Artikel leitet vom Ausgang der Abenteuer **Von eigenen Gnaden und Der Mondenkaiser** in den kommenden Kampagnenband **Mit wehenden Bannern** über. Den Helden ist es zu verdanken, dass die von Korruption zerfressene Reichsarmee unter Marschall **Ludalf von Wertlingen** ihre jahrelange Lähmung abschütteln konnte. Mit der **Schlacht um Berler** beweist sie erstmals ihre neue Schlagkraft.

Wenn Sie die Helden bereits jetzt auf **Mit wehenden Bannern** einstimmen wollen, können Sie die Schlacht zum Gegenstand eines Abenteuers machen. Auf der Suche nach Verbündeten versucht **Ucurian von Rabenmund** Anfang **Rahja 1034 BF** auch **Arnhold von Darbonia**, **Wulfbrand von Rosshagen** sowie die Helden von **Zweimühlen** für seine Sache zu gewinnen. Zumindest **Arnhold** und **Wulfbrand** werden ihm nicht folgen und den Helden sollte klar sein, dass sie sich gegen die Kaiserin stellen, wenn sie sich **Ucurian** anschließen. Vielleicht sind sie es, die **Ludalf** rechtzeitig warnen. In der **Schlacht um Berler** können die Helden an der Seite von **Graf Danos von Luring** (**Herz 173**) und **Burggraf Wolfhelm von Pandlarin-Bregelsaum**

(*962 BF, graue Haare, Halbglatze, Kusliker Knebelbart; stets gut gekleideter Charmeur und Diplomat), dem Hochmeister der Gänseritter und Oberhaupt der darpatischen Bregelsaums, streiten.

Ucurian finanziert seine aus **Almada** und dem **Lieblichen Feld** stammenden Söldner mit einem Teil des vor der Belagerung von **Rommilys** versteckten Familienschatzes der **Rabenmunde** (**Schild 185**). Auf diesen stieß er, als er nach dem Testament **Fürstin Irmegundes** (ebenda) suchte (das er jedoch nicht fand).

Neben der **Rommilyser Reiterei** unter **Gernbrecht von Oppstein** (**Horas 90**, **Hinter dem Thron 27**) sowie den im Artikel genannten Baronen befinden sich in seinem Bund flüchtige Magnaten aus **Almada**. Deren Wortführer ist **Dom Sumudan von Viryamun und Flogglond** (*977 BF, 1,93 Schritt, ergrauetes Haar, kalte Augen, rechtes Bein steif). Der äußerst jähzornige und für seine unerbittliche Härte gefürchtete Baron war **Cronrat** unter dem **Mondenkaiser** und weigerte sich, sich den neuen Umständen zu beugen, so dass er zu **Ucurian** in die **Wildermark** floh.

Alle hier und im Artikel aufgeführten Meisterpersonen werden in **Mit wehenden Bannern** eine Rolle spielen. **Pfalzgraf Ugald von Löwenhaupt-Hauberach** (*1006 BF, melancholische grüne Augen, leicht untersetzt) ist dabei mitnichten tot, wie der Artikel vielleicht suggeriert: Er wird sich zu Verwandten in den **Nordmarken** begeben, um seine Verletzung zu kurieren, und seine Pfalz in der **Wildermark** einen Stellvertreter anvertrauen.

ERRATA

Leider ist das Illustratoren-Impressum der letzten Ausgabe nicht korrekt. Es müsste heißen: **Boros & Szikszai**, **Sabrina Klevenow**, **Diana Rahfoth**, **Verena Schneider**, **Miriam Cavalli**, **Anna Hessmann**, **Patrick Soeder**, **Anja Di Paolo**, **Tristan Denecke**, **Noumena Studios GmbH**, **Zierleiste des Optolithen von Melanie Maier**

CHRONOLOGIE DER IMPERAVEPTURISCHEN EREIGNISSE IM AVEPTURISCHEN BOTEN 151

Rondra 1034 BF: In **Perricum** tagt der Hohe Sennenrat der **Rondra-Kirche**.

Frühherbst 1034 BF: **Ayla** von **Schattengrund** bricht von **Beilunk** aus zu einem Schwertzug nach **Drileuen** auf. Die **Senne Bornland** unter **Schwertbruder Jegor Andrastar von Festum** und der Heilige Orden der Heiligen **Ardare** zu **Arivor** unter **Komturin Sapeia Lewea von Arivor** folgen dem Befehl der Erhabenen mit ansehnlichen Kontingenten. Der Orden des Heiligen **Zorns** der Göttin **Rondra** entsendet ebenfalls Vertreter.

Herbst 1034 BF: Die **Rondrianer** erobern den alten Wehrturm **Wallerod** im Norden **Drileuens** und beginnen mit der Sicherung der **Baronie** und der **Furt** nach **Beilunk**.

Tsa 1034 BF: In **Khunchom** kommen unter ungeklärten Umständen mehrere Schaulustige bei einem Tumult auf der **Fürst-Istav-Allee** ums Leben.

Tsa 1034 BF: **Firlionel** **Nachtschatten** kündigt an, an der diesjährigen **Basiliusprüfung** teilnehmen zu wollen.

Phex 1034 BF: Bei einem Treffen einiger wohlhabender **Gildenmagier** in **Mengbilla** wird über die Gründung einer vierten **Magiergilde** diskutiert.

Phex 1034 BF: **Krönung** **Gwain von Harmamunds** zum **Fürsten** von **Almada**.

Anfang Peraine 1034 BF: **Ghisleri** entdeckt antike **Lamellar-Rüstungen**.

Peraine 1034 BF: **Prinzessin Yppolita** von **Gareth** fordert auf dem **Allaventurischen Konvent** der **Magie** das **Recht** ein, ihre **Adeptenprüfung** ablegen zu dürfen und tritt der **Grauen Gilde** bei.

Ende Ingerimm 1034 BF: Mit Hilfe seines Veters **Goswin**, Baron zu **Bohnenburg**, sowie der **Rommilyser Reiterei** und flüchtigen **Mayores** aus **Almada** dringt **Ucurian von Rabenmund** nach **Grassing** vor und erobert **Rankaraliretana**. **Baronin Beergard von Rabenmund** schlägt sich auf seine Seite.

Anfang Rahja 1034 BF: **Baron Goswin von Rabenmund** fällt in die **Baronie Zwerch** ein und überfällt einige **Gehöfte**. Dabei lässt er eine **Schar Wachgänse** köpfen und die **Kadaver** ins **Ochenwasser** werfen, das sie bei **Rommilys** ans **Ufer** spült. Währenddessen birgt **Ucurian** einen Teil des versteckten Familienschatzes der **Rabenmunde**.

Rahja 1034 BF: **Schlacht um Berler**. Als **Ucurians** Heer nach **Königsweber** vordringt, stellen sich ihm die **Kaiserlichen** entgegen. **Marschall Ludalf von Wertlingen** siegt in der **Schlacht**.

Ende Rahja 1034: **Khelbaras** **Suche** nach dem **Kitab ash Shifa**.

Praios 1035 BF: Ein **Trupp Salzgänger** verschwindet auf dem **Cichanebi-Salzsee**.

Praios 1035 BF: **Altgräfin Rimiona Puligan** ernennt **Hakon von Sturmfels** zum neuen **Konteradmiral** der **Perlenmeerflotte**.

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).



DIE LETZTEN HELDEN

DIE LETZTEN HELDEN

Mit mehr als 300 Sprechern und weit über 30 Std. Laufzeit zählt diese Fantasyproduktion zu den größten Werken der Hörspielgeschichte.

&



DRAGONLANCE

Das bekannte Fantasy-Meisterwerk von Margaret Weis und Tracy Hickman als neu aufgelegtes Hörspiel-Epos.

HIER GIBTS WAS AUF DIE OHREN!

Und für alle „Boten“ sogar ein hammerstarken Preis. Wir bieten alle bereits erschienenen Episoden von DIE LETZTEN HELDEN sowie DRACHENLANZE zu einem unschlagbaren Preis von je 10,- € an!

Bestellbar auf

➔ www.dieletztenhelden.com

➔ www.drachenlanze-hoerspiel.de

PROMO
CODE

DERBOTE

PRO
FOLGE

€10,-