Aventurien

Das Magazin zum Schwarzen Auge

# Aventurischer Bote

Ausgabe 152 ✧ März/April 2012 ✧ 3,50 €



Aventurische Meisterpersonen:
## Amir Honak

Szenario:
## „Die Steine von Ser'Rak"
von Moritz Mehlem

Inneraventurische Nachrichten:
## Rohaja schließt Traviabund mit dem Prinzen von Engasal

# Intern

*Liebe Leserinnen und Leser!*

Es ist wieder einmal so weit: Wir haben eine neue Ausgabe des Boten zusammengestellt und hoffen sehr, dass wir euch, liebe Leser und Leserinnen, mit unserer Auswahl eine Freude machen können.

Im inneraventurischen Teil des Journals dürfte die wichtigste Nachricht die bestürzende Kunde aus den Nordmarken sein: das Attentat auf Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss. Es ist anzunehmen, dass diese Neuigkeit in den nächsten Monden die Gespräche in Zentralaventurien dominieren wird und auf den Marktplätzen, den Adelsbällen und den Gildentreffen die Runde macht – es kann also nicht schaden, wenn Ihr Held schon jetzt davon im Boten erfährt.

Doch nicht nur das Mittelreich, auch die entlegeneren Lande Aventuriens werden beleuchtet. Aus Meridiana gibt es Neues zum Zwist der Goldenen Allianz, in Hôt-Alem spricht man indes vom dem „Reich der Eidechse", das der in vielen südaventurischen Städten gesuchte He-Sche ausgerufen haben soll. Von den Zyklopeninseln dringt die Kunde, dass der Einokrat von Phrygaios bei der Jagd auf Minotauren verstorben ist. Nun soll das Orakel von Balträa den neuen Herrscher bestimmen, der nach Brauch und Gesetz die wunderschöne Frau des Verstorbenen ehelichen darf – gewiss ebenfalls ein Thema, das die Menschen im Süden in Atem hält.

Auch die nördlichen Grenzlande melden beunruhigende Neuigkeiten: Der goblinische Erzbaron Gurluug Rottmann rüstet, so heißt es, mit Stahl aus seinen Minen den Goblin auf! Derweil ist der Versuch einer Ritterin aus Donnerbach, die Ebene von Hardorp zu besiedeln, vorlaäufig gescheitert. Es steht zu erwarten, dass sich hier neues Unheil zusammenbraut und Zeiten bevorstehen, bei denen echte Helden gebraucht werden.

Der irdische Teil des Aventurischen Boten präsentiert ein Szenario, bei dem das Mysterium um das *Erwachen des Bornlandes* eine zentrale Rolle spielt. Beim zweiten Teil der Reihe „Recht und Gesetz in Aventurien" wird die Ausführung der Strafen – von der Schandmaske bis zum Bäckerstuhl – detaillierter beleuchtet und die Rolle der Helden in einem Prozess beschrieben. In der Serie „Meisterpersonen Aventuriens" geht es um Amir Honak, den sagenumwobenen Patriarch von Al'Anfa, gewiss eine der faszinierendsten, aber auch mächtigsten Persönlichkeiten, die Aventurien in den letzten Jahrzehnten hervorgebracht hat. Die Reihe „Aventurische Feenwesen" beschreibt Flinkfuß, einen Biestinger der Waldwildnis, und einen Wehrheimer Hämmerling, der seit der Vernichtung seiner Heimat im Magnum Opus des Weltenbrandes die Menschen mit seinem Hass verfolgt. Diese Feenwesen kann der Meister je nach Gusto als Zufallsbegegnung einbringen oder dazu verwenden, dem Handlungsstrang eine völlig neue Wendung zu verleihen. Gleiches gilt für die Serie „Aventurische Waffen", die sich ebenfalls als Aufhänger für eigene Spielideen eignen. Hier stellen wir das Rapier des Dexter Nemrod vor und *Witwenmacher*, den Warunker Hammer des berüchtigten Anführers der Strozzacken. Nicht zuletzt wird in dieser Ausgabe das Rätsel des Kitab ash Shifa fortgesetzt, und auf Seite 17 schließlich präsentiert sich (Vorsicht, mit einem Augenzwinkern zu lesen!) ein Glanzpunkt der Heldenausrüstung, auf den Aventurien schon lange gewartet hat. Außerdem gibt es einen Bericht über die Entwicklung der Figuren des Miniaturenspiels **Schicksalspfade**, zu dem auch der Ritter auf dieser Seite gehört.

Wir wünschen euch viel Spiel- und Lesespaß und freuen uns darauf, dass ihr mit der Ausgabe 152 glückliche Minuten und Stunden verbringen werdet. Bis bald, für mich geht es jetzt an die Redaktionsarbeit zur Nummer 153,

es grüßt euch

*Britta Neigel (für die Redaktion)*



*Ritter der Reichsarmee (Schicksalspfade)*

# Inhalt


| | |
|---|---|
| Von Schandmaske und Bäckerstuhl | 3 |
| Meisterperson: Amir Honak | 6 |
| Pelura | 9 |
| Waffen Aventuriens – Teil 3 | 9 |
| Aventurische Kleinanzeigen | 10 |
| Grafschaft Bredenhag neu belehnt | 11 |
| Abenteuer: Die Steine von Ser'rak | 12 |
| Von Aventurischen Rüstungen | 17 |
| Aventurische Feenwesen | 17 |
| Der Weg des Kitab ash Shifa | 19 |
| Myranor: Der eiskalte Tod | 22 |
| Von Baronen, Rittern und Geweihten | 23 |
| RPC – Die RolePlay Convention 2012 | 24 |
| Produktvorschau | 26 |
| Leseprobe aus *Das Spiel der Türme* | 27 |
| Schicksalspfade – Das Miniaturenspiel des Schwarzen Auges | 28 |
| Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln | 29 |
| Chronologie der inneraventurischen Ereignisse | 30 |
| Impressum, Kontakt, Abonnement | 31 |
| Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Efferd / Travia 1035 BF | Beilage |

# Von Schandmaske und Bäckerstuhl

## Recht und Gesetz in Aventurien – Teil 2

von Oliver Baeck

Überall, wo Menschen sesshaft geworden sind, haben sie Regeln entwickelt, um die in ihren Siedlungen entstehenden Konflikte friedlich und dauerhaft zu lösen. Im ersten Teil dieses Artikels **(AB 146)** ging es um die Grundzüge des Rechtssystems, wie es in allen zivilisierten Teilen Aventuriens in verschiedenen Ausprägungen zu finden ist. In dem weiten Rahmen, der dadurch gesteckt ist – und von jedem Meister mit regionalem Flair und lokalen Eigenheiten ergänzt werden soll – werden hier noch Ausführungen zu den Strafen ergänzt und die Rolle der Helden in einem Prozess ausführlicher beleuchtet.

### Die Strafen

Der Unterschied zwischen Schieds- und Inquisitionsverfahren setzt sich bei den Strafen fort. Dem Kläger im Schiedsverfahren geht es darum, für den Verlust entschädigt zu werden – sei es ein gestohlenes Huhn, sei es der Tod eines Familienmitglieds. Zweck der Strafe im weltlichen Inquisitionsverfahren ist hingegen, die durch die Straftat entstandene Störung des Rechtsfriedens zu bereinigen – indem dem Täter ein vergleichbares Übel zugefügt wird.

### Das Wergeld

Die Strafe im Schiedsverfahren besteht im Ersatz des Schadens. Bei alltäglichen Kleinigkeiten ist das simpel: den Wert eines Huhns kann man (wo es Markttage gibt) in Heller und Kreuzer beziffern. Auf dem Land, wo man selten mit Münzen hantiert, kennt man hergebrachte Tauschsätze mit Feldfrüchten, Brennholz, Töpferwaren und ähnlichem – oder noch einfacher: Wer den Prozess gewonnen hat, sucht sich das beste Huhn des Verlierers aus.

Schlecht in barer Münze auszudrücken sind Schäden bei Ehrverletzungen – die natürlich nur ab einem gewissen Stand denkbar sind. Wer Opfer einer Beleidigung war oder zu Unrecht verklagt wurde, kann *Widerrufen*. Der Täter muss sich an einem markanten Ort – Dorfplatz, Stadttor, Tempelstufen – aufstellen und laut und vernehmlich seine ehrabschneidenden Behauptungen zurücknehmen. Wo es einen Ausrufer oder Herold gibt, kann er diesen beauftragen. Der Kläger sollte auf den genauen Wortlaut des Widerrufs achten – ein gewitzter Beklagter baut vielleicht schon die nächste versteckte Beleidigung ein.

Für Verletzungen des Körpers, die folgenlos ausheilen, gibt es ebenfalls meist feste Sätze, als Geldbetrag oder in Naturalien. Ihre Höhe hängt von der Schwere der Verletzung, vom Rang des Opfers und nicht zuletzt davon ab, ob der Täter versehentlich oder in voller Absicht gehandelt hat. Ähnlich sieht es bei einer bleibenden Verstümmelung aus, die das Opfer nicht behindert: ausgeschlagene Zähne, sichtbare Narben. Hoch ist die Sühne nicht: Wo man körperlich hart arbeitet, sind solche Verletzungen nicht ungewöhnlich – also kein Grund, den Schuldigen in den Ruin zu stürzen.

Wenn die Verletzung das Opfer so beeinträchtigt, dass es seine Profession nicht mehr ausüben kann, bemisst sich der Schaden nach dem entgangenen Verdienst. Der Täter muss dann beispielsweise den Betrag zahlen, den das Opfer in *Jahr und Tag* verdient hätte. Bei einer Tötung liegt der gebräuchliche Satz bei drei Jahren und einem Tag, um den Hinterbliebenen über den Verlust hinwegzuhelfen.

Zahlt der Verurteilte dieses *Wergeld*, ist das Verfahren abgeschlossen. Sonst muss das Opfer versuchen, die Strafe durchzusetzen – das Gericht kümmert sich im Schiedsverfahren nicht um die Vollstreckung. Wenn das Opfer oder seine Erben die Macht dazu haben, dürfen sie sich am Täter *schadlos halten* und ihm den festgesetzten Betrag straflos wegnehmen. Wenn dessen Vermögen oder das seiner Gönner dafür



nicht ausreicht, darf man ihm streng genommen die Tat gar *mit gleicher Münze heimzahlen*. Das grenzt an Blutrache und gilt als rückständig – so etwas schreibt man, je nach Landstrich, eher Orks, Ferkinas oder Wudus zu. In zivilisierten Gegenden steht der Täter mit seiner Person für den Schaden ein: indem er seine Kinder als Diener in den Haushalt des Opfers schickt oder sich gar selbst in Schuldknechtschaft oder Sklaverei begibt.

### Inquisitionsverfahren

Jeder soll sich mit eigenen Augen von der Strafe überzeugen können. Darum ist die Vollstreckung im Inquisitionsverfahren stets öffentlich.

### Schandstrafen

Die mildeste Form der Strafe ist für kleine Delikte gebräuchlich. Manchmal hat es damit sein Bewenden, dass der Ausrufer das Urteil am nächsten Praiostag noch einmal verkündet. Häufig werden Ruhestörer, Trunkenbolde und ähnliches Gelichter an den Pranger gestellt. Die Büttel ziehen ihnen auf dem Weg dorthin Schellenschuhe – eiserne Gamaschen mit Glöckchen – an, damit der anständige Bürger sie kommen hört. Verbreitet sind Schandmasken oder -kragen je nach Art der Tat: Lästermäuler tragen Masken mit Eselsohren und gespaltener Zunge, Falschspielern fädelt man ihr gezinktes Blatt auf ein Band und hängt es ihnen um den Hals. Zänkische Marktweiber werden zu zweit in einen Kragen gesteckt, so dass sie sich Auge in Auge und mit gereckten Fäusten gegenüberstehen.

Bäcker, die das Mehl mit Holzspänen strecken oder die sprichwörtlichen (zu) *kleinen Brötchen* backen, werden auf dem Bäckerstuhl – einer kranartigen Konstruktion – in den nächsten Fluss getaucht. Und ein Bürger, der seine Wache auf der Stadtmauer vernachlässigt, verliert neben der Ehre selber symbolisch den Schutz: Man reißt die Schindeln vom Dach seines Hauses. Die *leichten Leibesstrafen* wie Stockhiebe sollen den Verurteilten eher beschämen, sie zählen daher ebenfalls noch zu den Ehrenstrafen. Die härteste Schandstrafe ist die Verbannung – auf Zeit oder lebenslang, nur der Verurteilte oder in sehr schweren Fällen seine gesamte Familie. Das Vermögen fällt dann meist an die Obrigkeit.

### Geldstrafen

Als eigene Sanktion sind Geldstrafen – außer in wichtigen Handelszentren – selten. Sie werden zusätzlich zu anderen Strafen verhängt, zumal das Gerichtspersonal davon entlohnt wird. Wer eine höhere Summe zahlt, kann sich vielerorts von Schandstrafen freikaufen. Dem Opfer kommt eine Geldstrafe kaum zugute. Wenn es nicht vom Richter im Urteilsspruch bedacht wird, muss es sich seinen Schadensersatz separat beim Verurteilten erstreiten.

### Freiheitsstrafen

Jemanden zur Strafe einzusperren, ist höchst unüblich – das wäre ein unnützer Esser. Im Kerker sitzen nur Angeklagte, die noch peinlich befragt werden sollen, oder Verurteilte, die auf die Vollstreckung ihrer schweren Strafe warten.

Seine Schulden nicht bezahlen zu können, ist keine Straftat. Keine Freiheitsstrafe ist deshalb das Einsperren säumiger Schuldner im Schuldturm. Dort müssen sie solange ausharren, bis ihre Familie die Summe beglichen hat. Je nach Stand des Schuldners wartet er in einer kargen Zelle im Untergeschoss oder im Arrest in einer geradezu wohnlichen Kammer einige Stockwerke höher.

### Im Kerker

Im Kerkerloch zu sitzen, dürfte fast schlimmer sein als die Folter oder die spätere Strafe. Die Zellen sind düstere Verliese und häufig so klein, dass der Insasse darin weder aufrecht stehen noch sich liegend lang ausstrecken kann. Für die Notdurft gibt es ein Loch im Boden – durch das Ratten den Weg in die Zelle finden. Noch übler ergeht es denen, die im Verlies gefesselt werden: Sie kauern über einer Rinne, in der plätscherndes Wasser zwar den Unrat entfernt, aber Kälte und Feuchtigkeit in die Knochen ziehen lässt. Einziger Kontakt zur Außenwelt ist der Schließer, der täglich einen Kanten Brot und einen Krug Wasser hineinreicht, die Tür wieder versperrt und den Gefangenen im Dunkeln zurücklässt.

### Zwangsarbeit

Wo harte Arbeiten zu erledigen sind, für die der Landesherr keine Leibeigenen oder teure Sklaven opfern will – Sümpfe trockenlegen, Schiffe bemannen – ist Zwangsarbeit verbreitet. Meist ist sie zeitlich beschränkt, aber faktisch ein verkapptes Todesurteil: Zehn Jahre Schufterei in der Bleimine überlebt kaum jemand.

### Schwere Leibesstrafen

Strafen, durch die der Verurteilte dauerhaft verstümmelt wird, sind meist an bestimmte Taten geknüpft: Meineidigen wird der *falsche Schwurfinger* abgeschlagen, unbelehrbaren Beutelschneidern die *diebische Hand*, Rosstäuschern ein Zeichen ins Gesicht gebrannt. Die Vollstreckung gehört schon zu den Aufgaben des Scharfrichters. Wie bei der Folter wird häufig penibel darauf geachtet, dass dem Delinquenten nicht Schlimmeres widerfährt, als das Gericht angeordnet hat. Die Wunde wird also versorgt, damit er nicht verblutet oder an Wundfieber erkrankt. Die Fürsorge endet rasch – am nächsten Tag ist der Verstümmelte auf sich allein gestellt.

### Spieltechnische Auswirkungen

Viele Nachteile **(WdH 260 ff.)** können daher rühren, dass der Held einst in die Mühlen der Justiz geriet. *Raumangst*, *Dunkelangst*, *Angst vor Ratten* oder *Niedrige Lebenskraft* mögen auf lange Tage in finsteren Zellen zurückgehen. Schwere Körperstrafen lassen sich durch *Einäugig*, *Einhändig*, *Lahm* oder – bei Verstümmelungen im Gesicht – *Unansehnlich* bzw. *Widerwärtiges Aussehen* umsetzen. Der Nachteil *Randgruppe* bietet sich für sichtbare, aber nicht entstellende Brandmale und ähnliches an. Eine Schandstrafe kann einen *Schlechten Ruf* begründen. *Gesucht* wird, wer sich seiner Strafe entzogen hat – oder als Verbannter in seine Heimat zurückkehrt.

### Todesurteile

Die bekanntere Aufgabe des Scharfrichters ist, Delinquenten vom Leben zum Tode zu befördern. Gängigste Methode ist der Strick oder – bei Adligen – das Schwert. Für besonders niederträchtige Verbrechen gibt es weitaus grausamere Todesarten, oft als „spiegelnde Strafe" der Tat entsprechend. Beim Rädern – Strafe für Hochverräter – werden erst alle Gliedmaßen mit einem Wagenrad zerschmettert, zuletzt der

Brustkorb. Mancher Henker ist für Bitten oder Bestechungen empfänglich, um es dem Delinquenten leichter zu machen – indem er ihm ein betäubendes Mittel verabreicht oder ihn gar heimlich erdrosselt, bevor die Hinrichtung beginnt.

Einem zum Tode Verurteilten macht man die letzten Tage so angenehm wie möglich. Er muss nicht mehr ins Loch, sondern wird in eine Zelle mit Tageslicht gesperrt. Dort können sich Verwandte verabschieden (und zur Mahnung der Bürger dürfen auch sie einen Blick auf ihn werfen), an seinem letzten Abend darf er sich die Henkersmahlzeit aussuchen. Zur Richtstatt wird er fast immer von einem Geweihten begleitet.

Im Schiedsverfahren geschieht das nicht aus Mitleid, sondern zum Schutz der Bevölkerung: man will verhindern, dass der Täter verbittert oder mit einem Fluch auf den Lippen aus dem Leben scheidet – und womöglich als Geist zurückkehrt. Erfahrene Scharfrichter setzen deswegen oft zum Hieb an, wenn der Delinquent noch ein letztes Gebet spricht – dann bleibt ihm keine Zeit für böse Worte. Im Inquisitionsverfahren läuft es ähnlich ab, jedoch mit einer juristischen Begründung: Strafe ist allein die Hinrichtung, wenn nicht das Gericht Verschärfungen angeordnet hat.

### Geächtet oder geachtet

In raueren Landstrichen sind Scharfrichter verrufene Gestalten, die nebenher als Abdecker schuften und nicht innerhalb der Stadtmauern wohnen dürfen. Anderswo beginnt man anzuerkennen, dass es nicht so einfach ist, einen Straftäter buchstäblich kurz und schmerzlos zu töten. Das überlässt man keinem Pfuscher, sondern jemandem, der sein Handwerk versteht. Außerdem vollführt er einen Akt, mit dem die praiosgefällige Ordnung wiederhergestellt wird – letztlich also ehrbares Tun. Erfahrene Scharfrichter sind daher in einigen Städten so respektiert wie Handwerksmeister, und mitunter werden sie sogar von anderen Gerichten gerufen, um ein besonders diffiziles Urteil zu vollstrecken.

## Rechtskundige Helden

Einen *Rechtsgelehrten* **(WdH 149)** zu spielen, ist wohl nicht jedermanns Sache. Man kann ihn aber mit Alchimisten, Anatomen oder Hellsichtmagiern in kriminalistisch angehauchte Abenteuer schicken oder ihn mit Diplomaten, Höflingen und Lakaien Intrigen im Adel entwirren lassen. Für bodenständigere Szenarien eignen sich Charaktere, deren Profession ebenfalls Rechtskenntnisse mit sich bringt. Dafür kommen *Gardisten* **(WdH 100)**, *Schreiber* **(WdH 151)** oder *Händler* **(WdH 137)** in Betracht. Auch *Praios-* oder *Hesinde-Geweihte* befassen sich mit Rechtskunde, ausgeprägt natürlich der *Nandus-Geweihte* in der Variante des Rechtshelfers **(WdH 227 f.)** – dort ergeben sich Verwicklungen von selbst.

Vor allem auf dem Lande sind auch einfache Leute an der Rechtsfindung beteiligt. Einen Schöffen kann man daher als Bauern oder Handwerker erschaffen und ihm einige TaP in Rechtskunde mit auf den Weg geben.

Magie ist vor weltlichen Gerichten vielerorts verboten oder verpönt. Andererseits kann man dort eine verborgene magische Fähigkeit kaum erkennen – warum sollte man danach suchen? Deswegen können Magiedilettanten eine wichtige Rolle spielen. *Übernatürliche Begabung* **(WdH 257)** und gewählter Beruf greifen oft ineinander. Ein Schöffe, der uralte Präzedenzfälle auswendig kennt, benutzt womöglich unbewusst den Memorans. Ein Dorfrichter kann mit Blick in die Gedanken oder Sensibar Lügen durchschauen. Werden diese praioslästerlichen Kräfte erkannt, ist es das Ende für das ehrenvolle Amt – aber der Beginn einer Abenteurerlaufbahn.

## Helden im Recht

Die Informationen aus den beiden Teilen dieses Artikels sollen natürlich nicht nur das Flair des aventurischen Hintergrundes vertiefen. Wie kann man sie im Spiel umsetzen, welche Rolle können die Helden in einem Abenteuer übernehmen?

Im Grunde genommen jede. Man sollte jedoch beachten, dass die Gerichtspersonen – Richter und Schöffen, Ankläger, Schreiber und Gardisten – in ein (je nach Landstrich mehr oder weniger strenges) Regelkorsett gezwängt sind. Das beginnt bei der Profession des Charakters: Richter an einem ordentlichen Gericht kann nur ein Rechtskundiger sein. Es setzt sich im dramaturgischen Bereich fort: Alle Handlungen der Helden sollten sich letzten Endes in das Prozedere eines Verfahrens einfügen lassen. Diese Beschränkung kann rollenspielerisch reizvoll sein, mancher Spieler mag sie als frustrierend empfinden. Umgehen kann man diese Klippe zum Beispiel, indem man den Schwerpunkt des Szenarios zur Intrige verschiebt: Wo verschiedene Mächtegruppen durch Bestechung, Bedrohung oder gezielt zugespielte (Fehl-)Informationen Einfluss auf das Verfahren nehmen, kann der Gerichtstag die Rahmenhandlung oder den Epilog bilden. Natürlich sind solche Charaktere wegen ihres Amtes ortsgebunden – da bietet sich eine Kampagne in dieser Gegend an.

Spieltechnische Beschränkungen gelten auch, wenn die Helden als Verfahrensbeteiligte – also Kläger (im Schiedsverfahren) oder Angeklagter – agieren. Hier sollten sie sich Gedanken machen, wie sie Beweise und Indizien so vorbringen, dass das Gericht sie akzeptiert. Es gilt also, Leumundszeugen und Gönner zu finden, die für die Helden *in die Schranken treten*– dazu gibt es im ersten Teil ausführliche Informationen.

Ist ein Held der Angeklagte, sollte er natürlich nicht bis zum Prozess im Kerkerloch schmachten. Je nach Schwere des Vorwurfs und Stand des Charakters kann er auf Ehrenwort oder gegen eine Bürgschaft auf freien Fuß gesetzt werden und nach entlastenden Beweisen suchen. Die Bürgschaft kann ebenso durch einen Gönner geleistet werden – und zwar nicht nur in Geld oder anderen Vermögenswerten, sondern meist sogar in Person. Wenn sich der Held dem Prozess entzieht, wird der Bürge an seiner Statt bestraft. Der Held wird so womöglich zum Eidbrecher; von Nachteilen wie *Feind, Gesucht, Schlechter Ruf, Schulden* ähnlichem ganz abgesehen.

Die klassische Heldenrolle ist die von Ermittlern. Im Inquisitionsverfahren können sie im Dienste der Obrigkeit als offiziell beauftragte oder als diskret hinzugezogene Fachleute agieren. Im Schiedsverfahren gibt es für Ermittler kaum Geld zu verdienen, und von Gerechtigkeit allein wird man nicht satt. Dort bietet sich deswegen eine persönliche Verbundenheit zum Opfer (also dem Kläger) oder zum Beklagten an. Abenteuer können die gesamte Bandbreite von der kriminalistischen Suche nach Beweisen über Intrigenspiele bis hin zu Action bei Verfolgungsjagden oder der Festnahme des wahren Schurken abdecken. Durch den Prozess bekommt das Szenario aber eine weitere Ebene: Es geht nicht nur darum, dass die Helden herausfinden, was passiert ist – sie müssen es anschließend noch in einer gerichtsfesten Form präsentieren. Für Runden, die sonst eher hemdsärmelig vorgehen, ist das eine Herausforderung ganz eigener Art.

# Amir Honak

## Patriarch von Al'Anfa

von Heike Wolf

*Vorsicht! Enthält Meisterinformationen zum Abenteuer* **Rabenblut**.

*»Selten verlässt der Patriarch die Stadt des Schweigens, doch wenn es so weit ist, drängen die Gläubigen um die Tore des Tempels, schrill seinen Namen kreischend oder stumm entrückt, als sei es Boron höchstpersönlich, der in seine Stadt hinabstiege. Gut sieht er aus, eine stattliche Erscheinung, doch das allein ist es nicht, was ihm die Herzen der Wartenden zuträgt. Es ist die Art, wie er sich vor sie stellt, wie er spricht, und glaubt mir, man mag einen Kreuzer fallen hören, sobald seine Stimme erklingt. Manchen ist, als trete Boron selbst vor sein Volk, als sei der Rabe selbst zurückgekehrt, um über seine Stadt zu wachen. Und tatsächlich scheint es, als beuge sich selbst der Schwarze General dem Ratschluss des Patriarchen, denn es ist die Zunge des Raben, der durch ihn spricht.«*
*—Brief eines unbekannten Verfassers, 1036 BF*

Nicht die geheimnisvolle Aura seines Großvaters Bal Honak, nicht die Entschlusskraft seines Vaters Tarquinio – die Fußstapfen seiner Vorgänger schienen lange Zeit zu groß für den jungen Boron-Geweihten Amir, der **1010 BF** als Patriarch von Al'Anfa die Nachfolge seines Vaters antrat. Es war kein leichtes Erbe, denn es war gerade einmal zwei Generationen her, dass die Honaks den Thron des Patriarchen für sich beanspruchten. Unterstützt wurde Amir von seinem Geliebten Irschan Perval, der an seiner Seite zum mächtigsten Mann im Imperium aufstieg. Gleichzeitig spürte Amir immer deutlicher den Spagat, den ihm die Doppelfunktion als weltliches Oberhaupt Al'Anfas und als geistliches Oberhaupt der Boron-Kirche abverlangte. Mit dem Verrat Pervals und der Machtergreifung Oderin du Metuants zog er sich schließlich aus der weltlichen Verantwortung zurück. Dennoch scheint es, als seien Ansehen und Einfluss des Patriarchen nie größer gewesen als jetzt. Von den Fana wird er verehrt, von den Granden als moralische Instanz ohne (familien-)politische Ambitionen akzeptiert, und selbst Oderin du Metuant sieht sich genötigt, sich bei strittigen Entscheidungen Amirs Unterstützung zu versichern. So ist Amir Honak endlich aus den Fußstapfen seiner Vorgänger herausgetreten und hat seinen eigenen Weg gefunden, die Macht der Honaks, den Einfluss der Boron-Kirche und den Dienst am göttlichen Raben miteinander zu verbinden. Dennoch hat er sich nicht gänzlich aus der Politik zurückgezogen – im Gegenteil. Sein Ziel ist heute mehr als je zuvor ein starkes, borongläubiges Al'Anfa, allerdings ohne dass er auf machtpolitisches Geplänkel und vermeintliche Freunde und Verbündete Rücksicht nehmen muss.

### Äußere Erscheinung

Der Patriarch ist trotz seiner fast fünfzig Jahre immer noch eine beeindruckende Erscheinung. Volle, hüftlange Haare und ein athletischer Körper lassen ihn jünger erscheinen, als er ist. Das scharfgeschnittene Gesicht mit den etwas zu eng stehenden Augen zeigt kaum Spuren eines ausschweifenden Lebens, sondern wirkt im Gegenteil überraschend klar. Auf unnötigen Luxus wie Schmuck, Duftwasser oder pompöse Kleidung verzichtet er; lediglich eine goldene Borte ziert als Zeichen seines Rangs die schlichten Seidenroben. Gesten und Mimik beherrscht er mit schlafwandlerischer Sicherheit – erhaben und sparsam und eben gerade dadurch ausdrucksstark. Seine Stimme klingt ruhig und unaufgeregt, geschmeidige Bewegungen verraten regelmäßige Fechtübungen.

### Lebenslauf†

Amir wurde am **8. Boron 987 BF** geboren. Die Ehe seiner Eltern Tar Honak und *Hevane Karinor* war politisch arrangiert, sodass sich die Eheleute nach der Geburt ihres einzigen Kindes aus dem Weg gingen



und Amir bei seiner Mutter aufwuchs. Obwohl er auf Befehl seines Vaters bereits früh das Noviziat im Boron-Tempel antrat und – kaum volljährig – zum Priester geweiht wurde, verließ er Al'Anfa in der Folgezeit und reiste einige Jahre durch Aventurien. Dabei lernte er nicht nur seinen späteren Geliebten Irschan Perval kennen, sondern ebenso die Waldelfe *Saga Mondlicht*, die ihm zwei Kinder (*Karim*, *1006 BF und *Amira*, *1007 BF) schenkte. Bis heute ist umstritten, ob es sich um die Beziehung zu der Elfe um eine Ehe im klassischen Sinne handelte oder *nur* um eine Beziehung. In jedem Fall führte diese Liason zu einem Zerwürfnis Amirs mit seinem Vater, was zur Folge hatte, dass sich der junge Geweihte fortan von Al'Anfa fernhielt.

Eine Wendung nahm Amirs Leben, als Tar Honak **1009 BF** starb. In seinem Testament hatte er verfügt, dass sein Sohn ihm als Patriarch nachfolgen sollte – eine Überraschung für die Granden, die mit dem Boroni *Asran Negona* hastig einen eigenen Kandidaten aufstellten, um einen erneuten Honak-Patriarchen zu verhindern. Auf Anraten Irschan Pervals handelte Amir schnell und kehrte nach Al'Anfa zurück, wo man sich inzwischen auf ein Triumvirat als Übergangsregierung verständigt hatte, um das Machtvakuum nach Tar Honaks Tod zu überbrücken. Asran Negona, der bereits als Triumvir vorgesehen war, erkrankte unerwartet und musste sich aus der Politik zurückziehen, sodass Amir im **Boron 1010 BF** seinen Sitz im Triumvirat übernahm. Nach zahlreichen Gesprächen und Zugeständnissen an die Grandenhäuser (an denen Irschan Perval nicht unerheblichen Anteil hatte) wurde er im gleichen Jahr zum Patriarchen und damit zum Nachfolger seines Vaters bestellt.

Mit Amirs Aufstieg eng verbunden ist die Karriere seines Geliebten Irschan Perval, der bereits **Anfang 1010 BF** seine Schwester *Viviane* mit *Ramin Karinor*, um das Haus Karinor als Unterstützung zu gewinnen. Ein knappes Jahr nach der Geburt seiner Nichte *Alena* (**1011 BF**) beseitigte Irschan Ramin Karinor, um seine Schwester dem Patriarchen zur Frau zu geben und Amir noch enger an sich zu binden. Saga Mondlicht war bereits **Ende 1010 BF** mit ihrem Sohn Karim in die Salamandersteine zurückgekehrt; die Tochter Amira blieb hingegen bei ihrem Vater in Al'Anfa. Die **1013 BF** geborene Tochter *Yasmina* ist offiziell Amirs Tochter, tatsächlich aber ein inzestuös gezeugtes Kind Irschans.

Die folgenden Jahre verbrachte Amir damit, sich in seine neue Rolle als Patriarch und Erbe seines übermächtigen Vaters einzufinden, Verbündete zu gewinnen und seine Position zu sichern. Auch hier war Irschan Perval ihm ein wichtiger Verbündeter. Bedeutend war dessen Rolle bei den Ereignissen in Chorhop **1023 BF**, als er über geschickt ausgelegte Köder und doppelzüngige Informanten Oderin du Metuant dazu bewegte, sich bei der Suche nach einem mächtigen Artefakt bis auf die Knochen zu blamieren – ein Ereignis, das den Sturz des ehemaligen Kriegshelden beschleunigte.

Am Ziel wähnten sich Amir und Irschan **1027 BF**, als es ihnen gelang, das Triumvirat aufzulösen und Amir als Diktator durchzusetzen. Hilfreich waren dabei die politische Bedeutungslosigkeit Oderins und die ungeklärte Situation im Haus Zornbrecht: Großadmiralissima *Phranya Yalman Zornbrecht* war der Politik müde geworden und ihrem Vetter *Nareb* eher ein Hindernis als ein Mittel zur Macht, sodass er selbst eine Stärkung des Rats der Zwölf und die Auflösung des Triumvirats wünschte. Auf der anderen Seite stand die Furcht der übrigen Grandenhäuser vor den Zornbrechts, sodass man die Entmachtung der Großadmiralissima wohlwollend hinnahm.

*) *Die bisherigen biographischen Angaben zu Amir Honak weisen nicht auflösbare Widersprüche auf. Die hier vorgestellte Biographie stellt daher eine Neusetzung dar und löst alte Datierungen ab.*

## Wichtige Figuren in Amirs Umfeld

✦ **Amira Honak** (*1010 BF): Die junge Halbelfe ist Amirs wichtigste Vertraute – und die einzige Person, die er liebt und der er vertraut. Der Versuch, sie über verschiedene Ämter als potentielle Nachfolgerin zu etablieren, ist gescheitert. Nach einem missglückten Eingreifen als Kommandanta der Rabengarde sah Amir sich sogar gezwungen, sie ins Exil zu schicken, um sie vor den missgünstigen Granden zu schützen. Seit der Machtübernahme Oderins hält sich Amira nur selten in Al'Anfa auf, sondern reist im Auftrag ihres Vaters oder auf eigene Faust durch Meridiana. Sie weiß ebenso wie Amir, dass sie Zeit braucht, um zu der Größe zu gelangen, die nötig ist, ihren Vater zu beerben. Doch bis dahin wird noch viel Wasser die Hanfla hinabströmen.

✦ **Boronez Figuro** (*1001 BF; gedrungen, schwarze kurze Haare, grobe Gesichtszüge mit zu großer Nase): Die ehemalige Söldnerin stand im Dienst Irschan Pervals, als sie den Patriarchen 1029 BF kennenlernte und kurze Zeit später als Leibwächterin in die Stadt des Schweigens wechselte. Die ständige Nähe zu den Geweihten und die Stille im Tempel führten dazu, dass sie dem Kor-Glauben entsagte und fortan einzig und allein dem göttlichen Raben diente. In den Verhandlungen mit Oderin du Metuant erreichte Amir, dass die Bestellung der Offiziere der Rabengarde (und der anderen Orden) allein ihm obliegt und Oderin keinen Einfluss auf die Tempelgarden ausübt. So machte Amir Boronez zur Kommandanta und höchsten Offizierin der Stadt des Schweigens. Die wortkarge, unansehnliche Frau steht felsenfest hinter dem Patriarchen und führt die Rabengarde mit harter Hand. Dass sie nur unzureichend lesen und schreiben kann und überdies wenig Gespür für Intrigen hat, macht sie angreifbar – denn bewusst würde sie Amir und ihren Gott niemals verraten.

## Was man über Amir denkt …

*„Der Patriarch ist erfüllt von der Macht Borons. Es ist Frevel, sich ihm zu widersetzen."*
—Predigt eines Boron-Geweihten

*„Einen neuen Liebhaber für den Patriarchen einschleusen? Verzeih, dass ich mich amüsiert zeige, aber dieser Vorschlag ist lächerlich. Amir Honak hat seine Liebe in Boron gefunden, für fleischliche Gelüste ist er nicht mehr zugänglich. Und wenn es noch etwas Irdisches gibt, an dem sein Herz hängt, dann ist es seine Tochter – und diese Schabe Perval, dessen Ring der Patriarch immer noch trägt. Fast möchte ich es rührend nennen, eine Liebe, die Verrat und Tod überdauert."*
—Goldo Paligan, philosophierend zu seinem Verwandten Esmeraldo

*„Amir! Amir! Honak! Honak!"*
—Jubelrufe der Fana bei einem der seltenen öffentlichen Auftritte des Patriarchen

*„Mach nicht den Fehler, Amir Honak für ein kastriertes Hündchen zu halten, das sich mit eingezogenem Schwanz im Tempel verkrochen hat. Er weiß, welche Macht er hat, und er wird sie nutzen, wenn man ihn dazu zwingt."*
—Goldo Paligan zu seinem Verwandten Esmeraldo

Gleichzeitig spürte Amir immer deutlicher, dass seine Berufung nicht die weltliche Politik war, die ihn im Gegensatz zu seinem Vater nicht lag. Die Intrigen der Granden und die ständigen Machtkämpfe ekelten ihn zunehmend an. Dazu kam, dass seine tiefgläubige Tochter Amira zu seiner wichtigsten Beraterin wurde und ihm die eigenen Unzulänglichkeiten als Oberhaupt der Boron-Kirche zwischen weltlicher Macht und kirchlicher Berufung vor Augen führte. Dieser innere Widerspruch führte auch zu einer schleichenden Entfremdung zu Irschan Perval, ohne dass sich an Amirs Zuneigung diesem gegenüber etwas geändert hätte.

In der Zeit nach der verheerenden *Seeschlacht von Phrygaios* **1030 BF**, als die Stadt von immer wiederkehrenden Revolten und Aufständen heimgesucht wurde, verstand sich Amir als Vermittler, dessen Aufgabe es war, durch bedachtes Handeln die Wogen zu glätten.

Der Verrat Irschans **1035 BF**, als dieser gemeinsam mit Amirs ehemaligem Liebhaber und Vertrauten *Aurelian Bonareth* die Macht an sich riss, traf Amir vollkommen unvorbereitet. Verzweifelt und in der Hoffnung, Rat und Hilfe bei seinem Gott zu finden, zog sich Amir in die Stadt des Schweigens zurück. Auch wenn Boron sich seinem Diener nicht offenbarte, halfen die Wochen des Rückzugs Amir, den inneren Widerspruch für sich selbst endlich aufzulösen und sein Leben nach dem Sturz der Duumvirn ganz in den Dienst des göttlichen Raben zu stellen, anstatt seinem Vater in seiner weltlichen Autorität nacheifern zu wollen.

In diesem neuen Selbstverständnis trat er in die Verhandlungen mit Oderin du Metuant, mit dem er sich auf eine Aufteilung der Macht verständigte – Oderin übernahm die weltliche Herrschaft als Procurator, Amir selbst konzentrierte sich von nun an auf seine Aufgabe als geistlicher Führer des Imperiums und der Boron-Kirche.

## Amir am Spieltisch

### Darstellung

Der Patriarch Amir Honak drückt mit jeder Geste die Erhabenheit seines Amtes aus. Hochaufgerichtet hört er ruhig zu, wenn man ihm ein Anliegen vorträgt. Keine Regung verrät seine Gedanken. Meist überlässt er es seinen Sekretären, Fragen zu stellen und Verhandlungen zu führen. Wenn er schließlich das Wort ergreift – meist, um die Gesinnung der Helden auf die Probe zu stellen oder ein Lob auszusprechen –, klingt seine Stimme angenehm wohltönend. Erst jetzt stiehlt sich ein Lächeln auf seine Züge, das auch ohne Worte Wohlwollen ausdrückt. Haben die Helden hingegen sein Missfallen erregt, erhebt er sich mitten im Gespräch und erklärt die Audienz für beendet – ein Entschluss, über den er nicht diskutiert. Ebenso distanziert erleben ihn die Fana bei öffentlichen Auftritten: Still, aber erhaben, sparsam in seinen Gesten, die dennoch ausreichen, um ihm die Herzen der Zuhörer zuzutragen. Er ist der Behüter der Stadt, erfüllt von Borons Gnaden, und daran lässt er keinen Zweifel. Den Tempel führt er streng und unnachgiebig, auch wenn er sehr wohl weiß, dass seine Bemühungen, Vetternwirtschaft, Völlerei und Korruption aus Borons Hallen zu verbannen, kaum mehr als ein Tropfen auf den heißen Stein sind.

Den Menschen Amir bekommen nur wenige enge Vertraute zu Gesicht. Im kleinen Kreis zeigt sich der frühere Abenteurer, der trauernde Verratene und der sorgende Vater – menschliche Regungen, die der Patriarch Amir niemals an den Tag legen würde.

### Zitate

*„Borons Gnade ist unergründlich, doch sie ist immer gerecht."*

*„Ich habe die Stadt verloren gegeben, weil ich zu schwach war, den Gefühlen standzuhalten, die mich zerrissen haben. Boron hat mich gestraft mit seinem Schweigen und gleichzeitig gemahnt, wie weit ich mich von ihm entfernt hatte, als ich ihm meine Seele schenkte, mein Herz aber nicht folgen wollte. Nun gehört ihm beides, und es ist die Zeit der Bewährung. Der Rabe allein wird darüber richten, ob ich würdig bin, ihm zu dienen."*
—im vertrauten Gespräch mit seiner Tochter Amira

*„- Schweigen -"*
—nachdem man ihn auf Irschan Perval angesprochen hat

### Funktion im Spiel

**Auftraggeber:** Auch wenn Amir selbst kaum in Erscheinung tritt, ist er an der Beschaffung borongefälliger Artefakte oder an der Erledigung borongefälliger Questen interessiert. Über Mittelsleute lässt er nach geeigneten Spezialisten Ausschau halten, die keinem Grandenhaus verbunden sind.

**Graue Eminenz:** Die Helden wissen, dass jemand Wichtiges hinter ihren Aufträgen steht. Sie wissen auch, dass jemand Einfluss geltend macht, um ihnen den Weg zu ebnen. Doch um wen es sich handelt, erfahren sie erst, wenn Amir sie persönlich kennenlernen will – was nach wenigen Wochen oder nach einigen Jahren geschehen kann.

**Antagonist:** Amir hat Feinde, und die brauchen Experten, um gegen den Patriarchen vorzugehen. In den meisten Fällen handelt es sich dabei um Stellvertreterkriege, bei denen es die Helden mit Amirs Gefolgsleuten zu tun haben, aber es mag auch geschehen, dass sie an den Patriarchen selbst geraten – um festzustellen, dass ihn die Ereignisse der letzten Jahre kompromiss- und gnadenlos gemacht haben.

### Amir Honak, Patriarch von Al'Anfa (Anrede: Euer Hoheit)

*Geboren:* 8. Boron 987 BF
*Größe:* 1,85 Schritt
*Haarfarbe:* dunkelbraun
*Augenfarbe:* graugrün

**Kurzcharakteristik:** brillanter Rhetoriker und Prediger, meisterlicher Schwertkämpfer
**Ziele und Motivation:** Stärkung des Boron-Kults in Al'Anfa und darüber hinaus
**Wichtige Wesenszüge:** reserviert, charismatisch, gnadenlos, in sich ruhend, gebildet
**Besonderheiten:** Amir darf auf Borons Wohlwollen (in Form von großen Wundern) hoffen
**Verwendung im Spiel:** Antagonist, Auftraggeber, Graue Eminenz
**Wichtige Eigenschaften:** MU 18, CH 19, Jähzorn 5, Neugier 5
**Wichtige Vor- und Nachteile:** Geweiht
**Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten:** Selbstbeherrschung 16, ören 14, 18, Überreden 15, Überzeugen (Öffentliche Rede) 16 (18), Götter/Kulte (Boron) 16 (18), Staatskunst 15, Aura der Heiligkeit, Liturgiekenntniswert 20
**Wichtige Liturgien:** Beherrscht alle bekannten Boron-Liturgien seiner Kirche.
**Wichtige Ausrüstung:** ein silberner Ring, den Irschan ihm vor Jahren geschenkt hat und der mittels eines permanenten Illusionszaubers das Antlitz des Geliebten als Bild erscheinen lassen kann
**Wichtigste Publikationen:** In den Dschungeln Meridianas; Al'Anfa, Stolze Herrscherin; Geographica Aventurica, Roman Rabengeflüster, diverse Aventurische Boten (z.B. 35, 42, 43, 116, 118, 131, 138)

# Pelura

## eine Spielhilfe zu einem almadanischen Vergnügen

von Michael Masberg

mit Dank an Niklas Reinke, der Pelura ins Rollen brachte

Regelmäßig zum Boronstündchen oder am Abend kommen in Almada kleine Grüppchen entspannt zusammen, kauen Tabak oder knacken Mandeln und halten dabei ihren Blick stets auf eine kleine rote Holzspindel gerichtet. Beim Pelura, so nennt sich dieses Spiel, geht es darum, mit seinen sechs leicht spindelförmigen Holzkugeln eine weitere rote – die Pelura – vor den anderen beiden Mitspielern oder Mannschaften über die sechs Schritt entfernte, aufgezeichnete Linie zu rollen.

Nach dem hiesigen Gebrauch wird die Pelura anfangs genau zwischen Werfer und Linie gelegt. Die ersten fünf Würfe erfolgen als direkter Wurf gegen die Pelura, wobei ein Berühren einer anderen, bereits geworfenen Spindel bei den ersten vier Würfen zum sofortigen Ausscheiden des Spielers führt. Beim fünften Wurf darf eine andere Spindel berührt werden, während beim letzten Wurf sogar zuerst eine andere Kugel berührt werden muss, bevor diese dann die Pelura weiterrollen darf.

Die Bezeichnungen für die Würfe variieren von Dorf zu Dorf. So nennt man sie etwa in Brig-Lo – Stätte der Zweiten Dämonenschlacht – *Greif*, *Löwe*, *Delphin*, *Hammer* und *Hela*, während sie im 50 Meilen entfernten Bactrim *Mistkratzer*, *Saibling*, *Rabe*, *Stier* und *Drache* heißen. Der letzte Wurf ist nach einem König oder Kaiser benannt, dem man sich sehr verbunden fühlt, meist *Kaiser Eslam*, mancherorts immer noch *Kaiser Hal Secundo*.

Gewertet wird folgendermaßen: Für jede Berührung der Pelura bei den ersten beiden Würfen gibt es 1 Punkt, beim dritten und vierten Wurf 2 Punkte, beim fünften Wurf 3 Punkte und beim 'Kaiserwurf' 6 Punkte. Beim Erreichen des Ziels, also dem Überrollen der hinteren Linie durch die Pelura, gibt es 2 Punkte, so dies mit dem ersten Wurf erfolgte, 3 Punkte (zweiter Wurf), 4 Punkte (dritter oder vierter Wurf), 6 Punkte (fünfter Wurf) oder 12 Punkte (Kaiserwurf).

Für einen erfolgreichen Wurf ist eine gelungene Probe auf *Fingerfertigkeit* notwendig. Je drei volle TaP *Wurfmesser* oder *Wurfbeile* dürfen als Bonus angerechnet werden, für Kundige der SF *Kulturkunde (Almada)* ist die Probe grundsätzlich um 3 Punkte erleichtert. Beim fünften Wurf ist die Probe um 1 Punkt, beim Kaiserwurf um 3 Punkte erschwert.

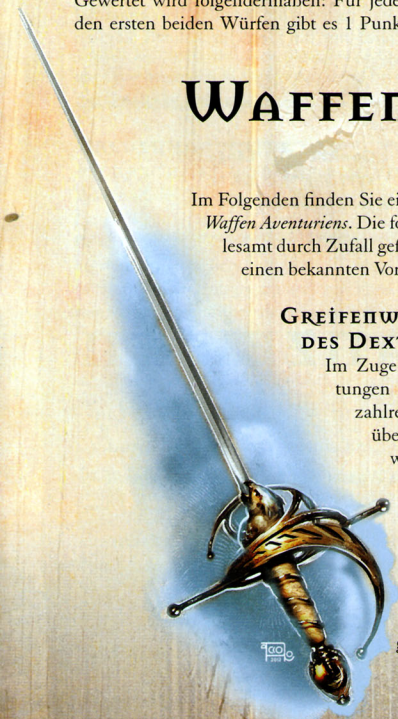
Wird bei einem der ersten fünf Würfe der Wert um mindestens 5 Punkte unterwürfelt, so wird das Ziel bereits erreicht und eine neue Partie beginnt. Wenn bei einem der ersten vier Würfe mehr als 3 Punkte zum Gelingen der Probe fehlen, wurde eine falsche Spindel berührt und der Werfer scheidet aus. (Natürlich kann das nur sein, wenn schon andere Spindeln auf dem Spielfeld liegen, also nicht beim eröffnenden Wurf.)

Für generische almadanische Dörfler können Sie von einer FF zwischen 10 und 13, einem Bonus von 1W3 Punkten aus einem *Wurftalent* und natürlich der *Kulturkunde (Almada)* ausgehen. Daraus ergibt sich ein *Pelura-Wert* von 14 bis 19.

Sobald die Pelura die Linie überquert, was nicht bei jeder Partie geschieht, wird dies mit einem lauten „*Vivat!*“ der Umstehenden honoriert.

# Waffen Aventuriens – Teil 3

von Martin Schmidt



Im Folgenden finden Sie einen weiteren Teil der Reihe *Waffen Aventuriens*. Die folgenden Waffen können allesamt durch Zufall gefunden werden und besaßen einen bekannten Vorbesitzer.

### Greifenwuth - Das Rapier des Dexter Nemrod

Im Zuge der Kämpfe und Verwüstungen im *Jahr des Feuers* gingen zahlreiche Waffen verloren, die über Jahre in den Händen der wichtigsten Persönlichkeiten des Neuen Reiches waren. Zu ihnen gehört auch *Greifenwuth*, die Klinge des verstorbenen *Dexter Nemrod*.

Nemrod erhielt die Klinge zur Ernennung als Reichsgroßgeheimrat vom Kaiserhaus dargeboten. Wenngleich ein Rapier für einen ausgebildeten Krieger ungewöhnlich erscheint, erwies sich die Wahl für den hinkenden Nemrod als nahezu ideal, konnte er doch mit der eleganten Waffe seine Beeinträchtigung besser ausgleichen.

*Greifenwuth* ist ein klassisches Rapier, das seine Gestalt den geschickten Händen Thorn Eisingers verdankt und für das nur beste Materialien verwendet wurden: Die Klinge besteht aus bestem Zwergenstahl, der vergoldete Korb gleicht den Schwingen eines Greifen, aus dessen geöffneten Schnabel die Klinge entspringt. Der Körper des Tieres bildet das Griffstück, welches mit weißem Hirschleder umwickelt ist, das von vergoldeten Drähten gehalten wird. Im Knauf halten die Klauen des Greifens einen geschliffenen Bernstein, in dessen Mitte eine kleine Greifenfeder eingeschlossen ist.

Um die Waffe ranken sich verschiedene Geschichten: Zum einen soll sie Praios geweiht sein, andere hingegen wollen wissen, dass *Greifenwuth* zwar die Hauptwaffe Nemrods, nicht aber seine bevorzugte Klinge gewesen sei. Man munkelt von einem besonderen Dolch, dessen Griff die Form des Hausgottes derer von Gareth besitzen soll …

*Verwendung im Spiel:* Dexter Nemrod führte *Greifenwuth* während der Schlacht auf dem Mythraelsfeld bei sich. Wo die Helden das Rapier

letztlich finden, bleibt Ihnen als Meister überlassen. Sie kann – wie viele andere Waffen – nur wenige Spann unter der blutgetränkten Erde des Schlachtfelds liegen, ebenso gut kann sie mit Nemrod in die Fliegende Festung gebracht und in der Schatzkammer Galottas eingelagert worden sein.

Die Waffe selbst ist sowohl dem Kaiserhaus als auch dem amtierenden Reichsgroßgeheimrat gut bekannt, immerhin stellte sie zusammen mit ihrem Träger einen überaus vertrauten Anblick dar. Sofern die Helden die Waffe finden sollten und nicht versuchen, mehr über sie herauszufinden, kann dies Komplikationen nach sich ziehen: Falls sie im Neuen Reich und besonders innerhalb der Stadtmauern Gareths mit *Greifenwuth* aufgegriffen werden, erwartet das Kaiserhaus die Rückgabe derartiger Waffen. Dies gilt auch für die verbliebenen Mitglieder der 11. Schwadron.



**Greifenwuth**

**TP** 1W6+5 **TP/KK** 12/4 **Gewicht** 45 **Länge** 90
**BF** 0 **INI** +1 **WM** 0/0 **DK** N

**Talent:** Fechtwaffen oder Schwerter

Für seinen inzwischen verstorbenen Besitzer gilt Greifenwuth als eine persönliche Waffe (INI +1, WM +1/+1). Darüber hinaus handelt es sich bei dem Rapier um eine permanent geweihte Waffe.

## Witwenmacher – Der Warunker Hammer des Hetzhundes

Die letzte große Schlacht des liebfeldischen Thronfolgekriegs war die *Zweite Schlacht von Pertakis* (1030 BF), an der zahlreiche Condottiere teilnahmen. Zu ihnen gehörte auch der skrupellose *Coramar ya Strozza* mit seinen Strozzacken. Am Entscheidungstag der Schlacht gelang es ihm sogar, die Leibgarde Aldares und Khadans zu durchbrechen. Wer weiß, was noch geschehen wäre, hätten nicht mutige Abenteuer den Söldnerführer seiner gerechten Strafe zugeführt.

Im Kampf führte Coramar stets seinen Warunker Hammer namens *Witwenmacher*. Als echte Allzweckwaffe eignete sich die weiterentwickelte Form des Kriegshammers perfekt für den brutalen Kampfstil des *Hetzhundes*. Für den großen Hammerkopf sowie für die lange Stoßspitze und die Axtklinge ließ Coramar normalen Stahl verwenden, da er auf seine eigenen Fähigkeiten vertraute. Jedoch achtete er darauf, dass der *Witwenmacher* den Belastungen der Schlacht gewachsen war. Aus diesem Grund verwendete der Waffenschmied für den Schaft das besonders widerstandsfähige Holz der Steineiche.

Glaubt man den Gerüchten, so hat der *Witwenmacher* das Leben vieler Menschen beendet und zu viel Blut gekostet. Selbst intensives Reinigen kann die Blutspuren der ungezählten Opfer der großen Waffe nicht mehr entfernen. Angeblich führte der Warunker Hammer ein Eigenleben und flüsterte dem Söldnerführer Botschaften zu. Des Öfteren schien es, als halte der Condottiere Zwiesprache mit dem Witwenmacher, nur um danach noch brutaler ans Werk zu gehen. Andere hingegen sehen die Waffe als Geschenk Kors an, wohingegen die Überlebenden von Coramars Angriffen den *Witwenmacher* in die Nähe Belhalhars rücken.

*Verwendung im Spiel:* Der Aufenthaltsort des Witwenmacher ist nicht festgelegt. Während der Schlacht nahm ein ahnungsloser Söldner die Waffen an sich, über ihren weiteren Verbleib können Sie als Meister frei bestimmen. Niemand sucht nach der Waffe, so dass sie außer durch ihre Vorgeschichte vor allem durch ihre Eigenschaften zu einer Besonderheit geworden ist. In wie fern die Berichte über den *Witwenmacher* stimmen oder es sich tatsächlich nur um Gerüchte handelt, können Sie frei entscheiden.

**Witwenmacher**

**TP** 1W6+6 **TP/KK** 14/3 **Gewicht** 150 **Länge** 150
**BF** 0 **INI** –1 **WM** 0/–1 **DK** NS

**Talent:** Infanteriewaffen oder Zweihand-Hiebwaffen

# Aventurische Kleinanzeigen

*Sklavenfreunde aufgehorcht! Restbestände aus Oron preiswert abzugeben: Gepflegte, optisch ansprechende Ware mit leichten bis mittleren Gebrauchsspuren in verantwortungsvolle Hände abzugeben. Für Selbstabholer (Al'Anfa) gilt bis Ende Efferd das Angebot: 3 zum Preis von 2! Nur solange der Vorrat reicht. Don Murenas, Sklaven und mehr*

*Du Ratten gut? Werd Goblin-Rattenfangmann! Hmmm, lecka! Komm Festum, Sukrai Rattpelz.*

*Du kannst Nivesen Kühlkeller verkaufen? Und einem verdurstenden Novadi sein Wasser abphexen? Dann gehe in die Lehre bei Fernhändler Achmad Ibn Dublona von der Mada Basari! Wir suchen Verkaufspersönlichkeiten nach Phexens Schlag. Attraktiver Fuhrwagen wird gestellt.*

# Grafschaft Bredenhag neu belehnt

von Heiko Hügner (mit Dank an Marcus Buss)

## Das düstere Erbe des Jast Irian Crumold

Obwohl Bredenhag am Ende des Bürgerkrieges dem Machtmenschen *Jast Irian Crumold* zugeschlagen wurde, zählte auch er zu den Verlierern des Krieges. Durch den Bruch seines Feenpaktes hatte der Graf die Gunst Farindels verloren. Der hagere Endsechziger, der nicht zuletzt aus der Verbindung zur Feenwelt Stärke und Lebenskraft geschöpft hatte, suchte rasch nach anderen Verbündeten. Doch seine Bemühungen trugen erst nach längerer Zeit faule Frucht, als er einen neuerlichen Pakt mit einem Feenwesen aus der Domäne des *Roten Wyrm* schließen konnte (siehe **Großer Fluss 193** und **208**). Doch der zum Hoftag nach Bredenhag geladene Adel konnte diesen Plan schließlich vereiteln und den Grafen stürzen. Die unheilvollen Zeremonien *Jast Irians* waren zu diesem Zeitpunkt allerdings schon vorangeschritten. Die Fee hatte bereits ihren Einfluss auf Bredenhags Wälder ausgeweitet und damit begonnen Tore aufzureißen, die es Dienern des *Roten Wyrm* ermöglichen sollten in den Farindel einzudringen. Der düstere Einfluss der gebannten Fee wird in der Waldwildnis nördlich von Burg Bredenhag noch auf längere Zeit spürbar sein. Er macht sich bemerkbar durch instabile Durchlässe zu verschiedenen Feen-Globulen. Immer wieder werden Zugänge zur Anderswelt frei, um nach einigen Augenblicken, bisweilen aber auch erst nach Tagen, wieder zusammenzubrechen. Dies mag unbedenklich sein, solange es freundliche Blütenfeen sind, die aus dem Dunkel des Waldes kommen und dem Bauer auf seiner Scholle begegnen. Sind es aber furchterregende Biestinger, dann braucht es oftmals Helden, um die Gefahr zu bannen.



## Bredenhag unter der Herrschaft von Maelwyn Stepahan

Während des Krieges war *Maelwyn Stepahan* bereits durch *Invher ni Bennain* zur Gräfin von Bredenhag erhöht worden. Im Efferd **1032 BF** hatte sie aber im kaiserlichen Heerlager bei Abilacht zugunsten ihres ärgsten Widersachers *Jast Irian Crumold* auf diesen Titel verzichten müssen. Im Gegensatz zu anderen alten Häusern können die rondrianisch geprägten Stepahan kaum Erfahrungen im Umgang mit den Feen vorweisen. Maelwyns Nimbus als unnachgiebige und beständige Bündnispartnerin mag allerdings bei der Erlangung der Feengunst dienlich gewesen sein, immerhin versagten die beiden Vorgänger aus Sicht der Anderswelt lichen kläglich in der Einhaltung ihrer Pakte.

Den Grafenhof werden die Stepahan schnell von vermeintlich illoyalen Amtsträgern befreien. Um ihren Einfluss zu festigen, umgibt sich die an Ränkespielen und Verwaltungsaufgaben desinteressierte Gräfin gezielt mit vertrauten Gefährten, wie etwa ihrem bewährten Kanzler *Turon Taladan*. Aus den Reihen des alten Adels stammen zumeist ihre anderen Günstlinge.

Den Llud aus Bockshag begegnet die konservative Aristokratin hingegen mit zunehmendem Argwohn. Zwar stand Baron Praiowyn im Unabhängigkeitskrieg noch treu an Maelwyns Seite, doch auf dem Grafen-Baihîr war der ambitionierte Adlige bereits ihr größter Rivale. Das Verhältnis zwischen Stepahan und den Niamad, die über das benachbarte Abagund gebieten, war seit längerem schwierig. Gegenseitige Anfeindungen wurden vereinzelt im ritterlichen Zweikampf ausgefochten. Auf Vermittlung der Krone, die auf Ruhe im Herzen des Fürstentums drängt, kommt es allmählich zu einer Annäherung, wenn auch keiner Freundschaft zwischen den Grafen Maelwyn und Cullyn. Neue gräfliche Erlasse werden auch der leidenden Bevölkerung des vom Krieg gezeichneten Dorfes Bredenhag zugutekommen. Dies ist aber weniger Maelwyns Augenmerk für die Nöte der einfachen Bevölkerung zu verdanken, als vielmehr der Erkenntnis, dass hungernde Untertanen weder die leeren Grafensäckel füllen, noch als anständige Waffenknechte zu gebrauchen sind.

Ihre eingeschränkten Mittel wird die gestrenge Rondrianerin zumeist für die Aushebung neuer Truppen verwenden, um ihre Waffentreuen so schnell wie möglich auf den erwarteten Schwertzug gegen *Helme Haffax* vorzubereiten.

Als den Feen verpflichtete Wächterin der Bredenhager Wälder, wird sie jedwede Urbarmachung durch ihre Untertanen verhindern und sich bemühen, die in jüngster Zeit erstarkende Bedrohung durch dunkle Feenwesen zu meistern. Dabei setzt das Oberhaupt der Stepahan vor allem auf die Stärke ihrer eigenen Hausmacht. Im Wald herumirrende Fremdlinge sind nicht wohl gelitten und brauchen überzeugende Gründe, um nicht als Unruhestifter davon gejagt zu werden. Gräfliche Büttel bieten sich daher als Opposition für nicht standesgemäße Heldengruppen an.

### Der Baihîr – ein albernischer Brauch

Unter dem Begriff Baihîr versteht der Albernier die geladene Ratsversammlung des Adels, die die Krone in strittigen Fragen berät. Grund für die Einberufung eines solchen Hoftages kann der Lehnsheimfall einer Baronie oder Grafschaft und deren Neubelehnung sein. Auf dem Baihîr prallen oftmals die Ansichten des volksnahen Jungadels mit denen des eigenwilligen Altadels unversöhnlich aufeinander. Die Ratschlüsse der Versammlung werden dabei zumeist durch die großen Adelshäuser beider Parteien geprägt.

In seiner ursprünglichen Form war der Baihîr ein ‚Rat der Hetleute', welcher nach der Bezwingung der Magiertyrannen durch Niamad ui Bennain entstand und den großen Einfluss der freigesinnten Schiffsführer in den Anfangsjahren der Bennain-Herrschaft widerspiegelte. Der Brauch verlor in der Folgezeit aber schnell an Bedeutung. Erst ab dem Jahr **785 BF** – mit dem Ende der Garether Zwangsherrschaft – erfuhr er durch Sinjer ni Bennain ein erneutes Aufleben. Diesmal versammelten sich allerdings die adligen Landherren, folglich die Barone und Grafen. Hierdurch gelang es der klugen Fürstin ihre Akzeptanz unter dem stets eigenwilligen Adel des Hinterlandes merklich zu steigern (siehe **Großer Fluss 19** und **AB 86**).

# Die Steine von Ser'rak

von Moritz Mehlem (mit Dank an Markus von Schoenebeck)

Dieses kleine Szenario bietet sich besonders für den Einsatz bei Conventions an oder aber für den Fall, dass die Gruppe sich gerade ohnehin in der beschriebenen Region aufhält. Das Abenteuer behandelt ein Element des Mysteriums um das *Erwachen des Bornlandes* (**Schwarzer Bär 165**). Die Regionalspielhilfe sei Ihnen für das Leiten auch ans Herz gelegt.

**Stichworte zum Abenteuer:** Beenden einer Bedrohung durch Untote (Mysterium: Erwachen des Bornlandes)
**Spieler:** 1 Meister und 3-6 Helden
**Komplexität (Meister / Spieler):** mittel / mittel
**Erfahrung (Helden):** niedrig bis erfahren
**Ort und Zeit:** Brandthusen, Totensümpfe im nördlichen Bornland zu beliebiger Zeit

## Einstieg

Die Helden befinden sich zu Beginn des Abenteuers in der Umgebung des Ortes *Brandthusen*, sei es, weil es sie weiter in den Norden zieht, an *Trautemanns Hus* vorbei in die Nordwalser Höhen, wo sie wahlweise den greisen Druiden *Väterchen Durn* suchen, oder weil sie von geheimnisvollen Vorkommnissen in den Totensümpfen gehört haben und diese erkunden wollen. Vielleicht wollen sie aber auch zum örtlichen Rahja-Schrein oder sie suchen Rat bei der weisen *Jaminka*. Des Weiteren können die in Brandthusen zu vernehmenden Gerüchte einen Einstieg in das Abenteuer bilden.

## Hintergrund

Bei einer nächtlichen Rast nahe Brandthusen werden die Helden von einer Gruppe Untoter aus den Sümpfen angegriffen. Ursprung der wandelnden Toten ist ein unheiliges Refugium inmitten der Totensümpfe. Dort befindet sich eine Festung aus gewaltigen Felsblöcken, die sich erst kürzlich wieder im Zuge des *Erwachens des Bornlands* aus dem Sumpf erhoben hat. Diese Festung war einst eine Schutzanlage des alhanischen Serach-Stammes gegen die Schwarzpelze und wurde während des dritten Exodus' im Jahr 1378 vor Bosparans Fall erbaut.
Wenige Jahre später begann die Festungsanlage unaufhaltsam im Sumpf zu versinken und der Stamm musste weiterziehen. Im Gedächtnis der Menschen ging sie im Laufe der Jahre verloren und Reisende, die sich in den Sümpfen verliefen und wieder den Weg zurückfanden, haben dafür gesorgt, dass man heute nur noch weiß, dass *draußen in den Todessümpfen vereinzelt riesige Steinquader liegen*. Zusammen mit dem verschütteten Wissen um die Geschichte des Landes entstand der Name für diese verstreuten Steinquader, von denen man meist nur noch einen Teil der Oberseite oder der Kanten sehen konnte: *Ser'rak-Steine* oder *Steine von Ser'rak*. Diese alte Anlage ist nun durch die magischen Strömungen, die das Bornland neuerdings durchziehen, vor wenigen Tagen wieder an die Oberfläche emporgestiegen.
In den Überresten des zentralen Turms der Anlage hat sich, begünstigt durch die finsteren Rituale der altvorderen Zeit, ein Tor in Thargunitoths Reich geöffnet, das als Durchgang für Nephazzim-Dämonen dient, die durch belebte Moorleichen die gesamte Region östlich der Totensümpfe bedrohen, sollte das Tor nicht versiegelt werden.

Pro Tag gelangen 1W6–3 (Minimum 1) Nephazzim durch das Tor, die sofort jeweils zwischen einer und fünf 1W6–1 (Minimum 1) in der Nähe ruhende Moorleichen beleben. Diese verbleiben einen Tag lang in der Umgebung des Tores und bewegen sich dann in kleinen Gruppen in Richtung Westen, beseelt von einem einzigen Gedanken: alles denkende Leben zu töten. Diese Kleingruppen bewegen sich immer während der Nacht und suchen sich tagsüber eine Stelle, an der sie sich vor dem Licht der Praiosscheibe verbergen können.
Wenn der letzte von einem Nephazz kontrollierte Untote getötet wird, kann man eine Art Schatten bemerken, der aus dem Mund heraustritt und in Windeseile davonfliegt. Der Nephazz bewegt sich auf direktem Weg zum Tor zurück und verschwindet in der Pforte des Grauens.

Das Tor steht bereits seit vier Tagen offen und zum Zeitpunkt des Überfalls auf die Helden befinden sich acht Nephazzim auf Dere, die insgesamt 32 wandelnde Leichen kontrollieren.
Der Meister kann entweder bestimmen, welche Moorleiche kontrolliert wird, oder er würfelt mit 2W6 auf der folgenden Tabelle.

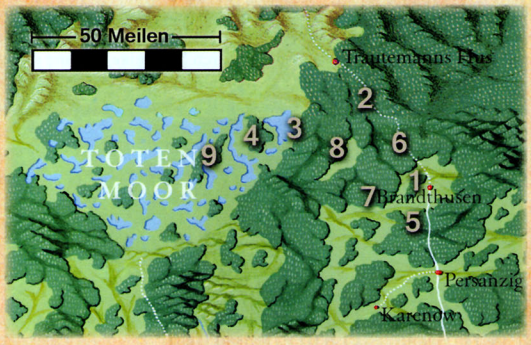
| | |
|---|---|
| 2 | Wildschwein |
| 3 | Bär |
| 4-5 | Goblin |
| 6 | Ork |
| 7-8 | moderner Bornländer |
| 9-10 | Alhanier |
| 11 | Wolf |
| 12 | Oger |

## Einstieg ins Abenteuer

Eines Nachts, als die Helden in der Wildnis um Brandthusen herum lagern oder vielleicht sogar in Trautemanns Hus (**AB 133**) eingekehrt sind, werden sie von einer Gruppe wandelnder Moorleichen angegriffen. Insgesamt greifen **drei Moorleichen** an. Es ist etwa zwei Stunden vor Beginn des Sonnenaufgangs.
Die Untoten werden ohne große Strategie angreifen und sich einfach auf den nächsten Helden stürzen und versuchen, diesen zu töten, um sich dann dem nächsten Gegner entgegen zu werfen. Wurden die Moorleichen, die bis zu ihrer vollständigen Zerstörung kämpfen, besiegt, kann man unschwer erkennen, dass es sich um Leichen der unterschiedlichsten Zeitalter und Völker handelt – so gibt es einen Alhanier, einen Goblin und einen modernen Bornländer.
Nach dem Tod der letzten Moorleiche verlässt der Nephazz seinen Wirt und fliegt eilig gen Tor im Steinturm, was sowohl Geweihte, als auch magiebegabte Helden zumindest neugierig machen dürfte.

## Und nun?

An dieser Stelle des Abenteuers stehen den Helden alle Möglichkeiten frei. Sie können in die nächste Stadt reisen, um dort weitere Erkun-




## Freie Bewegung

Die Helden können sich frei in der Umgebung bewegen. Dazu sagen die Spieler an, woher die Helden reisen, und der Meister stellt auf der folgenden Tabelle fest, wie weit sie sich an einem typischen Reisetag von acht Stunden bewegen können.

| Terrain | Zu Fuß | Zu Pferd |
|---|---|---|
| Straße | 30 Meilen | 35 Meilen |
| Ebene | 24 Meilen | 28 Meilen |
| Wald | 15 Meilen | 17,5 Meilen |
| Sumpf | 9 Meilen | 10,5 Meilen |

Es ist offensichtlich, dass man sich auf einer Straße schneller bewegen kann als im Sumpf und dass man auch je nach Gelände andere Personen oder Wesen antrifft. Letzteres wird durch die Begegnungstabellen ausgedrückt.
Mit 1W6 wird einmal pro Tag (auf einer 1) und einmal pro Nacht (auf einer 1 und einer 2) festgestellt, ob eine Begegnung stattfindet, anschließend mit 2W6, welcher Art diese ist.

**Begegnungstabellen (2W6):**

### Straße

2 Vier Söldner, die auf dem Weg nach Brandthusen sind, da sie Gerüchte vernommen haben, dass sie dort benötigt werden.
3-4 Fünf Wegelagerer, die aus einem Gebüsch hervorspringen und „das gesamte Gold" der Helden fordern.
5-6 Ein Bauer, der die Untotenspuren bei Position 6 bemerkt hat.
7-8 Der geistig etwas zurückgebliebene Skadi aus Brandthusen, der mit einem Dolch bewaffnet auf der Suche nach den Untoten ist – er würde alles tun, wenn er die Helden begleiten dürfte. Seine Mutter wäre allerdings sehr froh, ihn wieder in ihre Arme schließen zu können.
9-10 Eine Gruppe von fünf Hirschen.
11 Drei Moorleichen (Bär, Reh, Bornländer), die sofort angreifen.
12 Mikail Ouvenske mit zwei Wachen, der auf dem Weg nach Trautemanns Hus ist, um aus erster Hand zu erfahren, wie die Situation dort ist.

### Ebene

2 Eine Klippechse, die sich auf einem Felsen sonnt. Ihr Gelege befindet sich ganz in der Nähe.
3-4 Vier unerfahrene Orks, die versuchen einem Kampf zu entgehen. Sie tragen insgesamt 10 Dukaten bei sich und werden bis zu 7 Dukaten zahlen, wenn die Helden sie ihres Weges ziehen lassen.
5-6 Vier Waldspinnen.
7-8 Ein Rauwolf.
9-10 Ein Scheinbasilisk bewegt sich von allen anderen Wesen ungestört durch die Ebene.
11 Drei Moorleichen (Bär, Reh, Bornländer), die sofort angreifen.
12 Ein schlecht gelaunter Oger.

### Wald

2 Eine Schädeleule verfolgt die Helden tagelang unbemerkt und greift immer wieder nachts an, wobei sie versucht, unbemerkt zuzuschlagen.
3-4 Drei Gruftasseln auf Nahrungssuche – in dem unterirdischen Komplex, in dem sie leben, befinden sich noch sieben weitere Gruftasseln (für den Fall, dass sie verfolgt werden sollten).
5-6 Ein Paar Waldlöwen.
7-8 Vier erfahrene Orks, die sich ihrer Übermacht sicher sind und es auf einen Kampf anlegen.
9-10 Ein Großer Schröter.
11 Drei Moorleichen (Bär, Reh, Bornländer), die sofort angreifen.
12 Ein hungriger Braunbär.

### Sumpf

2 14 Riesenspringegel.
3-4 Ein Sumpfkrakenmolch.
5-6 Fünf im Sumpf lebende Goblins, die von der erfolgreichen Jagd zu ihrem Dorf (wo 20 weitere kampfbereite Artgenossen auf sie warten) zurückkehren. Diese Goblins könnten potentielle Verbündete darstellen.
7-8 Vier Sumpfranzen verfolgen die Helden heimlich und versuchen, ihnen ihre Nahrungsmittel zu stehlen.
9-10 20 Sumpfegel.
11 Drei Moorleichen (Bär, Reh, Bornländer), die sofort angreifen.
12 Ein einzeln jagender Feuermolch.

dungen einzuziehen, sie können der Sache direkt an Ort und Stelle nachgehen. Falls sie zunächst nicht den Spuren folgen, können sie weiter ihres Weges ziehen.
Haben sie diese Information nicht schon vorher erhalten, so können sie jetzt in Brandthusen oder einer anderen nahe gelegenen Stadt erfahren, dass in den letzten Tagen immer wieder von den Angriffen unterschiedlicher Untoter berichtet wurde, die wohl – soweit nachzuvollziehen – aus den Totensümpfen kamen. Dies ist so störend, da immer wieder Vieh oder einzelne Schäfer verschwinden, dass *Mikail Ouvenske*, der Baron (oder ehemalige Baron, je nachdem, wann gespielt wird) von Brandthusen, durchaus bereit ist, fünf Dukaten pro Person springen zu lassen, wenn die Gruppe herausfindet, woher die Untoten kommen, fünf weitere Dukaten, wenn sie die Gefahr beseitigen.
Falls die Helden dies ignorieren wollen, steht es ihnen selbstverständ-

lich frei, einfach weiterzuziehen. Dies wird allerdings dazu führen, dass die Untoten in den folgenden Wochen und Monaten so sehr an Zahl zunehmen werden, dass ihnen Brandthusen und Persanzig zum Opfer fallen und verwüstet werden.
Beschließt die Gruppe sofort nach dem Angriff der Sache auf den Grund zu gehen, so stellt es kein großes Problem dar, den Spuren zu folgen und man kann sich auf direktem Weg zur Festung begeben.
Wie auf der Karte abzulesen, können die Helden an mehreren Stellen auf Spuren der Untoten finden, die von den Steinen von Ser'rak aus in die weitere Umgebung führen.

## Die Umgebung von Brandthusen

### 1) Brandthusen

Brandthusen weist alles auf, was ein kleines Dörfchen im Grenzland benötigt. Einen Händler, der fast alles verkauft, was das Herz begehrt, einen Rahja-Schrein, ein rustikales Gasthaus *Zu den Totensümpfen* und die greise Jaminka, auf deren Weisheit sich die Dorfbewohner oft verlassen.
Hält sich die Gruppe länger in Brandthusen auf, so können die Helden täglich ein bis zwei Gerüchte vernehmen. Natürlich kann auch ein zum Gespräch passendes Gerücht ausgewählt, anstatt auf der Tabelle gewürfelt werden.

| 1W10 | Gerücht (wahr/falsch) |
|---|---|
| 1 | Die Moorleichen erheben sich! (w) |
| 2 | Banditen machen die Straße in Richtung Norden unsicher. (f) |
| 3 | Mikail Ouvenske wurde von einem riesigen Eber getötet. (f) |
| 4 | Reist man in der letzten Zeit in die Nähe der Sümpfe, wird man von Alpträumen heimgesucht. (w) |
| 5 | Mikail Ouvenske macht sich Sorgen um verschwundene Schafe. (w) |
| 6 | Vampire sind in den Totensümpfen unterwegs. (f) |
| 7 | Ein fürchterlicher Fluch liegt über Brandthusen. (f) |
| 8 | In der gesamten Umgebung gibt es derzeit öfters kleine Erderschütterungen. (w) |
| 9 | Es soll eine Mauer um Brandthusen herum errichtet werden. (w) |
| 10 | Die Schwarzpelze sind auf dem Vormarsch. (f) |

### 2) Händler

An dieser Stelle des Handelsweges findet sich ein völlig zerstörter Handelszug, der aus drei von Pferden gezogenen Wagen bestand. Die Wagen stehen völlig unberührt am Rand der Straße. Sogar die Pferde sind noch angeschirrt und grasen ruhig. Man erkennt aber deutliche Spuren eines Kampfes und über ein größeres Areal verteilt, finden sich insgesamt 15 Leichen. Davon sind sieben (die von den Nephazzim kontrollierten Untoten) schon länger tot. Den restlichen Leichen sieht man an der Ausrüstung und ihren strategischen Positionen an, dass es sich um die acht Wachen des Handelszuges handeln muss. Die Wachen sind mit Armbrüsten und langen Speeren bewaffnet. Sie tragen kein Geld bei sich, da sie erst bei Ankunft des Handelszuges bezahlt werden sollten.
Schwer verletzt hat einzig und allein der Vertreter des Händlers überlebt, der sich in einen der Wagen geflüchtet hat. Ihm muss schnell geholfen werden, damit er nicht zum sechzehnten Toten an diesem Ort wird. Er befindet sich bei 0 LeP und kann noch 30 KR überleben.
Versorgen die Helden seine Wunden, so wird er sich erkenntlich zeigen und ihnen in der nächsten erreichbaren Stadt eine Summe von 10 Dukaten hinterlegen lassen, da er kein Geld bei sich trägt. Erklären sie sich darüber hinaus bereit, ihn nach Brandthusen zu begleiten und für den Rest der Wegstrecke zu beschützen, erhöht er die Summe auf 30 Dukaten und zahlt sie persönlich in Brandthusen aus. In diesem Fall muss der Meister natürlich beachten, dass zusätzliche Zeit vergeht und weitere Nephazzim durch das Tor dringen.
Die Wagen haben jeweils Stoffballen im Wert von 150 Dukaten geladen. Auch hier sind deutliche Spuren zu finden, die zu den Ser'rak-Steinen führen.

#### Wie viele Nephazzim und Moorleichen sind derzeit aktiv?

Es ist eine der Aufgaben des Meisters genau zu notieren, wie viele untote Leichen sich zu jedem Zeitpunkt an welcher Stelle befinden. Die einfachste Lösung dürfte hier sein, sich eine kleine Tabelle anzulegen, die folgende Rubriken enthält:
a) Untote in der Umgebung
b) Untote in der Umgebung des Turms
c) Untote im Turm



### 3) Abenteurer!

Hier befindet sich das Lager einer Gruppe von Abenteurern. Der Elf *Selin Lautenstreichler*, der Thorwaler *Henk Gunarsson* und die Streunerin *Vilya* beraten sich gerade über ihr weiteres Vorgehen. Sie kamen hierher, um den Geschehnissen im Sumpf auf den Grund zu gehen, sind sich aber uneinig, wie sie weiter vorgehen möchten. Henk und Vilya möchten gleich den gefundenen Spuren folgen, Selin lieber zurück nach Brandthusen marschieren. Sie können den Helden Hinweise geben, dass die Ouvenskes einen Wall um Brandthusen ziehen wollen und dass sie eine Belohnung darauf ausgesetzt haben, wenn man die Bedrohung aus dem Sumpf beendet. Außerdem haben sie die Spuren bei Punkt 6 gefunden und können den Helden den Weg dorthin weisen.
Nachdem die Helden die Abenteurergruppe (die sich einfach nicht einigen kann, und sich auch nicht den Helden anschließen möchte) verlassen hat, wird diese von den umherstreifenden Moorleichen getötet. Bei einer 1-4 auf dem W6 sind die Leichen auch schon von Nephazzim wieder erhoben worden, bei 5-6 können die Leichen entweder nach Brandthusen geschafft oder mit einem entsprechenden Segen vor Ort bestattet oder verbrannt werden. Kommen die Helden hier nachts oder in der Dämmerung vorbei, so werden sie von den untoten Abenteurern angegriffen. Am Tage haben die untoten Selin,

Vilya und Henk sich bereits in den Turm zurückgezogen und können spätestens dann dort angetroffen werden.

### 4) Alpträume

Nähern sich die Helden den Steinen, so bemerken sie, dass sich zunehmend düstere Gedanken in ihren Kopf schleichen. Irgendwann werden sie durch die Nähe zu den Nephazzim – egal zu welcher Tageszeit – alle von Alpträumen geplagt, in denen sich ihre größten Ängste manifestieren. Bei Nacht treten diese Träume ganz normal auf, tagsüber befinden sich die Helden in einem Dämmerzustand, der einem kurzfristigen Schlafwandel gleicht. Egal wie lange ihnen der Traum auch vorkommen mag, in Wirklichkeit vergehen nur Sekunden. Sie erwachen gerädert und fühlen sich wie erschlagen.

### 5) Waldarbeiter

Die drei Waldarbeiter *Piotr*, *Sergeiy* und *Ivan* sind an diesem Ort damit beschäftigt, Bäume zu markieren, die später gefällt werden sollen, um einen Palisadenwall um Brandthusen zu errichten. Sie wissen, dass Mikail Ouvenske sich Sorgen um sein Dorf macht und es mit einem Wall umgeben will. Außerdem können sie die Helden auf die Spuren der Untoten bei Position 6 aufmerksam machen, auf die sie im Zuge ihrer Arbeit gestoßen sind, die sie aber nicht weiter verfolgt haben. Sie wissen nur, dass die Spuren von blanken Füßen verursacht wurden und dass ihnen ein merkwürdiger, etwas saurer Duft anhaftete.
Die Waldarbeiter halten das Gerede von Gespenstern und Dämonen für Altweibertratsch. Sie planen, in der einfachen Hütte bei 7 zu übernachten, und erklären den Helden auf Nachfrage auch den Weg dorthin.

### 6) Spuren des Todes

Hier kann man mit einer erfolgreichen Wahrnehmungsprobe Spuren einer Gruppe von acht Untoten (zwei Alhanier, ein Bär, ein Ork, drei Rehe, ein Goblin) erkennen, die den Handelsweg kreuzen. In einer Richtung führen die Spuren zu den Steinen von Ser'rak, in der anderen findet man, wenn man ihnen schnell genug folgt, die Untoten, die auf der Suche nach intelligentem Leben sind, um es zu vernichten.

### 7) Hütte der Waldarbeiter

Hier findet sich eine einfache Hütte mit nur einem Zimmer, in dem vier Schlafpritschen, ein eiserner Ofen, sowie ein Tisch mit vier Stühlen zu finden sind. Kommen die Helden tagsüber hierhin, so treffen sie auf eine Gruppe von Moorleichen. Nachts treffen sie hier auf die von Moorleichen getöteten Waldarbeiter, die bei 1 bis 4 auf dem W6 auch schon durch Nephazzim erhoben wurden. Bei 5 bis 6 können die Leichen der Arbeiter noch mit Hilfe eines Segens bestattet oder aber verbrannt werden.

### 8) Unterschlupf

Eine verlassene Köhlerhütte, in der die Helden ein Nest von 1W6 Untoten ausheben können, die hier tagsüber Unterschlupf suchen. Bei Nacht ist diese Hütte leer.

### 9) Die Steine von Ser'rak

Schon von Weitem kann man einen dunklen Turm erkennen, der etwa in der Mitte durchgebrochen ist. Diese Anlage ist der Ursprung der Untotenplage.

## Die Steine von Ser'rak

Die gesamte Anlage um den Turm herum wird von gewaltigen dunklen Steinblöcken von etwa 10x10x5 Schritt Größe umfasst. Diese Steine sind erstaunlich gut erhalten, dick aber mit Schlamm und Torf bedeckt, da sie erst vor wenigen Tagen aus dem Moor aufgetaucht sind, das sie jahrhundertelang begraben hielt. Allerdings sind nicht alle Steine aufgetaucht, sodass sich durchaus breite Lücken zwischen einzelnen Brocken befinden können. Diese Umrandungssteine halten also niemanden davon ab, die Anlage zu betreten, sie können aber im Kampf mit den Untoten erklettert, als Deckung benutzt oder anderweitig strategisch eingesetzt werden.
Die meisten der Untoten, die sich hier befinden, halten sich im Turm und im Innenhof auf, aber einige werden auch die Umgebung der Anlage durchstreifen, auf der Suche nach weiteren Moorleichen, die in Zukunft übernommen werden können.




### 1) Weg

Ein breiter Schotterweg führt mitten in die Anlage hinein. Er beginnt allerdings nur ungefähr 25 Schritt vor der eigentlichen Anlage. Dort endet er in einem Sumpfloch und es lässt sich nicht mehr herausfinden wohin er einst geführt haben mag. Die grobe Richtung lässt allerdings auf Brandthusen oder die Stadt der Toten schließen.
Zwei gewaltige Torflügel aus schwerer Eiche wurden durch die Zeit im Moor konserviert, hängen aber nicht mehr in den Angeln, sondern liegen links und rechts des Weges auf dem Boden. Sie sind allerdings sehr morsch und brüchig und halten einem Schwert- oder Axthieb nicht mehr stand.

### 2) Das Innere der Anlage

In diesem Bereich halten sich zwischen einem und fünf (1W6–1, Minimum 1) Untote auf, die von einem Nephazz kontrolliert werden. Sie wandern hier umher und greifen alles intelligente Leben an, das sich in das Innere der Anlage hinein bewegt. Dabei gehen sie allerdings sehr unkoordiniert vor.

### 3) Aussichtshügel

Hier stand einst ein hölzerner Wachturm, von dem heute nur mehr die Stümpfe der vier tief in den Grund gerammten Grundpfeiler zu erkennen sind.

### 4) Gräberhügel

Hier beerdigten die Alhanier einst ihre Toten. Nun ist der Hügel komplett durchlöchert und die Nephazzim haben die hier ruhenden Edelleute vergangener Tage mit Leben erfüllt.
Vier Moorleichen graben sich nachts auf der Suche nach weiteren alhanischen Leichen mit ihren Klauen durch den steinigen Grund.
Sind die Helden so skrupellos, diesen Ort noch weiter zu entweihen, so können sie 15 weitere gut erhaltene Moorleichen zu Tage fördern. Werden diese Leichname zerstört, so wird den Nephazzim eine Hauptquelle an Körpern genommen.
Auch ein Grabsegen könnte hier helfen. Nach Grabbeigaben suchen die Helden allerdings vergebens.

### 5) Überreste des Turmes

Das einseitige Absinken des Fundaments nach Süden führt dazu, dass der Turm schon lange Jahre, bevor er im Sumpf versank, einstürzte. Auch die hier herumliegenden Steinblöcke lassen sich im Kampf mit Untoten strategisch nutzen.

### 6) Innenhof

Fünf Moorleichen stehen vor dem Eingang des Turms Wache. Es handelt sich um einen Bär, einen Hirsch, zwei Alhanier und einen Wolf. Im Gegensatz zu den bisher angetroffenen Untoten gehen diese bei der Verteidigung des Turms recht planvoll vor und nutzen die jeweiligen Vorteile. So nutzen Wolf und Hirsch ihre Schnelligkeit und versuchen den Helden in den Rücken zu fallen, während die Alhanier sie frontal zwischen zwei Steinblöcken stehend angreifen und der Bär eine Art letzte Absicherung bildet.

### 7) Alhanischer Rundturm

Die obersten Stockwerke sind schon lange weggebrochen und der gesamte Turm ist vom Fundament her nach Südosten abgesunken. Er steht nun etwas schief, was das Erforschen in Verbindung mit dem allgegenwärtigen Schlick recht schwierig gestaltet.
Es existieren nur noch die Reste eines ersten Stockwerkes, dazu ein Erdgeschoss und das Kellergewölbe. Die Ebenen sind durch eine Wendeltreppe aus großen Steinquadern verbunden. Die Treppen sehen zwar abenteuerlich aus, sind aber auch nach all den Jahren noch äußerst stabil.
Im Inneren des Turmes befinden sich sämtliche von Nephazzim beherrschten Untoten, die nicht die Umgebung unsicher machen oder bereits von den Helden ausgeschaltet wurden.

#### Erdgeschoss

Offenbar eine Art Versammlungsraum des alhanischen Stammes. Davon übrig geblieben sind einige Steinquader, die wohl als Sitzgelegenheiten dienten. Am offenen Ende des Sitzkreises steht ein besonders großer Block, der wahrscheinlich dem Häuptling vorbehalten war. Hinter dem Häuptlingssitz verläuft eine Wand, die die Wendeltreppe, die sowohl nach oben als auch unten führt, vom Rest des Raumes abtrennt. Hier hält sich der Großteil der Untoten im Turm auf.

#### Erster Stock

Scheinbar ehemals ein Wohnraum. Es sind Überreste von mehreren Schlafpritschen und zwei Feuerstellen zu erkennen, außerdem einige irdene Haushaltsgegenstände, die durch die Zeit im Moor noch recht ordentlich erhalten sind. Die Treppe führte von hier aus weiter nach oben, ist aber auf halber Geschosshöhe abgebrochen. Hier ist lediglich eine einzige Moorleiche anzutreffen.

#### Kellergewölbe

Einst ein Lagerraum für Dinge wie Lebensmittel, Werkzeuge, Waffen, etc., nun befindet sich jetzt hier am Boden ein 12 Schritt tiefen Brunnenschacht: Das eigentliche Tor zu Thargunitoths Domäne. Es sieht aus wie eine runde wabernde Linse der Dunkelheit.
Ein Geweihter kann hier mittels einer passenden Liturgie (Arcanum Interdictum, Daradors Bann der Schatten, Praios Magiebann, Bannfluch des heiligen Khalid) die unheilige Macht beseitigen und den Durchgang zerstören. Dazu muss eine *Götter/Kulte*-Probe+7 gelingen, um die Liturgie entsprechend anzupassen.
Bei einer 1 oder 2 auf dem W6 spuckt die Pforte gerade die entsprechende Tagesanzahl an Nephazzim aus.
Helden, denen diese Mittel nicht zur Verfügung stehen, können auch auf die Idee kommen große Trümmer aus der Umgebung in den Brunnen zu werfen, um das Tor zu verschließen, was ebenfalls eine erfolgreiche Strategie darstellt.
Der Meister könnte diese Maßnahme auch lediglich als Provisorium gelten lassen, das für eine gewisse Anzahl an Tagen das Eindringen von Nephazzim verhindert, was zu einer Fortführung des Abenteuers führt, da die Helden nun einen Boron-Geweihten auffinden müssen.

## Belohnung

Für das Ausschalten der Bedrohung durch Thargunitoths Moorleichen sollten die Helden, je nachdem wie wenig die Umgebung der Steine von Ser'rak in Mitleidenschaft gezogen wurde, jeweils zwischen **150** und **250 Abenteuerpunkte** (dazu **10 Abenteuerpunkte** für jede ausgeschaltete Moorleiche) erhalten, sie erhalten auch **drei Spezielle Erfahrung** für häufig genutzte Talente und/oder Zauber.

## Spielrelevante Werte

**Moorleichen: Bornländer, Alhanier, Orks und Goblins**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Hände: DK** H | **INI** 8+1W6 | **AT** 12 | **PA** 5 | **TP** 1W6+3 | |
| **Axt: DK** N | **INI** 7+1W6 | **AT** 11 | **PA** 0 | **TP** 1W6+4 | |
| **LeP** 32 | **RS** 4 | **WS** 7 | **GS** 5 | **MR** 7 | **GW** 7 |

**Eigenschaften:** Moorleiche (Ersäufen, Schreckgestalt I)
**Besondere Kampfregeln und -manöver:** Hinterhalt (4), Kampf im Wasser, Würgen

**Moorleiche: Oger**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Hände: DK** NH | **INI** 6+1W6 | **AT** 10 | **PA** 3 | **TP** 2W6+3 | |
| **Keule: DK** NS | **INI** 5+1W6 | **AT** 8 | **PA** 0 | **TP** 3W6 | |
| **LeP** 45 | **RS** 5 | **WS** 8 | **GS** 4 | **MR** 9 | **GW** 9 |

**Eigenschaften:** Moorleiche (Ersäufen, Schreckgestalt I)
**Besondere Kampfregeln und -manöver:** Hinterhalt (2), Kampf im Wasser, Würgen

**Moorleichen: Bär, Hirsch, Wildschein, Wolf**

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| **Tatzen (Bär): DK** NH | | **INI** 4+1W6 | **AT** 6 | **PA** 2 | **TP** 2W6+2 |
| **Geweih (Hirsch): DK** HN | | **INI** 6+1W6 | **AT** 8 | **PA** 2 | **TP** 1W6+4 |
| **Biss (Wildschwein): DK** H | | **INI** 5+1W6 | **AT** 7 | **PA** 3 | **TP** 1W6+3 |
| **Biss (Wolf): DK** H | | **INI** 7+1W6 | **AT** 8 | **PA** 4 | **TP** 1W6+3 |
| **LeP** 35/30/35/15 | **RS** 5/3/4/3 | **WS** 8/7/7/6 | **GS** 3/5/4/6 | | |
| **MR** 9/9/8/7 | **GW** 7/6/5/4 | | | | |

**Eigenschaften:** Moorleiche (Ersäufen, Schreckgestalt I)
**Besondere Kampfregeln und -manöver:** Hinterhalt (2), Kampf im Wasser

Aventurischer Bote

Eilmeldung!

# ... und Zweimühlen brannte

## Verwirrende Berichte aus der Wildermark – Einfall tobrischer Söldner im Osten? – Lutisana von Perricum zurückgekehrt? – Zweimühlen gefallen?

WILDERMARK. Schien es vor wenigen Wochen in Folge der *Schlacht um Berler* (der Bote berichtete in der letzen Ausgabe) noch Hoffnung auf Frieden in den umkämpften Grenzlanden zu geben, überstürzen sich in diesen Tagen die Nachrichten aus der Wildermark, die widersprüchlicher und beunruhigender nicht sein können. Nachfolgend drucken wir Berichte unseres Schreibers Mythram Korsfels, der auszog, um Licht ins Dunkel zu bringen.



### Es regiert das Schwert

*„Immer häufiger hörte man, dass die Herrschaften im Osten der Mark verstärkt Söldlinge um sich sammeln. Aus Gallys hieß es, Frau Arnhild habe wie die Sturmgeister reitende Säbelschwinger aus Tulamidistan angeheuert, während sich almadanische Verräter in den Sold des Herrn Ucurian geflüchtet haben, um ihrer gerechten Strafe durch die Kaiserin zu entgehen. Die Solde stiegen mit der Nachfrage, so dass sich ein ehrlicher Händler kaum mehr ein Mietschwert leisten konnte. Es ist schwer zu sagen, wer dort Schwerter kaufte, um zu streiten, und wer, um sich zu schützen.“*

—Goswin Ehrwald, fahrender Händler

*„Mehr als ein halbes Dutzend rauchender Trümmer ist von dem Dorf nicht geblieben. Wir sind zu spät gekommen: Die Drachenmeisterin war bereits da. Ob jemand von den Dörflern das Schlachten überlebt hat, um in Knechtschaft und Sklaverei verkauft zu werden, kann ich nicht sagen. Bei den gerechten Zwölfen, es war nicht einmal zu erkennen, wie viele Leichen die Söldner zurückgelassen haben!*

*Seit Jahren wütet diese transysilische Geißel mit ihrem Monstrum in der Mark, doch ihre Taten erreichen einen neuen Grad des Schreckens. Dabei wird sie wohl nun auch von den Blutigen Äxten und der grässlichen Chayka Gramzahn unterstützte, die die Wacht der Golgariten durchbrochen haben muss, um am Darpat auf Jagd zu gehen.*

*Die Zwölfe mögen es geben, dass sich nicht noch weitere der verdorbensten Kriegsfürsten dieser unheiligen Allianz anschließen!“*

—Wulfbrand von Rosshagen, Baron von Dergelsmund

*„Nach den Taten der Helden von Zweimühlen erschien uns die Schlacht um Berler als katalytischer Moment, in dem sich die jahrelang gehegten Zwistigkeiten ein letztes Mal entluden. Alles, was nun zu nahen schien, versprach, mit dem Segen der Herrin Hesinde – also der Vernunft – entschieden zu werden: der Streit um Lodenbach beigelegt, ein Urteil im Hartsteener Grafenringen am Horizont, die Hohen Herren Ludalf und Ucurian an einem Tisch. Kriegsfürsten wie die Drachenmeisterin blieben ein Übel, aber sie schienen uns als ein schwindendes.*

*Wo blieb unsere Weitsicht? Das wahre Übel hat sich nur auf die Lauer gelegt, um in dem Moment zuzuschlagen, als wir uns gemütlich und müde in trügerische Hoffnungen hüllten.“*

—Purothea Schlangentochter, Legatin der Draconiter

### Zweimühlen in Flammen?

*„Alle Aufmerksamkeit richtete sich auf den Süden, nach Hartsteen. Den Osten hingegen – vor allem Zweimühlen, auch Gallys – wähnten wir in sicherer Hand, durch die*

### Gans und Löwin

Das reiche und strategisch wichtige Rankaraliretena, zum Herdfeuer durch Ucurian von Rabenmund erobert, scheint wieder unter den Schutz des Herdfeuers zurückgekehrt zu sein. Solcherlei hört man aus Rommilys, doch ist nicht eindeutig, ob dies auf militärischem oder in der Folge der Schlacht um Berler auf diplomatischem Weg erreicht wurde. Gesichert scheint, dass der Kronverweser das Bündnis mit dem *Orden des Heiligen Zorns der Göttin Rondra* suchte. Gemeinsam sollen Gans und Löwin an der Grenze zur unsicheren Wildermark wachen.

*Taten aufrechter Helden und die unermüdliche Wacht der Golgariten vor den Schrecken aus Tobrien beschirmt. Wir Narren! Ich bete zu den gerechten Götter, dass die Helden von Zweimühlen überlebt haben, was sich in diesen Tagen dort zugetragen hat.*"

—Hauptmann Wulfhelm von Oppstein

*„Die Herrschaften brachen mit großem Gefolge auf, um die verderbte Drachenmeisterin zu Fall zu bringen, so, wie sie schon den Finstermann zurück in die Niederhöllen geschickt haben. Was aus ihnen wurde? Tot sind sie, mein Herr. Der Drache hat sie gefressen, so bezeugt es Euch gerne mein Mann, der sich mit knapper Not und der Götter Hilfe retten konnte. Boron sei ihrer Seelen gnädig, sie waren gute Menschen!*

*Dann kamen die Horden nach Zweimühlen, als würde sich wiederholen, was wir vor Jahren schon einmal erlebt hatten. Ich packte meine Liebsten und was wir tragen konnten. Nein, noch einmal sollten wir das nicht erleben! Das letzte, was ich von meiner Heimat sah, waren die Flammen über Zweimühlen.*"

—eine Flüchtige aus Zweimühlen, Name auf Wunsch nicht festgehalten

## Die Rückkehr der Lutisana von Perricum?

*„Dies ist nicht das Werk irgendeines Kriegsfürsten, der sich ein kleines Stück Land sichern will. Dies ist ein groß angelegter Angriff, der die Mark in ihrem spröden Fundament zum Erzittern bringt und alles bedroht, was in den letzten Jahren aufgebaut wurde. Dahinter steckt ein großer Kopf mit einem Plan, den wir noch nicht verstehen.*"

—Purothea Schlangentochter, Legatin der Draconiter

*„Ich habe sie gesehen, die wahre Anführerin der Söldlinge. Nein, nicht die Drachenmeisterin. Auch nicht die Barbarenkönigin aus den Schattenlanden. Ich rede von Lutisana von Perricum! Natürlich irre ich mich nicht – wer würde sie nicht erkennen, wenn er sie sieht? Alt ist sie geworden seit den Tagen, als sie dem Rabenkaiser diente, aber immer noch ungebrochen, und ihr verbliebenes Auge glüht vor Eifer und Gier. Vier Kaisern hat sie gedient und einem Gott, nun arbeitet sie auf eigene Rechnung. So wahr ich hier stehen kann, um Euch davon zu berichten: Lutisana von Perricum ist gekommen, um die Wildermark mit ihren Söldnern zu unterwerfen und an den Meistbietenden zu verkaufen.*"

—ein geflohener Soldat, der nicht genannt werden will

*„Lutisana von Perricum? Lächerlich! Der dunkle Herzog Arngrimm hat dies ausgeheckt, niemand sonst.*"

—gehört in Wehrheim

*„Die Gerüchte um eine Rückkehr der Lutisana von Perricum sind haltlos und der Marschall wird die um sich greifende Panik nicht unbedacht nähren. Ohne Frage hat sich im Osten der Mark eine neue Macht offenbart. Der Marschall wird diesen Angriff mit aller gebotenen Härte erwidern. Es ist wünschenswert, dass Herr Ucurian von Rabenmund nun endlich die Notwendigkeit des geeinten Schulterschlusses erkennt, sodass wir gemeinsam für das streiten können, was uns der Kaiserin Wille ist und im Herzen brennt: die Rückkehr der Ordnung.*"

—Reichsoberst Bunsenhold von Ochs, Adjutant des Marschalls

## Mit wehenden Bannern

Die Aussage von Reichsoberst von Ochs, der gemeinsam mit Seiner Exzellenz Ludalf von Wertlingen zur Zeit in Hartsteen weilt, um einen Frieden mit dem von ihm besiegten Ucurian von Rabenmund auszuhandeln, ist der letzte Bericht von Meister Mythram, der uns vor der Drucklegung erreichte. Sobald uns neue, gesicherte Erkenntnisse über die Lage an Darpat und Dergel vorliegen, werden wir darüber berichten.

*Baltram von Liepenberg & Mythram Korsfels*
*(Michael Masberg, mit Dank an die Kriegsfürsten unter wehenden Bannern)*

---

Aventurischer Bote, Praios 1035 BF

# Geistererscheinungen in Wehrheim

**Wehrheim.** Die seit Jahren ruhelosen Geister der in der *Schlacht auf dem Mythraelsfeld* gefallenen kaiserlichen Soldaten klagen mit neuer Stimme. Seit den Namenlosen Tagen – einige munkeln, bereits seit dem letzten Winter – zeigen sie sich vor allem im Licht des Vollmonds. Will man den Berichten einzelner wagemutiger oder verrückter Zeugen Glauben schenken, werden sie von einem ‚Marschall der Seelen' angeführt und rufen nach dem Kaiser, der sein Versprechen erfüllen und sie in die letzte Schlacht führen soll. Ein äußerst verwahrloster Söldner, der von sich selbst sagte, er habe einst im Weidener Heerbann gestritten, bezeugte, bei dem Anführer der Geister handele es sich um die ruhelose Seele des gefallenen Marschalls Geldor von Eberstamm-Mersingen.

*Mythram Korsfels*
*(Michael Masberg, mit Dank an Daniel Simon Richter)*

Darpatischer Landbote, Praios 1035 BF

# Die neue Stimme des stummen Fürsten

**Rommilys.** Lauschet der neuen Stimme der Traviamark! Kronverweser Cordovan von Rabenmund, seit einem schändlichen Überfall götterloser Räuber seiner Zunge beraubt, berief Schwester Travinia von Firunslicht zu seiner persönlichen Secretaria. Sie folgt damit der gelehrten Dame Niobella Ehrenfels, die bereits Ende letzten Jahres von ihren Pflichten entbunden wurde. Die junge Geweihte Travinia, selbst aus darpatischem Hause, verfügt über viele Kontakte in der Mark und darüber hinaus und lieh dem stummen Kronverweser wiederholt ihre Stimme, um Verhandlungen zu führen und seine Beschlüsse umzusetzen.

Über die Hintergründe des Ausscheidens der Dame Ehrenfels sowie ihrer neuen Betätigung liegen zur Stunde keine Informationen vor, jedoch schnattern die Gänse, sie wäre bei Hofe in Ungnade gefallen. Einige meinen gar zu wissen, dass sie als Agentin enttarnt worden wäre, die daran arbeitete, der Traviamark erheblichen Schaden zuzufügen. Je nachdem, mit wem man spricht, werden der flüchtige Herr Ucurian oder der umtriebige Baron Answin der Jüngere, der sich selbst als ‚Fürst von Darpatien' betiteln lässt, als Hintermann genannt.

Mit der Berufung von Schwester Travinia will Kronverweser Cordovan wohl seiner Regentschaft neuen Schwung verleihen. Bald läuft die der Traviamark gesetzte Frist aus, dann wird ein Hoftag entscheiden müssen, ob die Markgrafschaft auf Zeit fortbestehen soll. Zwar blüht die Traviamark auf wie kaum eine zweite der Grenzmarken, doch ist die Herrschaft der Travia-Kirche gerade beim alteingesessenen Adel keineswegs unumstritten.

*Edric Birkenfurten*
*(Michael Masberg)*

# Königin Gilia verschollen

**Perainefurten.** Berichten zufolge hat die Königin der Amazonen, Thesia Gilia von Kurkum, Burg Yeshinna kürzlich unter kleiner Bedeckung verlassen.



An sich ist dies nichts ungewöhnliches, denn die Königin und ihre Kriegerinnen kämpfen seit Jahren aufopferungsvoll gegen Borbaradianer und Dämonenanbeter aus den Schattenlanden. Diesmal jedoch drang in der Folgezeit keine Kunde von Kämpfen der kriegerischen Frauen, ihrem Sieg oder ihrer Niederlage nach Perainefurten. Nicht einmal das Ziel der Königin war zu benennen, was auch am Hof Herzog Bernfrieds die eine oder andere Frage aufwarf.

Bekanntlich neigen die Amazonen ohnehin nicht dazu über ihre Vorhaben zu sprechen, doch sorgte das Verschwinden der Königin für allerlei Spekulationen und Gerüchte.

Die herzögliche Familie zeigt sich unterdessen zuversichtlich. Schon manches Mal sei Gilia an der Spitze ihrer Kriegerinnen tief die Schattenlande eingedrungen und wohlbehalten zurückgekehrt. Darauf vertraue man fest, auch angesichts der großen Taten, die Thesia Gilia bereits vollbracht und durch die sie sich schon zu Lebzeiten unsterblich gemacht hat, ist sie doch die Bezwingerin des Karmoth auf den Vallusanischen Weiden.

Man darf also weiter gespannt sein, was das plötzliche und bis dato unerklärte Verschwinden der Königin der Amazonen zu bedeuten hat.

*Yvonne Klaas-Körner*
*(mit Dank an Katja Reinwald)*

# Anschlag auf Jast Gorsam!

**Elenvina.** Während der Parade der Nordmärker Truppen in Elenvina, die traditionell zum neuen Jahr stattfindet, wurde ein feiger Anschlag auf Seine Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss verübt. Der Herzog wurde auf die Burg Eilenwid-über-den-Wassern gebracht, allen Unbefugten der Zutritt verweigert. Die Stadt ist in Aufruhr, Gerüchte behaupten, auf den Zinnen der Burg sei der eisern bewehrte Alveraniar Mythrael, gar der Seelenrabe Golgari erschienen, den Herzog nach Alveran zu geleiten. Manche sprechen davon, dass ein Wunder des Herrn Praios Leib und Leben Seiner Hoheit gerettet habe, während anderswo zu hören ist, dass die Praios-Geweihten dafür gesorgt hätten, dass keine Heilmagier zu ihm vorgelassen würde. Wieder andere behaupten, dass die hadernden Prinzen Hartuwal und Frankwart bereits ihre Gefolgsleute und Truppen in der Stadt zusammenziehen würden, um einen Kampf um die Krone zu beginnen. Andere Stimmen flüstern, dass hinter allem der Landgraf Alrik Custodias stecke, der seine Truppen nur zu diesem Zwecke in die Stadt gebracht habe.

Bekannt ist, dass es in den letzten Monden wiederholt zum Streit zwischen Seiner Hoheit und Erbprinz Hartuwal kam. Dieser und sein Bruder Frankwart feierten mit ihren jeweiligen Gefolgsleuten den Beginn des Praiosmondes in der Herzogenstadt. Zur Neujahrsandacht und der Parade aller Regimenter des Herzogtums wurden sie indes zusammen gesehen.

Aus der Herzogenburg selbst war nur eisiges Schweigen zu vernehmen. Der Bote wird den geneigten Leser weiter informieren.

*Alara Togelstein-Horning*
*(Tina Hagner)*

# Kleinanzeigen aus Wehrheim

Das Gasthaus *Zur angesengten Gans* – mh, wie das duftet!

Höret! Höret! Im Nahmen unserer Tochter Swanta, fyr jetz und alle Zeit rechtmähsige Fyrstin von Darpatien, verhengen wir eine fyrstliche Belonung von 200 Dukaten auf den Kopf des schurckischen und falschen Barons von Zweimülen.
—gez. Kronverweser Ukurian von Rabenmund im Nahmen der Fyrstin

*Wehrheimer Löwenbiss* – das Getränk für echte Söldner!

Ihr sucht Mythraelssteine oder schwarze Drachenschuppen? Die Knochen von Fürsten, Helden oder Höllenknechten? Gar Rohajas Jungfernhäutchen? Willdahl von Ebers Stamm hat diese und andere Kostbarkeiten nur für Euch vom Feld des Schreckens geborgen.

Komm in die *Höhle des Löwen*. Wenn du dich traust.

Burg Auraleth – eine neue Sonne geht auf über dem Wehrheimer Land!

Raulholde von Witteringenstein, die Dergelmeisterin und einzig rechtmäßige Baronin von Schlotz, sucht mutige Rittersleut' und weise Zauberer zur Drachenhatz auf den Schwarzen Islaraan und anschließender Vertreibung des Schlotzer Usurpators.

Schwöret ab den falschen Traviensjüngern, die wider göttlichem Willen in Rommilys herrschen, sich gierig mästen und das Leid der Bedürftigen vergessen haben! Kehret heim zum wahren Glauben, in Demut und Aufopferung ausgeübt, wie der Heilige Badilak von Mendena ihn uns lehrte.

*Wehrheimer Löwenbiss* – nichts für Puderbacken und Gänseweiber!

# Grafschaft Bredenhag neu belehnt

## Maelwyn Stepahan erringt die Gunst von Krone und Fee

**Havena. Des Götterfürsten strahlendes Antlitz erleuchtete die auf dem weitläufigen Halplatz bevorstehende Zeremonie, zu der sich viele albernische Würdenträger von Rang und Namen zum Praiosfest versammelt hatten.**

Dicht gedrängt stand der einfache Netzknüpfer aus Fischerort neben dem wohlhabenden Krämer aus Unterfluren, um einen Schimmer vom Glanz der Grafenkrönung zu erblicken. In der ersten Reihe zwischen den großen Tempelbauten hatten sich der Stadtvogt, die Stadträte und die hohe Geweihtenschaft versammelt. Ihnen gegenüber stand zahlreich vertreten der Adel, darunter die Grafen Albernias.

### Der Grafen-Baihîr von Havena

Noch kurz zuvor hatte der albernische Adel hart um die Neubelehnung der Grafschaft gerungen. Der Erhebung war ein Baihîr vorangegangen, zu dem die Krone den Adel nach dem Tod des Verräters Jast Irian Crumold geladen hatte. Der versammelte Adel sollte der Krone beratend zur Seite stehen und der Kronverweserin anempfehlen, wessen Haupt das würdigste sei, um die Bürde der Grafenkrone zu tragen. Mehrere geachtete Anwärter waren in die Schranken getreten, um sich der Verantwortung zu stellen. Letztlich hatte sich aber die Mehrheit der Adelsversammlung für Maelwyn Stepahan von Draustein ausgesprochen, die damit ihre beiden bekanntesten Gegenspieler, Ugdane vom Großen Fluss und Praiowyn ui Llud von Bockshag, ausstach.

Die Witwe des gefallenen Altgrafen und Tochter des Herzogs der Nordmarken hatte auf dem Hoftag den geringsten Zuspruch erfahren. Sie forderte die Grafenwürde für ihren Erstgeborenen und gab nicht viel auf das alte Gesetz der Fürstin Sinjer, welche nach dem Ende der Garether Zwangsherrschaft angeordnet hatte, dass der Graf auch die Gunst der Feen erlangen muss, um rechtmäßig über Bredenhag zu herrschen. Zwei Zeichen künden seit jenen Tagen vom Gunstentzug der Farindel: die Silberfärbung der rosafarbenen Blüten eines Heckenrosenstrauchs auf dem Dorfplatz zu Bredenhag, deren Blütenwandel von fremdartigen Schmetterlingen und Vögeln begleitet wird, und das Auffinden eines silbernen und von Rosenranken geschmückten Horns auf dem Grafenthron.

Jene Mahnungen waren es auch, welche die vorletzte Gräfin Rhianod ni Llud vor mehr als zehn Jahren zur Abdankung zwangen und die vor wenigen Götternamen den Unmut Farindels über die Regentschaft des Jast Irian Crumold zum Ausdruck brachten. Doch dem Grafen war es gelungen die Zeichen zu verbergen und stattdessen die Gunst einer bösartigen Fee zu gewinnen. Viele Adlige waren nun unsicher, ob der Verbleib der Blutlinie des Verräters auf dem Grafenthron nicht den Zorn der Feen heraufbeschwören würde. Andere warnten hingegen vor einer weiteren Machtausweitung des Hauses vom Großen Fluss.

Während der wortgewandte Baron von Bockshag geschlossen die Stimmen des einflussreichen Hauses Niamad hinter sich wusste, sprachen sich vor allem die alten Häuser für das Oberhaupt der Stepahan aus. Nachdem die Krone die beherzten Ratschläge des Baihîr mit Wohlwollen vernommen hatte, lud sie die Favoritin des Adels umgehend zur persönlichen Unterredung.

### Die Grafenerhebung

Feierlich kündete der Klang der Fanfaren den geladenen Festgästen den Einzug der Fürstenfamilie an. Idra Bennain und ihr Enkel Finnian hatten sich sichtbar gut von den zurückliegenden Strapazen erholt. In diesem Moment schritt auch Maelwyn Stepahan mit erhobenem Haupt aus dem nahen Rondra-Tempel heran. Als Zeichen ihrer Verbundenheit mit Bredenhag war sie nicht wie ihr Gefolge in die rotweißen Farben Drausteins gewandet, sondern in das dunkle Grün ihrer zukünftigen Grafschaft. Doch bevor die hohe Dame ihre eigentliche Erhebung erfuhr, war es an dem jungen Kronprinzen, sie durch mahnende Fragen zu prüfen. Die Krone war dem Ratschluss des Baihîr gefolgt und überzeugt, dass die Ritterin vom alten Blute Bredenhag eine würdige Herrscherin sein würde. Doch auch sie hatte sich dem Gesetz der klugen Sinjer zu beugen. So legte sich erwartungsvolle Stille über den großen Platz, war es doch auch der Stadtbevölkerung bekannt, dass das Gesetz jener Fürstin die Grafenwürde von Bredenhag untrennbar mit dem Wohlwollen Farindels verband. Doch da durchbrach für wenige Augenblicke ein Lächeln das strenge Mienenspiel der stolzen Stepahan, als ihre Getreuen eine mitgeführte Holzschatulle öffneten und den Inhalt der staunenden Menge präsentierten. „Wir haben den Geschöpfen der Anderswelt den schützenden Schild und den unbeugsamen Schwertarm des Hauses Stepahan zugestanden. Dafür beschenkten uns die Feen mit diesem kostbaren Heckenrosentrieb, welcher bald wieder in Bredenhag erblühen soll, um die alten Bande zu ehren und zu bewahren!“ Nach diesen hehren Worten brandete Jubel auf und die Kronverweserin bedeutete den hohen Geweihten nunmehr heranzutreten, damit die Zeremonie beginnen könne.

So kniete Maelwyn Stepahan nieder und schwor der Krone Albernias Treue, während die Kronverweserin ihrerseits Schutz und Trutz versprach. Nachdem sie von der Krone mit den herrschaftlichen Insignien erhöht worden war, erhob sich Gräfin Maelwyn Stepahan von Bredenhag unter dem Jubel von Adel und Volk. Damit hat die Krone der Grafschaft eine erfahrene Reckin vorangestellt - angeleitet von der Hoffnung das geschundene Bredenhag mit starker Hand zu ordnen und im doppelten Sinne zu alter Blüte zurückzuführen.

*Cianna Seestern*
*(Heiko Hügner, mit Dank an Marcus Buss)*

# Besiedlung der Ebene von Hardorp gescheitert

**Donnerbach.** Nach nicht einmal einem Jahr musste die Donnerbacher Ritterin Sarhild von Birselburg ihren Versuch, eine Tagesreise südöstlich von Niritul eine Motte nebst Dorf zu errichten, abbrechen.

Die Unstimmigkeiten mit Uhdenberger Legion und Minenloge schienen zunächst überwunden (siehe **AB 143**, Seite 6) und es schloss sich eine Zeit relativer Ruhe an. Die Siedler nutzten diese und konnten schon bald beachtliche Fortschritte erzielen. Der Palisadenring um das sich langsam in ein Dorf wandelnde Lager wuchs in beachtlichem Tempo und auch der Bau der Motte ging gut voran. Im Frühsommer 1034 BF blieb jedoch der dringend für die frisch angelegten Äcker und Gemüsebeete benötigte Regen aus. In der Zeit danach nahm zudem die Zahl über die Ebene jagender Staubstürme zu und machte binnen weniger Stunden mühsam erkämpfte Erfolge im Ackerbau zunichte.

Einer der Stürme wütete derart

heftig, dass eines der wenigen bereits vollendeten Häuser in sich zusammenfiel und zwei der Siedler unter sich begrub. Ebenso schlimm wie der Verlust der Menschen wog die Vernichtung der in diesem Haus gelagerten Vorräte und Baumaterialien.

Im Sommer schließlich wurde eine der von der Fürst-Erzgeweihten zum Schutz ihrer Vasallen abgestellten ritterlichen Lanzen ins Dominium zurückbeordert und nur wenig später kam es zu einem neuerlichen Scharmützel der Siedler mit der Uhdenberger Legion. Auf dem Rückweg vom Markt in Rathila gerieten die Donnerbacher mit einigen Legionären aneinander. Verluste gab es auf beiden Seiten, doch der Tod des Donnerbacher Ritters Bernulf von Manlaith, Abkömmling einer in Donnerbach geachteten Adelsfamilie, war ein Schlag für die Moral der Siedler.

Sarhild von Birselburg gab ihr Vorhaben dennoch nicht auf und konnte sich auf die Unterstützung ihrer Familie verlassen. Diese sandte Vorräte und einen weiteren Ritter aus, um angesichts des nahenden Winters den Mut der Siedler neu zu entfachen.

Doch dann erhob ein anderer, bislang nicht in Erscheinung getretener Feind sein Haupt: Im Schutz der im Herbst an Heftigkeit gewinnenden Stürme wagten sich erstmals Goblins, ein Erbfeind des Dominiums, hinaus auf die Ebene. Auf Gebirgsböcken reitend setzten kleine Gruppen Rotstruppiger den Siedlern erst zögerlich, dann immer mutiger zu. Sie griffen zunächst nur einzelne Jäger an, die ihrem Tagwerk in einigem Abstand zum Dorf nachgingen. Dann verwüsteten sie das Lager einiger Holzfäller und legten Feuer an die auf ihren Abtransport wartenden, dringend benötigten Holzvorräte. Schafe wurden ebenso gestohlen, wie einige Donnerbacher Bunte, die hiesige Schweinerasse.

Zuletzt überfielen die Goblins das Dorf selbst und hielten blutige Ernte unter Mensch und Tier. Die Donnerbacher verteidigten sich zwar mit Zähnen und Klauen, doch letztlich blieb ihnen nur eines: der Rückzug. Schneestürme tobten über die Ebene, als der kleine Tross Überlebender sich endlich in die Sicherheit der Birselburg retten konnte. Von ihrem ehrgeizigen Vorhaben blieben indessen kaum mehr als schwarzverkohlte Ruinen auf halbem Weg zwischen Hardorp und Niritul.

*Katja Reinwald*



# Rohaja schließt Traviabund mit dem Prinzen von Engasal

ENGASAL. Die Freude im kleinen Herzogtum Engasal ist dieser Tage kaum in Worte zu fassen. Seine Hoheit, Herzog Garf I., gab bekannt, dass sein legitimer, wenn auch nicht ehelich gezeugter Sohn und designierter Nachfolger, Prinz Alriklas, endlich seine geliebte Rohaja heiraten würde.

Die Hochzeit fand auf der großen Festwiese statt und zahlreiche prominente Gäste gaben sich ein Stelldichein. So waren unter den Geladenen auch solche illustren Gestalten wie der bekannte Rübenbauer Jost Gorsamen und der berühmte Schauspieler Shadif Omar.

Um Missverständnissen vorzubeugen: Auch wenn sie sich den gleichen Namen teilen, so handelt es sich bei Rohaja jedoch nicht um Ihre Kaiserliche Majestät Rohaja von Gareth, sondern um die Tochter einer herzoglichen Pikenierin und eines umherreisenden Abenteurers (hinter vorgehaltener Hand fiel öfters der Name Conchobair), die zuvor als Dienstmagd im Haushalt des Herzogs angestellt war und das Herz des Prinzen im Sturm eroberte.

Bereits kurz nach der Hochzeit schickte Herzog Garf I. einen Brief an die Kaiserin. Da auch sie immer noch unverheiratet ist, machte er ihr das verlockende Angebot, seinen Fünftgeborenen, Firunislaus den Hübschen, zum Gemahl zu nehmen.

„So wären unsere beiden großen Familien endlich auch verwandtschaftlich miteinander verbunden", so der Herzog.

Eine Antwort der Kaiserin steht noch aus.

*Axel Spor*

# Uhdenberg rüstet Goblins auf

UHDENBERG: Seit einiger Zeit macht der goblinische Erzbaron Gurluug Rottmann von sich reden. In Uhdenberg, diesem Schmelztiegel der Rassen, galt er bislang als ein unbedeutender Minenbesitzer, vor dem höchstens die Goblins zittern mussten. Er mauserte sich nun aber zu einem ernsthaften Konkurrenten der anderen Erzbarone. Noch unbestätigten Meldungen zu Folge hat er im Sommer 1034 BF einen lukrativen Vertrag mit der Uhdenberger Legion geschlossen und beliefert diese seitdem mit Goblinstahl aus seinen Minen. So zumindest kann man es in den Gassen Uhdenbergs hören.

Manch ein Baron der nahen Sichelwacht hat dazu jedoch eine andere Meinung. Im anbrechenden Herbst 1034 BF sahen sich die Weidener mit einem bekannten Problem in neuem Gewand konfrontiert. Goblinübergriffe sind die Sichelwachter ja gewohnt, als ungewöhnlich erwies sich hingegen die Güte der Waffen, mit denen die Rotpelze ausgerüstet waren: Dolche und Speerspitzen aus Goblinstahl, ja sogar Säbel führten sie gegen die wackeren Weidener und fuhren unter der einfachen Bevölkerung blutige Ernte ein. Der schwertgewaltige Adel ließ dies natürlich nicht auf sich sitzen und machte Jagd auf das rotstruppige Gesindel. Auf Gebirgsböcken und Wildschweinen reitend konnten sich die Goblins den gepanzerten Reitern zunächst immer wieder entziehen. Schließlich kam es aber doch zu einem entscheidenden Scharmützel in der Baronie Zollhaus, bei dem die Weidener den Sieg davontrugen. Dem Anführer der Goblins, Kriegshäuptling Tschack Chekrai, gelang jedoch die Flucht, was die Freude über den Sieg deutlich trübte. Bei den getöteten Goblins fand sich zudem eine große Anzahl Metallwaffen, verziert mit dem Zeichen Uhdenberger Waffenschmiede, die in der Vergangenheit erwiesenermaßen für den umtriebigen goblinischen Erzbaron Gurluug Rottmann gearbeitet haben. Laut klingt seitdem der Vorwurf über die Kämme der Sichel, wonach Uhdenberg den Goblin aufrüste. Der goblinische Erzbaron selbst schweigt dazu, was viele Weidener als Schuldeingeständnis werten.

*Katja Reinwald*

# Goldene Allianz uneins

BRABAK. Vor einigen Monaten traf in Brabak eine Delegation der Goldenen Allianz zusammen, um über die Lage in Meridiana und die alanfanischen Unruhen zu beraten (siehe **AB 150**). Eine Einigung zwischen den Mitgliedern der Allianz konnte aber trotz der Vermittlungsversuche König Mizirions III. nicht erzielt werden.

Während das Horasreich keine Pläne hegte, sich in die inneren Angelegenheiten des alanfanischen Imperiums einzumischen, bat die kemische Königin Ela XV. darum, dass die Flotte Khadans zum Schutz Khefus und der Südmeer-Kolonien nach Süden fahren sollte. Doch der Botschafter des Horasreiches, Geralo Casibelli, erfüllte ihr diesen Wunsch nicht, denn er sah eine potenzielle Gefahr für die Flotte des Horas und wollte nicht den gleichen Fehler wie einst die Al'Anfaner machen, die während der Seeschlacht von Phrygaios in unbekannte Gewässer eingedrungen waren und vernichtend geschlagen wurden.

Einzig der zu den Gesprächen geladene Praefos von Ghurenia bot der Königin seine Hilfe an. Zwar sah auch Praefos Quotos keine Gefahr durch Al'Anfa für Trahelien, aber er wollte offenbar als Zeichen des Guten Willens eines seiner Schiffe zur Verfügung stellen, bat jedoch überraschenderweise nicht um Wiederaufnahme in die Goldene Allianz. Schlussendlich endeten die Verhandlungen damit, dass sich das Horasreich nur geringfügig am Schutz der südlichen Verbündeten der Allianz beteiligt, während Peleiston de Sylphur, der Prinz von Brabak, seiner Gemahlin jegliche Hilfe zusicherte und Quotos Angebot dankend ablehnte, da Ghurenias Schiffe den alanfanischen nur wenig entgegenzusetzen hätten.

*Alex Spohr*

# Frohe Kunde aus Brabak und Trahelien

BRABAK. Auch wenn die Zusammenkunft der Goldenen Allianz nur wenige Ergebnisse bezüglich der Situation in Südaventurien brachte, so überraschte Ihre Majestät Königin Ela XV. von Trahelien jedoch mit zwei ganz besonders erfreulichen Nachrichten. Voller Stolz verkündete sie während einer borongefälligen Prozession durch die Straßen Brabaks, an deren Ende sie eine Rede hielt, dass die junge Göttin Tsa sie erhört hat.

Diese Nachricht war sowohl für ihren Gemahl, als auch für König Mizirion III. eine Überraschung, denn offenbar hielt die Königin die freudige Nachricht bis zur offiziellen Verkündung geheim.

Fast noch mehr als die Schwangerschaft selbst erfreute jedoch König Mizirion III. das königliche Geschenk der Setepen anlässlich der frohen Kunde. Mit dem Gold der Staatskasse Traheliens will Ihre Majestät den Efferd-Tempel der Stadt fertigstellen lassen. Der Beginn der Bauarbeiten liegt bereits Jahre zurück, diese wurden aber bislang wegen der immensen Kosten nie beendet.

Trotz der freudigen Nachrichten wirft die Schwangerschaft auch einige Fragen auf. So ist noch nicht geklärt, ob das Kind Peleistons und Königin Elas dem brabakischen oder dem kemischen Thron nachfolgt. Durch einen königlichen Ehevertrag besiegelt, hängt dies von dem Geschlecht des Kindes ab: Ein Mädchen folgt Ela auf den Thron, ein Junge jedoch reiht sich in die Thronfolge Brabaks ein.

*Alex Spohr*



# Nächtliche Festnahmen: Khunchomer Fürstenhaus räumt Attentatsversuch ein

Nach den beunruhigenden Vorkommnissen in Khunchom während der Festparade anlässlich der Geburt Prinz Sheranbils (der Bote berichtete) drang lange Zeit kein Wort aus dem Fürstenpalast. Nach den erst kürzlich im Schutze der Dunkelheit erfolgten Festnahmen ist es unserem Korrespondenten Ahiram Dinkelkorn gelungen Palastwesir Khorim ibn Tulachim zum Gespräch zu bewegen.

**AD:** Eure Exzellenz, was genau hat sich an jenem schicksalhaften Tag im Tsamond auf der Fürst-Istav-Alle ereignet? Wie kommt es, dass das Fürstenhaus seither schweigt, obwohl doch Menschen zu Tode gekommen sind?

**K:** Die traurige Wahrheit ist, dass trotz aller Sicherheitsvorkehrungen ein Attentat auf die Fürstenfamilie verübt wurde. Aber ich kann Euch beruhigen: Die hohen Herrschaften sind, den Göttern sei Dank, wohlauf.

**AD:** Warum aber wurde bis heute kein Wort über die Angelegenheit verloren? Die Großfürstenfamilie ist ansonsten als äußerst volksnah bekannt.

**K:** Neben ihrem Schutz lag unser Augenmerk natürlich auf der Verfolgung der Täter. Der Großfürst hat sich daher schweren Herzens dazu entschlossen, sein Volk vorerst nicht mit derart schrecklichen Nachrichten zu verunsichern. Die Heimamudim auf den Basaren der Stadt schmücken die Geschichte ohnehin schon zu sehr aus.

**AD:** Gab es denn mehrere Täter? Ist das der Grund, dass die Diamantgarde in den letzten Tagen mehrere Männer des nachts abgeführt hat?

**K:** Der Attentäter selbst war allein. Leider haben sich die anfänglichen Befürchtungen einer Verschwörung bewahrheitet. Bis wir die Schuldigen ausfindig machen konnten, blieb uns nichts anderes übrig, als zu schweigen.

**AD:** Was genau war denn das Ziel der Verschwörung?

**K:** Über die genauen Absichten können wir bisher nur spekulieren. Sicher ist aber, dass geplant wurde, ein Mitglied des Fürstenhauses zu ermorden.

**AD:** Was ist dran an den Gerüchten, dass das Attentat gegen den Urgroßvater des Prinzen, Zaubersultan Hasrabal von Gorien, gerichtet war?

**K:** Das ist absurd! Er war schließlich Gast im Hause des Großfürsten.

**AD:** Das eine schließt das andere nicht aus.

**K:** Ich darf Euch bitten, eine andere Frage zu stellen.

**AD:** Unter den Verhafteten sollen die Söhne einiger einflussreichen Familien gewesen sein. Was genau wird ihnen vorgeworfen?

**K:** Sie wurden als Hochverräter verhaftet und werden als solche behandelt. Um die ehrbaren Familien der Abtrünnigen aber nicht zu diskreditieren, wird kein öffentliches Spektakel aus ihrer Hinrichtung gemacht.

**AD:** Zurück zu dem Attentatsversuch. Es soll nach einer Verfolgungsjagd auf fliegenden Teppichen einen Toten gegeben haben. Was genau hat es damit auf sich?

**K:** Dazu darf ich keine Auskunft geben.

**AD:** Aber die Ermittlungen sind doch vorbei, oder nicht?

**K:** Ja.

**AD:** Der Mann war nach Auskunft seines Nachbarn früher Soldat, laut Informationen der Stadtgarde sogar ein *Murawid* (Anmerkung der Red. Elitegardist des Kalifen). Handelt es sich etwa um eine politisch motivierte Tat?

**K:** Das ist doch absurd!

**AD:** Der Hauptmann der Stadtgarde soll bei einem Tumult im Palast nur wenige Tage vor dem Attentat ums Leben gekommen sein. Entspricht das der Wahrheit?

**K:** Der *Agha* starb in Erfüllung seiner Pflicht.

**AD:** Das ist keine Antwort auf meine Frage, Eure Exzellenz. Aber da gibt es etwas, was unsere Leser sicher viel dringlicher interessiert: Eine Tänzerin soll in den Vorfall verwickelt gewesen sein, die vormals als Eure Favoritin galt. Wie viel genau wusstet Ihr selbst im Vorfeld von der Bedrohung? Und ist es richtig, dass ein Mitglied der aranischen Botschaft seither verschwunden ist?

**K:** Diese Unterredung ist beendet, Herr Dinkelkorn!

Das Gespräch wurde von unserem Korrespondenten aus dem Gedächtnis wiedergegeben, da er kurze Zeit später, jedoch ohne seine Aufzeichnungen, des Palastes verwiesen wurde. Für etwaige Ungenauigkeiten entschuldigen wir uns aufrichtig, hielten die Nachrichten jedoch für so besorgniserregend, dass wir sie der geneigten Leserschaft nicht vorenthalten wollten.

*Eevie Demirtel und Marco Findeisen*

---

# Unter den Augen der Löwin

## Donnersturmsenne stellt sich an die Seite der ‚Gerechten'

*„Die über den Nachthimmel jagenden, von Blitzen durchdrungenen Wolken verheißen, was uns der Herrin Numen seit jeher verkündet: Ewig ist der Kampf von Gut und Böse, immerwährend das Ringen uns darin zu beweisen. Und darum Telash, mein Kind, soll das flammenumspielte Ross der Donnersturmsenne dort wehen, wo die 'Gerechten' sich sammeln. Denn dort werden wir erkennen welchen Weg die Unsterblichen uns weisen."*

*—Bibernell Rishal von Baburin, Meisterin der Senne des Südens*

**Baburin, Rondra 1034 BF**

Begleitet vom Klang der Famerlorsfanfaren besuchte Bibernell Rishal von Baburin, Metropolitin der Rondra-Kirche für die Südlande, unlängst das im Baburiner Land errichtete 'Heerlager der Gerechten'. Nicht weniger als zwei Dutzend Geweihte und eine eben so hohe Anzahl Pagen der Göttin bildeten ihr Gefolge. In einer Predigt zu Ehren der Donnernden bekräftigte die Meisterin des Bundes zwar ihre Ansicht, nach der es *„nicht den Sterblichen obliege, einen Wechsel in den historischen Gezeiten herbeizuführen"* (siehe **AB 146**), doch lobte sie die Entschlossenheit der Mhaharani Eleonora Shahi, ihre Heimat gegen bevorstehende Stürme zu wappnen und den Schulterschluss mit der jungen Kaiserin des Mittelreiches zu suchen. Damit dies auch weiterhin im rechten Geiste geschehe, sagte die Metropolitin dem Unternehmen die Unterstützung der Südsenne zu. Der Ankündigung ließ Ihre Eminenz sogleich Taten folgen: Ein Großteil der Geweihten und Novizen aus ihrer Begleitung blieb an Ort und Stelle und schlug seine Zelte in unmittelbarer Nähe des Heerlagers auf.

Nunmehr erfolgt die Ausbildung der Menschen unter den Augen der Rondra-Diener, die ihren Anteil in Wort und Tat leisten, auf dass die zum Teil noch unerfahrenen Kämpfer den kommenden Schrecken gewappnet und mit dem Segen der Sturmherrin entgegen treten können. Noch am Tag ihrer Ankunft errichteten die Priester ein prächtiges Zelt für die nun regelmäßig abgehaltenen Göttinnendienste. Derweil beförderte ein Wagenzug Waffen aus dem Dreitempel der Rondra zum Heerlager, wo sie in den kommenden Wochen würdigen Streitern, denen es an einer angemessenen Wehr mangelt, überlassen werden sollen. *„Denn es ist der Herrin weit gefälliger die Klingen ihrer Bestimmung zuzuführen, als sie im Gedenken an ihre Träger in Sholachi al'Muruta al'Gorno vorzuhalten"*, wie Telash Al'Ayahi ay Baburin, Vorsteherin des nämlichen Tempels sowie Adoptivtochter der Metropolitin, Ariana von Pfiffenstock-Ruchin lächelnd erklärte.

*Katja Reinwald*

# Die Eidechsenkrieger

**Hôt-Alem.** Äußerst ungewöhnliche Nachrichten erreichen uns aus der südlichsten Stadt des Neuen Reiches. Im Praiosmond zog eine Gruppe von etwa fünfzig Mohas der unterschiedlichsten Stämme vor die Stadt und versetzte die Soldaten Hôt-Alems in helle Aufregung. Doch offenbar kamen die Krieger nicht um anzugreifen, sondern um eine Audienz bei Fürstprotektor Refardeon zu erbitten.

Der Anführer der Mohas, der in vielen südaventurischen Städten gesuchte He-Sche, weckte das Interesse des Fürstprotektors, sodass er sich für ihn Zeit nahm und ihn in seinen Palast einlud.

Details der Audienz sind zwar nicht bekannt, doch hinterließ der Moha offenbar einen außergewöhnlichen Eindruck beim Fürstprotektor, sodass er ihn in den Praios-Tempel zu einer Andacht mitnahm.

Offenbar gestand He-Sche, dass er und seine Leute für die Überfälle auf die Sklavenjäger in Mengbilla und Chorhop verantwortlich sind (der Bote berichtete in der Ausgabe **150**), Hôt-Alem aber nichts zu befürchten habe. Er betrachte Refardeon als großen Häuptling, den er respektiert und dem kein Leid geschehen solle, solange der Fürstprotektor weiterhin die Sklaverei verbietet. He-Sche sprach mehrfach davon, dass er das Reich der Eidechse ausgerufen habe, doch was er damit meinte, ist nicht eindeutig geklärt.

Am Ende des Tages zog er friedlich mit seinen Kriegern, die allesamt tsagefällige Motive auf ihre Körper gemalt hatten, ab und verschwand wieder im Dschungel.

*Alex Spohr*

# Tod des Einokraten von Phrygaios

**Phrygaios.** Traurige Nachrichten erreichten das Festland Anfang des Jahres. Der Einokrat von Phrygaios, Horakles von Marudret, verstarb bei der Jagd auf die gefürchteten Stierungeheuer seiner Heimat, die sogenannten Minotauren. Horakles war ein geachteter und gerechter Herrscher, der bei den Bewohnern der Insel höchstes Ansehen genoss.

Nach seinem Tod herrscht an seiner Stelle vorerst seine Ehefrau Amarenia, die den Beinamen *Die Schöne* trägt, gilt sie doch als von Rahja gesegnet. Doch da sie nicht von dem Blute der Familie des Horakles ist und der verstorbene Einokrat auch keine Blutsverwandten mehr besitzt, muss ein neuer Herrscher von Phrygaios bestimmt werden. So will es das praiosgefällige Gesetz des Inselreiches.

Die Wahl jedoch trifft nicht Horakles' Gemahlin, sondern in einem solchen Fall das berühmte Orakel von Baltrea.

So versammelten sich dieser Tage viele Adlige und reisten ins Herz des Archipels, um dem Richtspruch des Orakels zu lauschen. Der neue Einokrat wird nicht nur der Herrscher der Insel werden, sondern auch nach Brauch und Gesetz die Witwe des Horakles ehelichen dürfen. Beides sicherlich ein Anreiz für so manchen zyklopäischen Mann und Grund genug, Praios zu bitten, dass er sich für ihn entscheiden möge.

*Alex Spohr*



# Eklat bei der Adelsversammlung – Wahl des Adelsmarschalls verlegt

**Festum.** Alle fünf Jahre tritt die bornische Adelsversammlung zur Wahl zusammen, doch dieser Tage werden heftige Unmutsäußerungen aus dem hohen Norden laut. Fest wurde damit gerechnet, dass die Abstimmung in Festum stattfände, Jahr und Tag nachdem Ugo Damian von Eschenfurt 1030 BF als höchster Repräsentant des Lands an Born und Walsach gewählt wurde. Die Adelsversammlung im Praios war daher traditionell schlecht besucht. Für viele der mittellosen Brückenbarone lohnt sich die Anreise nur zu Wahltreffen, und nicht jeder kann es sich dieser Tage leisten, Politik zu betreiben.

Der Antrag des Adelsmarschalls, die diesjährigen Wahlen im Firunmond nach Burg Eschenfurt zu verlegen, sorgte für allgemeines Kopfschütteln. Die folgende Abstimmung fiel jedoch, vermutlich dank der hohen Präsenz der Sewerier und guter Vorbereitung durch von Eschenfurts Wahlhelfer, zu seinen Gunsten aus. Viele Bronnjaren aus den südlichen Teilen von Mark und Festenland reagierten mit offener Empörung, weiß doch ein jeder, dass selbst die Kronstraße zu dieser Zeit des Jahres im Schnee versinkt. Viele vermuten ein wahltaktisches Manöver des Amtsinhabers, denn es ist damit zu rechnen, dass nicht wenige Stimmberechtigte den Weg nach Eschenfurt im harten bornischen Winter scheuen.

Deutliche Worte folgten der Ankündigung, die wir nicht alle in gedruckter Form wiedergeben wollen. Von Baron Matajef von Erbarmen ist überliefert, dass er fluchend den Saal verließ: „Der wird das ganze sewerische Pack schon vor Wintereinbruch bei sich einquartieren - aber unsereins soll wohl im Eis elend verrecken!"

Auch Zuchtmeisterin Iljara von Schimjontken protestierte aufs Schärfste und gab zu bedenken, dass auf diesem Wege so manche Kandidatur verhindert würde. Ihre besondere Sorge galt außerdem dem bornischen Adelsmatrikel, welches vor der Wahl sicher nach Burg Eschenfurt gebracht werden will. Allein anhand eines Eintrags in den Adelsbüchern lässt sich die Wahlberechtigung eines Bronnjaren im Zweifelsfall nachweisen, denn nur Nachfahren der Theaterritter sind in der Adelsversammlung stimmberechtigt. Bis Redaktionsschluss war der Amtsinhaber leider nicht für eine Stellungnahme zu erreichen.

*Eevie Demirtel*

# Von Aventurischen Rüstungen

von Axel Spor
mit Dank an Dominic Wolf Lazé



In unserer neuen Reihe wollen wir Ihnen einige außergewöhnliche und exotische Rüstungen präsentieren. Den Anfang macht der allseits beliebte Kettenhemdbikini.
Wie nicht anders zu erwarten, besteht die Rüstung aus zwei Teilen: dem Oberteil und dem Höschen. Zur Verwunderung mancher Krieger bietet der Bikini aber in den bedeckten Zonen einen hervorragenden Schutz, da die Materialdichte dort, besonders im Vergleich zu einem gewöhnlichen Kettenhemd, ausgesprochen groß ist.
Die Herstellung eines Kettenhemdbikinis ist eine zeitaufwendige und anstrengende Arbeit, zu der nur wenige Schmiede Aventuriens in der Lage sind. Es gelten die Regeln für die Herstellung von Rüstungen (**WdS 181**), allerdings sind Kettenhemdbikinis ein *Berufsgeheimnis* (Talent *Grobschmied*).
Gerüchten zu Folge gibt es sogar eine Handvoll magischer Exemplare, die ihre Trägerinnen bei der Anwendung ihrer Zauber nicht einschränken.

**Kettenhemdbikini***
**Ko** 0 **Br** 6 **Rü** 2 **Ba** 2 **LA** 0 **RA** 0 **LB** 0 **RB** 0
**gRS** 2 **gBE** 1 **Gew.** 2 **Preis** 1000
**Verfügbarkeit:** Überall (sehr selten), insbesondere ORK.
**Besonderheiten:** Trägerinnen des Kettenhemdbikinis mit dem Vorteil *Gut Aussehend* oder *Herausragendes Aussehen* sind schwerer zu treffen, da ihre Rüstung für Ablenkung sorgt. Gegner erhalten eine Erschwernis von +1/+3 auf ihre AT.

# Aventurische Feenwesen

von Martin Schmidt
mit Dank an Daniel Simon Richter

In den nächsten Ausgaben des Aventurischen Boten stellen wir Ihnen weiterhin verschiedene aventurische Feenwesen vor, die den Helden auf ihren Reisen begegnen oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können. Generelles zu den Feenwesen Aventurien entnehmen Sie der Publikation **Am Großen Fluss 146ff.**

## Flinkfuß - ein Biestinger der Waldwildnis

Viele Jäger und Kräutersammler, die es in die Waldwildnis zwischen Salza und dem Thuransee verschlägt, berichten immer wieder von wunderlichen Vorkommnissen in der Nacht. Nachtwachen schlafen aus unerfindlichen Gründen ein, und am nächsten Morgen sind die Vorräte durchwühlt und kleine Bißspuren sind in der Nahrung zu finden. Verirrte Wanderer erzählen von einer unsichtbaren vorlauten Stimme, die ihnen den Weg zurück auf einen Pfad weist. Wilderer, die den Gesetzen des Firun und denen des Waldes freveln, fürchten sich vor derselben Stimme, kündet sie stets Unheil an, dass einem widerfährt.

Hinter all den Erzählungen steht ein Biestinger namens *Flinkfuß*, der in einem der größten Waldgebiete Aventuriens lebt. Optisch gleicht das Feenwesen einem Hermelin, das wie beinahe alle Biestinger menschengleich auf zwei Beinen läuft. Auf seinem Kopf trägt er ein kleines grünes Barett, in dem eine winzige Feder steckt. Seine menschengleiche Intelligenz ist am deutlichsten an den funkelnden schwarzen Augen zu erkennen. Anders als normale Hermeline ist seine Fellfarbe nicht von den Jahreszeiten abhängig, sondern vielmehr von der Stimmung des Biestingers.
*Flinkfuß* agiert seit Menschengedenken in dem Waldgebiet. Er beobachtet gerne die Sterblichen und spielt ihnen gerne einmal einen kleinen Streich, der üblicherweise harmlos bleibt. Allerdings unterschätzt der Biestinger ab und an die Auswirkungen seines Handelns. Sollte er tatsächlich Schaden anrichten, macht er sich Vorwürfe und ist er darum bemüht, selbigen wieder gut zu machen.
Die Geschichten über die helfende Stimme stimmen tatsächlich, denn

*Flinkfuß* ist immer froh, wenn die Menschen den Wald verlassen oder nicht zu tief in ihn vordringen. Obwohl er für einen Biestinger über große magische Kräfte verfügt, ist er bei seinen Ratschlägen nie unsichtbar – die Menschen schauen einfach nicht zu ihm herab.
Der umtriebige Biestinger pflegt einen engen Umgang mit den anderen sagenumwobenen Geschöpfen des Waldes: *Flinkfuß* wird oft in der Gegenwart des ‚traurigen Einhorns' Keldoran gesichtet, dem *Hirschkönig* dient er gar als Sendbote, wenn dessen Belange die der Menschen berühren.



Je nach Verhalten der Helden kann *Flinkfuß* eine wahre Hilfe in der Waldwildnis, aber auch eine ebenso große Plage sein. Auch wenn seine Streiche die Helden nie in wirkliche Gefahr bringen, können sie diese auf Dauer zermürben. Versuche, den Biestinger einzufangen oder zu bannen, scheitern an dessen magischen Kräften.
Solange die Helden ihn nicht angreifen oder gegen Firuns Gebote verstoßen, droht ihnen keinerlei Gefahr – begehen sie jedoch einen Frevel, wird der Biestinger alles daran setzen, den oder die Schuldigen zu bestrafen.



## Zwangobrax – ein Wehrheimer Hämmerling

Die Vernichtung Wehrheims im Magnum Opus des Weltenbrandes betraf nicht nur die in der Stadt lebenden Menschen. Auch die nur in Wehrheim anzutreffenden Hämmerlinge, eine seltene Art der Kobolde, verloren in jenen schicksalshaften Stunden ihr Heim. Ihrer Heimat beraubt, suchten sich die Hämmerlinge eine neue Stadt. Seit einigen Jahren leben sie nun in Warunk. Wie in Wehrheim wohnen sie nun wieder in den Häusern emsiger Handwerker, in denen sie mit ihrer Magie kunstvolle Handwerksarbeiten fertigen. Aber nicht alle Hämmerlinge haben die Schrecken unbeschadet überstanden.
*Zwangobrax* ist rund anderthalb Spann groß und hat eine große Knollennase im Gesicht. In seiner Handwerkerkleidung wirkt er ansonsten wie ein geschrumpfter Mensch im fortgeschrittenen Alter. Hier enden allerdings die Gemeinsamkeiten mit den übrigen Hämmerlingen, die für ihre Ordnungsliebe bekannt sind. Seine Kleidung ist abgetragen, an einigen Stellen sogar zerschlissenen. Die weißgrauen Haare hängen *Zwangobrax* wild ins Gesicht, der Ausdruck seiner bernsteinfarbenen Augen wechselt zwischen tiefer Trauer und blinder Wut.
Als wäre es schon nicht schlimm genug die Zerstörung seiner Heimat mitanzusehen zu müssen, fiel er endgültig vom Glauben an die Menschen ab, als der Schmied, in dessen Haus er bislang gelegt hatte, sich mit den Angreifern verbündete. *Zwangobrax* sagte sich im Streit vom Oberhaupt der Sippe, dem greisen *Meister Ongbrax*, los. Für *Zwangobrax* haben die Menschen nach ihren Taten alle ihre Ansprüche auf die Hilfe der Hämmerlinge verwirkt. Dass einzelne von ihnen Hämmerlinge sogar fangen und unterjochen wollen, macht die Menschen in den Augen des Hämmerlings endgültig zu Feinden.

*Zwangobrax* ist ein verbitterter Hämmerling, der alles in seiner Kraft stehende daran setzt, den Menschen zu schaden. Bislang haben sich seine Taten darauf beschränkt, Werkstätten zu sabotieren und Entstandenes zu schädigen. Vor allem Waffen sind dem Hämmerling ein Graus. Nachts dringt er in die Schmieden oder Lager ein und fügt allen erreichbaren Waffen und Rüstungen Sollbruchstellen hinzu. Die neu errichteten Gebäude seiner ehemaligen Sippe lässt der zornige Kobold bislang unangetastet, doch scheint es nur eine Frage der Zeit zu sein, bis er sich auch gegen sie richtet.

# Der Weg des Kitab ash Shifa

von Alex Spohr

*(Fortsetzung von **Das Rätsel des Kitab ash Shifa** aus dem Aventurischen Boten 151)*

Khelbara wusste nicht genau, wie viel Zeit vergangen war, doch als sie erwachte, verspürte sie das schmerzhafte Pochen ihres Schädels. Sie lag auf dem Bauch, ihre Hände waren hinter dem Rücken gefesselt worden und ihre Augen mit einem Tuch verbunden. Das Atmen fiel ihr schwer und dennoch versuchte sie sich zu bewegen. Angst stieg in ihr auf, ihre hektischen Bewegungen führten nur dazu, dass die Fessel sich immer enger zusammenzog und in ihre Haut einschnitt.

*Wenn er mich töten wollte, hätte er es längst getan*, hoffte sie.

„Na, wach?“, hörte sie eine tiefe männliche Stimme, die sehr amüsiert klang.

Khelbaras Kopf schmerzte noch immer, das Pochen störte ihre Konzentration, doch sie beruhigte sich langsam und konnte den Schwindel unterdrücken. Viel schlimmer schmerzte sie das Gefühl, so einfach übertölpelt worden zu sein.

„Wie hast du mich gefunden? Hat der Wirt mich doch verraten?“

Der Mann wartete einen Moment, bevor er ihr antwortete: „Er hat anfangs sogar geleugnet, dass du hier bist. Doch als ich ihm klar machte, dass ich ein Gesandter des Prinzen bin und du eine gesuchte Oroni, da hat er angefangen zu schwitzen. Und mit etwas Nachdruck begann er dann auch zu reden.“

Khelbara ärgerte sich über ihre eigene Unvorsichtigkeit. *Früher konnte man sich noch darauf verlassen, dass ein Wirt seinen Mund hielt, wenn man ihm Geld gab. In Oron hätte man ihn mit Sicherheit bestraft, hier wird er wohl vermutlich wie ein Held gefeiert werden.*

„Mein Herr ist sehr verärgert darüber gewesen, dass es dir und deinen Verbündeten gelungen ist, ihm das Buch zu entwenden. Deswegen hat er mich geschickt. Ich soll dich zu ihm zurückbringen. Er will sich eine Zeit lang mit dir vergnügen, bis du ihm freiwillig sagst, wo das Buch ist.“

*Das Kitab ash Shifa ist nicht mehr in Assads Besitz?* Khelbara wusste zwar nicht was dahinter steckte, aber seit sie den Brief ihres Gönners erhalten hatte, stellten sich ihr sowieso mehr Fragen, als sie Antworten erhielt. Und dies war wieder eine dieser Fragen. Doch es war im Augenblick nebensächlich, sie musste überlegen, wie sie aus ihrer misslichen Lage entkommen konnte.

„Ich gebe mich geschlagen. Wenn du mich gut behandelst und mir die Augenbinde abnimmst, verspreche ich dir keine Schwierigkeiten zu machen.“

„Hältst du mich für dumm? Wenn du sehen kannst, kannst du auch zaubern.“

*Ja, eigentlich hielt ich dich für dumm. Aber du bist doch klüger als erwartet. Ein intelligenter Lakai. Gut, dann muss ich wohl zu anderen Mitteln greifen …*

*Hmmm, Verführung? Eher nicht. Der Kerl hört sich nicht so an, als ob er sonderlich dafür empfänglich wäre. Vermutlich nimmt er sich sowieso was er will. Außerdem funktioniert dies nur in schlechten Hamarro-Romanen. Zauberei scheidet auch aus solange ich gefesselt bin, aber vielleicht gibt es doch einen Weg …*

Khelbara versuchte so leise und unauffällig wie möglich die Fessel um ihr Handgelenk zu entfernen. Das dünne Seil war fest und gab nicht nach, aber sie hatte eine Idee, wie es ihr dennoch gelingen konnte, sich zu befreien. Sie hörte wie der Fremde ihr Bett durchwühlte. Zwar wusste sie nicht, ob er ihren Befreiungsversuch bemerken würde, aber sie hatte keine andere Wahl. Sie musste das Risiko eingehen.

Leise und vorsichtig wand sie sich, bis sie nicht mehr auf dem Bauch lag, sondern aufgerichtet saß. Sie führte geschickt ihre Beine durch die zusammengebundenen Arme hindurch, bis ihre Hände nicht mehr auf ihrem Rücken verschränkt waren.

In dem Moment, wo sie mit ihren Händen die Augenbinde erreichen konnte, zog sie diese ab und sah, dass der Glatzkopf noch immer ihr Bett durchwühlte. Überall lagen Kissen und Federn herum, der Schrank war geöffnet und ihre Kleidung lag auf dem Boden verteilt.

Sie wartete nicht lange und begann sich auf den BANNBALADIN zu konzentrieren und flüsterte die Formel. Zwar hatte sie gehofft, dass der grobschlächtige Kerl nichts hören würde, doch offenbar hatte er sie nun doch bemerkt.

Als sich der Glatzkopf erschrocken umschaute und reagieren wollte, da entfaltete die Magie zu Khelbaras Erleichterung bereits ihre Wirkung. Zwar war der Wille des Fremden stark, aber nicht stark genug. Er war nun ihr Freund, ihr Vertrauter. Der Zauber sorgte dafür. Zwar nur für eine kurze Weile, aber dies reichte ihr. Khelbara stand auf, lächelte siegesgewiss und ging auf ihn zu.

„Sei gegrüßt, Effendi. Was verschlägt dich hierher?“

Der Glatzkopf schien sich vor einer Antwort drücken zu wollen, fast wirkte es so, als schäme er sich, denn sein Gesicht lief rot an.

„Mein Herr, Prinz Assad von Baburin, hat mich geschickt. Ich soll euch suchen, zu ihm bringen und herausfinden, wo das Kitab ash Shifa ist.“

„Ah. Er denkt, dass ich es habe, nicht wahr?“

„So ist es. Es verschwand kurz nachdem ihr die Stadt verlassen habt. Direkt aus seinem Arbeitszimmer. Er glaubt zumindest, dass ihr wissen könntet, wo es sich befindet.“

Khelbara stutze ein wenig, aber sie hatte keine Zeit sich darum zu kümmern.

„Wie war noch gleich dein Name. Wir kennen uns ja noch nicht so lange, mein ehrenwerter Freund.“

„Korwad ibn Brachtul, zu deinen Diensten.“

*Ein Söldner. Oder gar ein Geweihter des Kor? Er trägt zwar nicht die Kleidung und Bewaffnung eines Geweihten, aber sein geschorenes Haupt und das Amulett deuten doch darauf hin.*

„Richtig, Korwad. Nun, unser beider Freund Assad ist wohl einem Missverständnis erlegen. Wir hatten Meinungsverschiedenheiten, aber die dürften sich nun erledigt haben. Du kannst zu ihm zurückkehren und musst nicht weiter mein Zimmer durchwühlen. Berichte einfach, dass sich alles geklärt hat.“

„Danke, ich hatte schon befürchtet, dass ich dich ganz unsanft nach Baburin schleifen müsste“, sagte Korwad und ging Richtung der Tür, bevor er kurz stehen blieb und sich wieder Khelbara zuwendete „Eine Frage noch. Wie hast du es geschafft dich zu befreien?“

Sie lächelte Korwad so süß wie Honig an und genoss ihren Triumph: „Nun, an der Schule der Schmerzen erlernte man viele nützliche Dinge. Dazu gehört auch, wie man Knoten bindet und sich aus jeder Fesselung selbst befreien kann.“

Korwad war erst irritiert, dann lachte er laut und Khelbara stimmte einen Moment später in das Lachen ein. Als er sich wieder umwenden und gehen wollte, hielt ihn Khelbara noch einmal kurz auf: „Korwad!"
„Ja?"
„Die Fessel", sagte sie zu ihm und hob die immer noch verbundenen Hände ihm entgegen. Er zögerte nur einen kurzen Moment, dann zog er ein langes Messer und schnitt den Lederriemen mit einem kräftigen Ruck durch. Khelbara rieb sich die Hände und dankte ihm. Mit einer knappen Verbeugung verabschiedete er sich und verschwand in der Dunkelheit des Ganges vor ihrem Zimmer.
Khelbara beeilte sich. Sie packte ihre Habseligkeiten sofort zusammen, schlich aus der Karawanserei heraus und machte sich noch in dieser Nacht auf den Weg nach Zorgan.
*Wo bin ich da nur rein geraten? Ich muss herausfinden, wer mein Gönner ist, welche Rolle Prinz Assad spielt und wo das Kitab ash Shifa ist. Aber erst einmal weg von hier, in Zorgan kann man sich besser verbergen. Hier befinde ich mich noch zu nahe an Assads Machtbereich.*

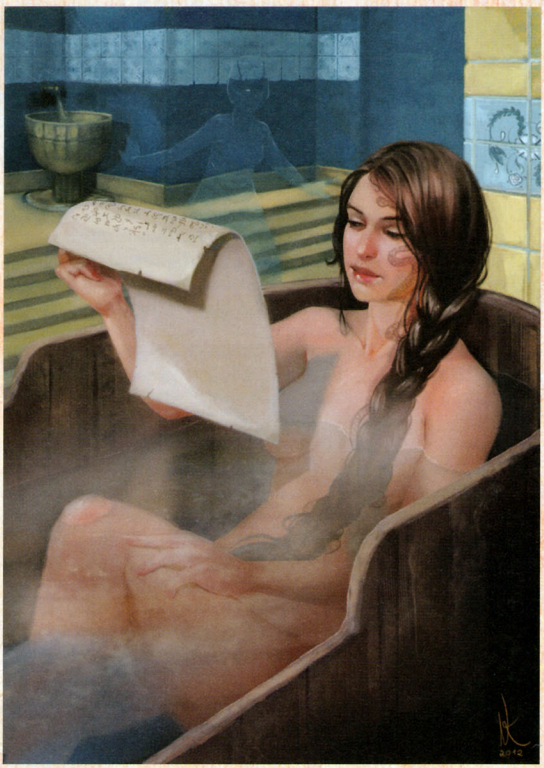
***

Schon lange war Khelbara nicht mehr in der Hauptstadt Araniens gewesen. Sie hatte nicht vor lange zu bleiben. Zu groß war die Gefahr, dass jemand ihr folgte oder sie erkannte. Während den letzten Tagen die sie Richtung Zorgan unterwegs war und sich verborgen hielt, breitete sich in ihr das Gefühl aus, beobachtet zu werden.
Sie entschied sich für eine Nacht im *Roten Kamel*, einer kleinen Karawanserei. Aus Vorsicht betrat sie Zorgan nicht durch das nördliche Tor, an welchem sie zuerst vorbeikam, sondern sie umrundete die Stadt und wählte den Zugang im Süden. Die Torwächterin ließ sie glücklicherweise passieren, ohne sie zu überprüfen.
Das *Rote Kamel*befand sich unweit des Stadttors und so war Khelbara froh, dass sie nicht lange durch die Gassen der Stadt wandern musste. Vor dem geöffneten Tor der Karawanserei empfing sie ein dicklicher Mann mit Glatze und kleinen Glubschaugen. Anders als Korwad machte er jedoch keinen bedrohlichen Eindruck - im Gegenteil: Khelbara musste sogar ein wenig lächeln, als sie ihn ansah. Der Dicke Gastwirt verbeugte sich ständig und lud sie mit überschwänglichen Gesten ein, das Gasthaus zu betreten.
„Tretet ein, oh edelste aller Blumen. Seid Willkommen in Tarefs kleiner Stube, dem *Roten Kamel*. Hier werdet Ihr Erholung von Eurer gewiss langen und anstrengenden Reise finden. Setzt Euch, ich bringe Euch sofort etwas zu Essen und Tee zum Aufwärmen. Und wenn Ihr Euch zur Ruhe legen wollt: Das schönste meiner Zimmer ist noch frei. Dort erwartet Euch ein Bett, so weich wie die Haut der Azila von Awallabad, mit Kissen, so zart wie …"
Khelbara war sich sicher, dass sie es mit einem Eunuchen zu tun hatte, denn seine Stimme klang ungewöhnlich hoch. Sie achtete darauf, dass ihr Kapuzenmantel ihre Tätowierung verbarg, ließ ihn zu Ende reden und machte ihm ebenfalls Komplimente.
„Oh Sahib, ich bin wirklich etwas müde. Eine Kleinigkeit zu Essen und zu Trinken wäre wundervoll. Auch eine Stube zum Übernachten hätte ich gerne. Aber ewiglich dankbar wäre ich Euch vor allem für ein heißes Bad."
„Bei Travia und Phex! Wie konnte ich nicht sofort sehen, dass Ihr Eure müden Glieder bei einem Bad entspannen wollt. Ich muss mich schelten, was bin ich nur für ein unwürdiger Gastgeber! Der Unwürdigste von allen! Layla, bereite heißes Wasser für die Dame vor!", sagte der Eunuch und verneigte sich ein halbes Dutzend Mal entschuldigend vor Khelbara.
„Eine Sache noch, ehrenwerter Taref. Falls jemand nach mir fragt, dann verschweigt, dass ich hier bin." Sie drückte ihm drei Schekel in die Hand und er erwiderte mit einer freundlichen Verbeugung: „Gewiss, gewiss. Ihr seid mein Gast und ich erfülle Euch den Wunsch gerne."
*Hoffentlich besser als der letzte Wirt.*
„Ah, und besser Reisschnaps und Wein anstatt Tee", fügte Khelbara noch hinzu.
Während sie darauf wartete, dass das Wasser des Bades heiß wurde, nahm sie an einem kleinen Tisch im Innenhof Platz und ruhte sich aus. Der Eunuch brachte ihr einen vorzüglichen maraskanischen Reisschnaps und einen Becher Raschtulswaller. Bei dem fleischigen Eintopf lehnte sie jedoch dankend ab und erklärte dem erstaunten Taref, dass sie ein tsagefälliges Gelübde abgelegt hatte und kein Fleisch mehr aß. Auf eine zweite Mahlzeit, die ihr Taref anbot, verzichtete sie vorerst, da das Bad fertig war.
Taref führte sie persönlich zu dem Baderaum. Khelbara hatte gehofft, ein fürstliches Hamam vorzufinden, aber die kleine Karawanserei war eben kein Badehaus. Sie musste mit einem einfachen Holzzuber vorliebnehmen, der allerdings viel Platz bot. Und zumindest konnte sie sich nicht über die Sauberkeit des Bades beschweren.
„Danke, ehrenwerter Sahib", sagte sie und Taref legte nickend ein Badetuch auf den Stuhl neben dem Zuber, bevor er sie alleine ließ.
Der kleine Raum war von dem Dunst des heißen Wassers erfüllt. Khelbara freute sich auf das Bad, ließ keine Zeit vergehen, streifte sich den Mantel ab und ließ ihn zu Boden fallen. Der restlichen Kleidung entledigte sie sich auf dem Weg zur Wanne. Ihre übrigen Sachen, den Stab und die Reisetasche, legte sie auf den Stuhl neben dem Zuber.
Das Wasser roch angenehm nach Lavendel und Arangenöl und sie blieb einen Moment stehen, um den Geruch tief einzuatmen. Als Khelbara zuerst mit ihrer Fußspitze das Wasser berührte, zog sie den Fuß wieder zurück, da das Wasser sehr heiß war, aber sie überwand sich und stieg in den Holzzuber.
Schon bald breitete sich das wohlige Gefühl der Entspannung in ihren Gliedern aus und sie gab ein Seufzen von sich. Khelbara schloss die Augen und döste eine Weile vor sich hin. Sie öffnete sie erst wieder, als Tarefs Dienerin Layla hereinkam und einen weiteren Eimer mit heißem Wasser brachte.
*Gefällt mir nicht. Eigentlich wäre es mir gleichgültig, doch das Mädchen hat meine Tätowierung gesehen. Und ich wollte jegliche Aufmerksamkeit vermeiden.*
„Warte", sagte sie zu Layla, als diese wieder gehen wollte.
„Wenn dich jemand fragen sollte: Du hast diese Tätowierung niemals gesehen. Schweigst du, werde ich dir fünf Schekel geben. Redest du darüber, dann wirst du dein weiteres Dasein als Maus fristen. Haben wir uns verstanden?"
Layla schien verängstigt zu sein und nickte heftig.
*Gut. Vielleicht hätte ich mich bei dem letzten Wirt auch nicht nur auf das Bestechungsgeld verlassen sollen. Drohungen mit einer Aussicht auf Verdienst sind eine weitaus bessere Methode, um Schweigen zu erkaufen.*
Als Layla gegangen war, sah Khelbara zu ihrer Tasche. Dort lugte eine der Kopien des Rätsels hervor, die sie unterwegs angefertigt hatte. Sie streckte sich und zog das Papier heraus und sah es sich noch einmal an. Tagelang hatte sie sich damit beschäftigt, war aber nicht zu einer Lösung gelangt. Anfangs hatte sie sogar einige Fehler bei der Übersetzung gemacht, doch nun war sie sich sicher, die richtigen Worte niedergeschrieben zu haben.

**Geheime Linien des Blutes**
**Alleine die Götter sind unsterblich**
**Aber auch die Kurzlebigen sinnen nach ewiger Jugend**
**Augen der Prophetin bewachen das Geheimnis**
**Erwacht das Blut in der Weißen Stadt**
**Muss es verderben oder bringt es Heilung**
**Am Anfang ist dies ungewiss**

**Die Zahl der Marustaner offenbart den Beginn**

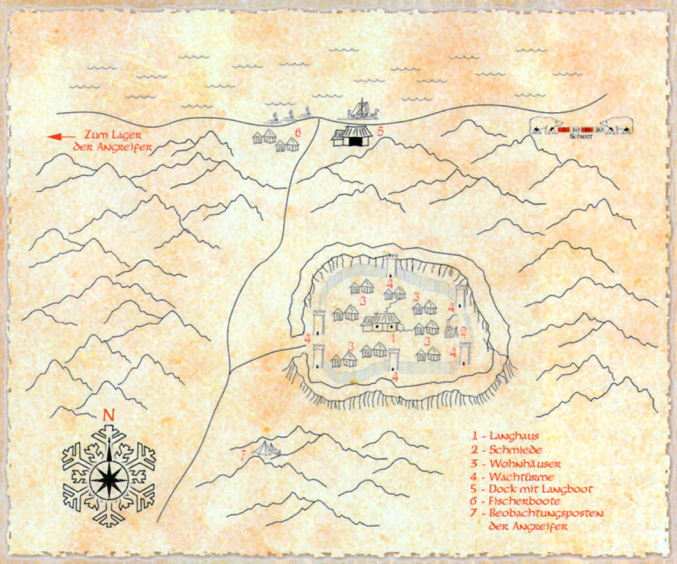
Eine Weile grübelte sie vor sich hin, tauchte ihren Kopf unter Wasser und las die Zeilen wieder und wieder. Das Papier hatte einige Wasserspritzer abbekommen, sodass einige Buchstaben verschmierten. Als sie sich eine der aufgeweichten Stellen genauer anschaute – das e und das erste l der Worte Geheim und Alleine, überkam sie nandusgefällige Erkenntnis.
*Bei Hesinde und Tsa! Jetzt verstehe ich! Die Zahl der Marustaner, die Zwei! Sie ist der Kode für das Rätsel.*
Khelbara sah sich jeden zweiten Buchstaben einer jeden Zeile an und las stumm das Wort, das sich dort schon die ganze Zeit befand und dennoch bislang ungesehen blieb. Sie zeichnete es auf dem Blatt mit ihren Fingern nach. Elburum.
Die Aufregung, die sich ergriff verdrängte die Entspannung des Bades hundertfach.
*Elburum. Was will mir dieses Rätsel damit sagen? Kein weiterer Hinweis? Kein Anhaltspunkt? Nur der Name der Stadt? Das ist mehr als vage.*
„Du hast das Rätsel also gelöst.", erklang eine fremde Frauenstimme plötzlich hinter dem Zuber.
Khelbara erschrak so sehr, dass sie eine hastige Bewegung in Richtung ihres Stabes machen wollte und Wasser aus dem Bad spritzte, doch die Stimme warnte sie: „Wenn du dich umdrehst, wirst du mich zwingen zu handeln. Bleibst du aber ruhig, so können wir miteinander reden."
Khelbara war in einer schlechten Lage. *So wie immer.*
„Wer bist du? Und wie hast du es geschafft ungesehen hier herein zu gelangen? Irgendetwas muss ich falsch machen, wenn jeder sich so an mich heranschleichen kann."
„Habe keine Furcht, Schlangendame. Folge dem Weg des Kitab ash Shifa und du wirst Erkenntnis erlangen. Es ist dein Schicksal. Die Lösung ist der Beginn des Weges."
„Der Hinweis ist vage, ein irrer Söldling und sein mächtiger Herr sind hinter mir her. Keine guten Aussichten. Warum sollte ich nicht lieber einfach verschwinden? Und warum die ganzen kryptischen Rätsel?"
„Es ist dein Schicksal. Deine Neugier treibt dich an und der Wunsch, das Geheimnis zu lüften. Was du entdecken wirst, wird dir Ruhm und Wissen schenken, vielleicht sogar einen Platz in einer der Gilden einbringen."
„Wenn du so viel darüber weißt, warum sagst du es mir nicht einfach? Ich mag keine Rätsel."
Khelbara wartete auf eine Antwort doch es kam keine. Sie drehte sich langsam um, doch niemand war zu sehen. Sie erhob sich aus der Wanne und stieg heraus.
*Eine Unsichtbare?*
Sie war gerade mit dem Gedanken fertig, als Layla die Tür öffnete. Noch bevor Khelbara rufen konnte, dass sie die Tür sofort schließen sollte, wurde das Mädchen geschupst und stolperte überrascht in den Raum hinein.
*Verdammt!*
Khelbara konnte dem Drang widerstehen, splitterfasernackt der Unsichtbaren hinterherzulaufen, da dies unweigerlich großes Aufsehen erregt hätte. Und das war das Letze, was sie jetzt gebrauchen konnte.
Dies war jedoch nicht der einzige Grund: Durch den Türspalt sah sie Korwad im Innenhof stehe und wie er sich mit Taref unterhielt.



Khelbara hatte erst die Befürchtung, dass auch dieser Wirt sie verraten würde, doch als sie sah wie der Eunuch mehrmals heftig den Kopf schüttelte und Korwad die Karawanserei verließ, da dankte sie Taref.
Khelbara hatte sich halb wieder angezogen, als der Eunuch zu ihr kam.
„Oh, allweise Dame des Liebreizes. Ein Mann suchte nach Euch. Ich habe ihn weggeschickt, aber ich sah in seinen Augen lodernden Zorn."
„Danke, Sahib. Ihr seid mir eine große Hilfe gewesen, aber ich fürchte, ich muss Euch verlassen noch bevor ich mich von der Weichheit Eurer Betten überzeugen konnte."
Taref verstand und nickte, ließ sie aber nicht gehen, bevor er ihr nicht eine kleine Flasche des Reisschnapses mitgegeben hatte. Er wollte nicht einmal Geld dafür, sondern sagte ihr, es sei ein Geschenk wegen der Unannehmlichkeiten in seinem Haus.
Khelbara verabschiedete sich von dem Eunuchen, dem einzigen Menschen seit langer Zeit, der es gut mit ihr meinte. Sie gab ihm noch die Schekel für Layla und er versprach ihr, dass sie diesen Lohn erhalten würde. Dann zog sie wieder durch die dunklen Gassen Zorgans.
*Das war wohl meine geheimnisvolle Gönnerin. Sonderlich geholfen hat sie mir nicht. Ich weiß noch immer viel zu wenig und zu jeder Antwort tun sich zwei neue Rätsel auf. Aber sie liegt richtig, ich werde die Spur weiter verfolgen. Schließlich habe ich nichts zu verlieren. Also Elburum. Doch was suche ich nur und wo fange ich dort an?*
Sie zog die Kapuze ihres Mantels tiefer ins Gesicht. Ihre Gedanken drehten sich nur noch um ihre alte Heimat – Elburum, die Weiße Stadt.
*Ende …?*

# Der eiskalte Tod

## Ein Myranor-Szenario für unerfahrene Helden von Moritz Mehlem
## mit Dank an Julian Klippert und Christian Saßenscheid




Die Helden befinden sich zu Beginn des Szenarios in einem kleinen hjaldingischen Dorf eines unbedeutenden Seitenzweiges der Aasa-Sippe – sei es, weil sie junge und erfahrene Krieger der Dorfgemeinschaft sind oder weil sie sich gerade dort aufhalten, um zu handeln, um Lebenserfahrung zu sammeln, das Wort ihres Gottes zu verbreiten usw.

Das Haus Eupherban hat (der schlechteren Nachverfolgbarkeit halber um drei Ecken herum) den hjaldingischen Kapitän Arneson dafür bezahlt, dass er fünf kleine Siedlungen der Hjaldinger im hohen Norden Myranors dem Erdboden gleich macht, da sie dort in aller gebotenen Heimlichkeit neue Siedlungen bauen wollen.

Zwei Dörfer wurden bereits zerstört und nun ist im Zuge der Zerstörung das Dorf in dem sich die Helden befinden an der Reihe, und es finden gerade die ersten kleinen Scharmützel statt. Hetmann Bjarne ist mit der Situation überfordert und es liegt an den Helden, welche Maßnahmen ergriffen werden und wie sich das auf die weiteren Angriffe auswirken wird.

### Das Dorf

Das Dorf liegt etwa eine halbe Meile vom nördlichen Thalassion entfernt und ist komplett von einem anderthalb Schritt hohen Erdwall sowie einem soliden und an jeder Stelle drei Schritt hohen Palisadenwall (30 StP, H 3, S 12 pro Segment) umgeben. Es gibt nur ein Tor, das permanent von zwei Kriegern bewacht wird und sechs Wachtürme, von denen aber normalerweise nur zwei bemannt sind.

Im kleinen Hafen befinden sich derzeit ein Langboot, das in ein Dock gezogen wurde und drei kleine Fischerboote, die normalerweise von drei Kriegern bewacht werden.

Die fünf Wohnhäuser (20 StP, H 3, S 15 pro Segment) des Dorfes bestehen aus etwas weicherem Holz als die Palisade, aber das Langhaus (80 StP, H 8, S 18 pro Segment) des Hetmanns Bjarne, das bis zu 15 Personen fassen kann und die Schmiede (80 StP, H 6, S 18 pro Segment), die bis zu fünf Personen fassen kann, bestehen aus stabilem Stein. Alle Häuser des Dorfes sind eingeschossig und die Türen bestehen aus Holz. Insgesamt leben hier neben dem Hetmann (und eventuell den Helden) acht Männer, sechs Frauen und sieben Kinder. Zur Zeit des Überfalls liegt das ganze Dorf unter einer dichten Schneedecke.

#### Angriff der Piraten

Arneson hat lediglich 18, allerdings gut ausgebildete, Piraten zur Verfügung und muss daher umsichtiger vorgehen als der durchschnittliche hjaldinger Pirat. Er ist mit seinem Langschiff gut zwei Meilen abseits des Dorfes gelandet und hat dort auch ein Lager aufgeschlagen. Die ersten Aktionen richten sich gegen den Außenbereich des Dorfes und gegen Einzelpersonen, bis das Dorf schließlich in einem großen Angriff förmlich überrollt werden soll.

Sollte im Verlauf des Abenteuers Arneson oder aber mindestens sieben der Piraten sterben oder gefangen genommen werden, versuchen die übrigen Piraten zu entkommen.

### Tag 1

✦ Die drei Krieger, die den kleinen Hafen bewachen, werden ermordet. Alle Spuren, die zum Lager führen könnten, werden sorgfältig verwischt.

✦ Nachts wird testweise ein Feuer gelegt, das einen Teil der Palisade niederbrennt. Alles ist aber so feucht, dass der Brand je nach Reaktion der Dorfbewohner nicht viel Schaden anrichtet.

### Tag 2

✦ Sollten Bewohner das Dorf verlassen, werden sie von den Piraten, die sich hinter einem kleinen Hügel versteckt halten, angegriffen, sobald sie außer Sichtweite des Dorfes sind. Sie werden umgebracht und in der Nacht vor das Tor gelegt – als Warnung, das Dorf nicht zu verlassen.

✦ Mit Einbruch der Dunkelheit werden Salven von Brandpfeilen auf die Dächer der Häuser abgefeuert.

✦ Nachts wird das Langboot in Brand gesetzt, wenn es bewacht wird, kommt es zum Kampf.

### Tag 3

✦ Im Morgengrauen werden die Torwachen attackiert und, wenn möglich, getötet oder entführt.

✦ Gegen Mittag wird eine Ramme gegen die Stelle eingesetzt, an der am ersten Tag Feuer gelegt worden war. An diesem Angriff sind vier Piraten beteiligt, die sich bei heftigem Widerstand zurückziehen.

✦ Kurz vor Sonnenuntergang stürmen alle verbliebenen Piraten, wobei zwei Drittel ihrer Kräfte die zuvor geschlagene Bresche angreifen, während Arneson mit den anderen Piraten vom Tor her attackiert.

### Im Anschluss

Dieses Abenteuer kann natürlich den Beginn einer Kampagne bilden, in der die jungen Hjaldinger sich auf die Suche nach den Hintermännern machen und nach und nach auf die Spur des Hauses Eupherban kommen, was auf dem Weg zur endgültigen Vergeltung zu so manchem Kulturschock führen dürfte ...

Helden, die dieses Abenteuer überleben, erhalten **200 Abenteuerpunkte** und können eine Fähigkeit durch eine **Spezielle Erfahrung** steigern.

# Von Baronen, Rittern und Geweihten

## Ein kurzer Blick auf das Briefspiel

Das offizielle Briefspiel ist eine übergreifende Form des Spielens von **Das Schwarze Auge** – meist abseits der eigentlichen Runde–, die Kreativität, Vernunft und ein anpassungsfähiges Verständnis von Aventurien benötigt. Dazu ist es ein wichtiger Teil des Lebendigen Aventuriens (siehe dazu auch den **Aventurischen Boten 150**).

Das Briefspiel soll den durch offizielle Publikationen (Regelwerke, Regionalspielhilfen, Abenteuer oder den Aventurischen Boten) geschaffenen aventurischen Hintergrund aufgreifen und vertiefen. Dabei baut es Kulissen, liefert Spielanreize und beschreibt Figuren, denen man auch im Spiel am heimischen Tisch begegnen kann. Ein Meister soll aus dem Briefspiel spezielle, auf eine bestimmte Region und ihre Eigenheiten abgestimmte Informationen schöpfen können, die ihm helfen, Land und Leute lebhaft darzustellen und sich so in einem Szenario sicher zu entfalten.

Dabei stellen Junker, Ritter oder Barone die ‚Helden' dar. Briefspiel ist auch Rollenspiel – mit etwas anderen Voraussetzungen und mit einer etwas anderen Methode: Die Spieler stellen adlige Lehnsträger dar, denen von ihrem Lehnsherrn ein Stück Land oder eine Aufgabe anvertraut worden ist. Dabei werden die Handlungen des Charakters schriftlich niedergelegt, man schreibt also einen Teil einer Geschichte, schickt diesen an die Mitspieler weiter, die wiederum ihren Teil hinzufügen, so dass am Ende daraus eine komplette Geschichte entsteht. Ein anderer Teil des Briefspiels ist die Ausgestaltung und Beschreibung des eigenen Lehens und seiner Besonderheiten, meist auf den Webseiten der bespielten Provinzen.

Dabei stellen die Provinzkanzler, die von der Redaktion von **Das Schwarze Auge** eingesetzt und bestätigt werden, die Schiedsrichter dar. Sie sind für die Spieler und deren Aktionen in der ihnen zugeteilten Region verantwortlich. Oft gibt es Geschehnisse, deren Ausgang Einfluss auf die gesamte Region hat, und je nach Wichtigkeit und Größe dieser Geschehnisse, muss der Kanzler sein ‚Placet' dazu geben oder mit der Redaktion Rücksprache halten, damit das Briefspiel sich innerhalb redaktioneller Vorgaben bewegt. Die Kanzler sind also gewissermaßen die ‚Meister des Briefspiels', und sorgen so für den Austausch, aber auch die Kompatibilität des Briefspiels mit dem offiziellen Aventurien.

Und hiermit wollen wir dann die Kanzler der Provinzen des Raulschen Reiches sowie des Horasreiches bestätigen und ihnen an dieser Stelle auch für die hervorragende Arbeit danken, die sie bisher geleistet haben, denn zu einem großen Teil ist es den Kanzlern zu verdanken, dass Aventurien so liebevoll und detailreich ausgestaltet werden konnte.

Also: „Ein herzliches Dankeschön und auf weiterhin so gute und konstruktive Zusammenarbeit!"

*Daniel Simon Richter*

- **Königreich Albernia (Kanzler Aedan ui Bennain)**
  Marcus Carson Buss – kanzler@koenigreich-albernia.de
- **Fürstentum Almada (Kanzler Rafik Listhelm Maldonado von Taladur)**
  Niklas Reinke – *Kontaktadresse folgt* –
- **Königreich Garetien (Erster Königlicher Rat Garetiens Horbald von Schroeckh)**
  Björn Berghausen – kanzler@garetien.de
- **Markgrafschaft Greifenfurt (Meister der Mark Bredogar Eustachius von Parsenburg)**
  Volker Weinzheimer – kanzler@greifenfurt.de
- **Fürstentum Kosch (Kanzler Nirwulf Sohn des Negromon)**
  Stefano Monachesi – kanzler@angbar.de
- **Herzogtum Nordmarken (Landhauptfrau Isewein von Weiseprein)**
  Tina Hagner – kanzler@nordmarken.de
- **Markgrafschaft Perricum (Altgräfin Rimiona Paligan)**
  Björn Berghausen – kanzler@garetien.de
- **Rabenmark (Landedler Firnmar Bernhelm von Trollstätt)**
- **Traviamark (Kronverweser Cordovan von Rabenmund ä.H.)**
- **Wildermark (Reichsoberst Bunsenhold von Ochs)**
  Ralf Dieter Renz – kanzler-darpatien@t-online.de
- **Herzogtum Tobrien (Kanzler Delo von Gernotsborn)**
  Daniel Simon Richter – kanzler@herzogtum-weiden.net
- **Herzogtum Weiden (Haus- und Hofmeister Eberwulf von Weißenstein)**
  Daniel Simon Richter – kanzler@herzogtum-weiden.net
- **Markgrafschaft Windhag (Burggraf Kühnbrecht von Grötz)**
  Marcus Carson Buss – kanzler@koenigreich-albernia.de
- **Horasreich (Comto Großsiegelbewahrer Adilron ay Oikaldiki)**
  Andree Hachmann – kanzler@liebliches-feld.de

### Rahjagefälliges



In den letzten Monaten wurde die Redaktion des Schwarzen Auges geradezu überhäuft mit Fragen bezüglich der aventurischen Sexualität und Erotik, und so wird auch schon fleißig an einigen Publikationen gearbeitet, die Antwort auf all diese Fragen liefern sollen.

So wird demnächst ein neuer Regelband erscheinen: **Wege der Vereinigungen**– ein umfassendes Regelwerk der aventurischen Sexualität. Hier finden Sie sowohl Würfeltabellen als auch praktische Hinweise, wie Sie Liebe und Romantik am Spieltisch darstellen können.

Passend dazu ist auch das **Rahja-Vademecum** in der Pipeline, ein Handbuch für reisende Geweihte der lieblichen Göttin.

Als Besonderheit wird es auch noch ein limitiertes und in Kunstleder gebundenes Buch geben: **Nahema – Luder oder Lichtgestalt**. Dabei handelt es sich um eine Biographie der berüchtigtsten Zauberin Aventuriens. Hier werden zum ersten Mal ihre persönlichen Pläne und weitere Entwicklung offenbart. Und selbstverständlich wird auch ein Einblick in ihr ausschweifendes Liebesleben gewährt.

# RPC - Die RolePlay Convention 2012

## 05. und 06. Mai in der Koelnmesse

Bald ist es wieder soweit: Die RolePlay Convention lockt Fantasybegeisterte aller Coleur zu Tausenden in die Messehallen der Stadt Köln. Insgesamt findet die RPC nun schon zum sechsten Mal statt - zum vierten Mal in der Koelnmesse. Wir freuen uns darauf.

Eins hat die RPC dabei nie vergessen: ihre Basis. Die RPC bleibt trotz ihrer Größe und professionellen Ausrichtung eher eine Convention als eine Messe. Es gibt Workshops, Lesungen, Spielbereiche, Bühnenprogramme, Turniere, Konzerte und vieles mehr an Programm, das den Besucher unterhält und anspricht.

Und da gliedern wir von Ulisses Spiele uns natürlich gerne ein und bringen Ihnen zahlreiche Highlights speziell zur RPC.

Hier begeistert uns vor allem die starke Crossover-Ausrichtung der RPC. Das Publikum rekrutiert sich aus sämtlichen Spiele- und Medienbereichen mit dem Schwerpunkt Rollenspiel. Und wo immer Schnittpunkte geschaffen werden, können sie von der umfassenden Begeisterung der Besucher für Phantastik zehren.

Dieses Jahr zur RPC haben wir unter anderem folgende Programmpunkte im Gepäck:

### Schicksalspfade-Betaspielrunden

Im letzten Boten haben wir Ihnen *Schicksalspfade*, das Miniaturenspiel des *Schwarzen Auge* präsentiert. Das Gros der Regeln sind verfasst, testgespielt und für gut befunden, die









Figuren in verschiedenen Stadien der Fertigstellung. Zur RPC können wir Ihnen schon eine ganze Reihe toller Figuren präsentieren. In den nächsten Wochen läuft der Betatest des Spiels an, und Sie können auf der RPC daran teilhaben! Wir verlosen einen von zehn Startplätzen unter allen, die uns bis zum 15. April eine E-Mail mit dem Betreff „Schicksalspfade Betatest" und ihren Kontaktdaten an feedback@ulisses-spiele.de senden. Wer einen Startplatz gewonnen hat und wann die jeweilige Betatestrunde beginnt, erfahren Sie in unserem Blog auf der Internetseite www.ulisses-spiele.de.

### Ulisses-Produktworkshop

In dieser Veranstaltung am Samstag stellen wir unsere neuen Produkte vor und verraten, was das Jahr 2012 bringen wird. Schwerpunkte sind dabei *Das Schwarze Auge* und das Miniaturenspiel *Schicksalspfade*, aber André Wiesler und Clemens Schnitzler präsentieren darüberhinaus auf unterhaltsame Weise News und Vorankündigungen zu allen Ulisses-Produktreihen (Romane, Pathfinder, Battletech u.v.m.). Dabei stehen ihnen Vertreter des Verlags und der *Das Schwarze Auge*-Redaktion zur Seite.

### Meeting-Point

Am Meeting-Point haben Sie an beiden Tagen Gelegenheit, Autoren und Redakteure zu interessanten Themen zu befragen und sich von ihnen aus dem Schaffensprozess erzählen zu lassen. Eine detaillierte Liste der Meeting-Point-Veranstaltungen finden Sie vorab auf unserer Homepage unter www.ulisses-spiele.de.

### Demorunden

Auch auf der RPC werden wir wieder zahlreiche Demorunden zu verschiedenen neuen Produkten, aber auch zu beliebten Evergreens anbieten – einfach vorbeikommen, ausprobieren, überzeugen lassen.

Seien Sie dabei, wenn im Mai wieder alles, was Spiel und Würfel hat, nach Köln pilgert. Genießen Sie die besonderen Möglichkeiten, die der Mix aus allen Spielsparten eröffnet und vergessen Sie bitte nicht, an unserem Stand vorbeizuschauen.

ROLE PLAY CONVENTION 2012 - Dark Waters | www.rpc-germany.de | www.facebook.com/RolePlayConvention | 05. und 06. Mai 2012 | Koelnmesse

# Produktvorschau

Auch in den kommenden Wochen werden wir Ihnen wieder zahlreiche spannende und lesenswerte Produkte präsentieren können. Mit dieser Produktvorschau möchten wir Sie darüber informieren, wonach es sich bis zum nächsten Boten lohnt, Ausschau zu halten. Alle Veröffentlichungsdaten sind nach bestem Wissen und Gewissen gegeben, aber wir bitten darum, sie nicht auf die Goldwaage zu legen – selbst mit all unseren Gaben und Bannsprüchen können wir Phex und den Namenlosen erfahrungsgemäß nicht vollkommen ruhigstellen.










## Götter …

Im Mai wird sich das **Efferd-Vademecum** aus den Fluten erheben und im Juni/Juli folgt ihm das **Rahja-Vademecum**. Beide Bände sind im gewohnten Kleinformat gehalten und in Kunstleder geschlagen. Auch inhaltlich reihen sie sich mit Gebeten, Hinweisen für ein gottgefälliges Leben und Antworten auf die drängenden Fragen zur jeweiligen Kirche in die Reihe der bisher erschienenen Gebetsbände ein. Natürlich dürfen auch die stimmungsvollen Zeichnungen direkt aus Aventurien nicht fehlen.

Apropos Reihe: Neben den vier bisher erschienenen Vademecum-Bänden (Hesinde und Rondra sind bereits erhältlich) werden im Laufe der Jahre 2012/2013 alle Zwölfgötter ihr eigenes Vademecum erhalten. Das Erscheinen wird jeweils thematisch auf andere Produkte abgestimmt sein. So unterstützt aktuell das Rahja-Vademecum das **Abenteuer Schleiertanz** und Efferd steht mit **Bahamuths Ruf** in Verbindung (siehe beide unten).

## … und Dämonen



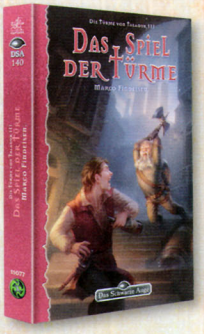
Sie haben es vielleicht schon bemerkt: Auf zwei kommenden Abenteuerbänden findet sich ein neues Logo. Es weist auf eine neue Sorte von *Das Schwarze Auge*-Abenteuer hin, die wir mit dem Überbegriff „Zyklus" bezeichnen. Ein Zyklus besteht aus einer Reihe von Abenteuerbänden, die unabhängig voneinander und in beliebiger Reihenfolge gespielt werden können, über ein gemeinsames Thema aber miteinander verbunden sind.

Bei der Splitterdämmerung stellen die Splitter der Dämonenkrone den verbindenden Teil dar. Sie sind integraler Bestandteil aller Abenteuer dieses Zyklus. In den nächsten Wochen erscheinen gleich zwei Splitterdämmerung-Abenteuer, ein drittes ist in Vorbereitung. Weitere sind möglich … wir halten Sie auf dem Laufenden.

Welches sind nun die Abenteuer aus dem Splitterdämmerung-Zyklus? Zum einen ist da **Bahamuths Ruf**. Dieser Abenteuerband entführt die Helden in das Perlenmeer, wo sie sich mit Piraten und Heptarchen messen. Seite an Seite mit berühmten Freibeutern gilt es, einem gewaltigen Feind die Stirn zu bieten. Erfahrene Spieler erinnern sich noch an **Blutige See**, das vor über einer Dekade sehr gut ankam – Bahamuths Ruf greift Handlungsorte und Meisterpersonen daraus auf, ohne dass eine Kenntnis des Abenteuers zum Spiel notwendig wäre. Bahamuths Ruf enthält zudem umfangreiches Material, um die Helden neben dem enthaltenen Abenteuer lange Zeit zu begeistern und zu beschäftigen.

Zum anderen sprechen wir von **Schleiertanz**, das im April erscheinen soll. Das umfangreiche Abenteuer und die Hintergrundinformationen dieses Bandes entführen den Leser und Spieler nach Aranien. Sie nehmen thematisch den in **Land der Ersten Sonne** eingeführten Metaplot „Hinter dem Schleier" auf und führen ihn fort, um Aranien weiterzuentwickeln. Der Ansatz des Abenteuers ist dabei sehr frei, es erlaubt den Spielern viele eigene Wege und ermöglicht es ihnen – sofern sie erfolgreich sind – sich einen Namen als Helden in diesem Landstrich zu machen.

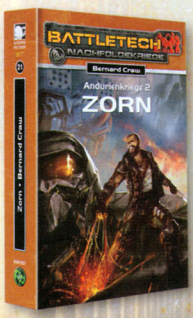
## Streitlustiges Taladur




Mit **Das Spiel der Türme** aus der Feder von **Marco Findeisen** erscheint im April der dritte Band der Romanreihe **Die Türme von Taladur**. Er setzt den Vorgängerband **Die Last der Türme** von André Wiesler fort und erzählt die Geschichte der almadischen Stadt weiter. Und die hat es in sich, ist der vorgebliche Frieden in Taladur doch trügerisch, denn hinter den Kulissen ist der Kampf um die Sitze im Erzenen Rat längst entbrannt. Die alten Familias der Stadt ringen um die Vorherrschaft, und während die einen noch brüchige Allianzen schmieden, wetzen andere bereits hinterrücks ihre Klingen.

Einer, der es im Kampf um die Macht längst zur Meisterschaft gebracht hat, ist Dom Cavazaro. Wie ein Puppenspieler versteht das Familienoberhaupt, die Menschen zu lenken. Auch der junge Zauberer Laurenzio kann sich ihm nicht entziehen und verfängt sich schnell in seinem Netz aus Gefälligkeiten und Verpflichtungen. Noch ahnen die wenigsten, dass sie nur Figuren sind in einem großen Spiel, und dass der Einfluss des Doms sich in den Adern der Stadt ausbreitet wie das tödliche Gift einer Schlange.

## Streitlustiges Andurien




**Zorn** lautet der Titel des zweiten Teils der Andurien-Reihe von **Bernard Craw** und selten war ein Titel so treffend gewählt. Im Battletech-Universum geht es selten friedlich oder besonnen zu, sonst würden die riesigen Kampfroboter ja auch verstauben. Aber in Zorn geht es richtig zur Sache.

Weiterführende Informationen, Werkstattberichte und Leseproben zu unseren Produkten finden Sie stets auch im Ulisses-Blog auf unserer Internetseite **www.ulisses-spiele.de** und für Rückfragen stehen wir Ihnen jederzeit unter der E-Mailadresse **feedback@ulisses-spiele.de** zur Verfügung.

# Leseprobe aus Das Spiel der Türme – Die Türme von Taladur 3

## Autor: Marco Findeisen

*Hacienda della Estrellas, Taladur. Vierundzwanzigster Tag im Perainemond, 989 nach Bosparans Fall.*

»Damit ich das richtig verstehe«, wiederholte der Dom, während er sich den letzten Bissen Weißbrot mit dem gut abgehangenen Ragather Schinken in den Mund schob. »Du kommst zu mir und bittest um Geld für die Anschaffung eines neuen Braukessels. Ich nenne dir gute Gründe, warum ich dagegen bin. Du kaufst ihn trotzdem.« Er spülte den Bissen mit einem Schluck Wein herunter. »Doch kaum ist er da, brennt dir die Braustube ab.«

Der Bierbrauer stand am anderen Ende der Tafel und nickte schuldbewusst. »Es ist furchtbar. Ich kann es mir nicht erklären. Einer der Lehrlinge muss irgendwie unaufmerksam gewesen sein.« Nervös knetete er das Barett in seinen Händen. Sein breiter Körper war kraftlos in sich zusammengesunken. Er gab ein jämmerliches Bild ab.

»Tragisch, fürwahr«, stimmte ihm der Dom nickend zu, während ihm sein Bruder Danilo das Tablett mit den *Tapas* reichte. Unschlüssig tanzten seine Finger über die kleinen Häppchen, bis er sich schließlich entschieden hatte. »Und nun kommst du also zu mir, damit ich deine Schulden übernehme?«, vergewisserte er sich.

»Ende des Mondes wird die erste Rate fällig«, bestätigte der Bierbrauer, »und wenn ich nicht bezahlen kann, dann pfänden sie mein Haus. Ihr müsst mir helfen! Ich habe eine Frau und vier Kinder.«

Schweigend schob sich der Dom den Happen in den Mund, während er den Braumeister aus seinen grauen Augen musterte. »Ich bin enttäuscht von dir, Arif!«, entgegnete er vorwurfsvoll. »Ich habe dir einen Rat erteilt und du hast ihn ausgeschlagen. Dabei hatte ich nur dein Bestes im Sinn. Und was machst du? Hinterrücks stößt du mir den Dolch des Verrats in den Rücken. War ich denn nicht immer wie ein Vater für dich?«

»Doch schon, aber …«

»Aber was?«, unterbrach ihn der Dom. »Was? Du verhältst dich wie ein ungezogener Junge, Arif!« Aufgebracht untermalte er seine Worte mit seinen beringten Händen. »Und am liebsten würde ich dich auch wie einen solchen bestrafen. Aber niemand soll mir nachsagen, ich sei herzlos. Bin ich herzlos, Danilo?«

Überrascht sah sein Bruder vom Essen auf. Seine Lippen und seine Finger glänzten vom Fett der Speisen. »Nein«, entgegnete er mit vollen Backen und schüttelte hastig den Kopf.

»Und weil ich nicht möchte, Arif, dass deine Frau und deine Kinder deiner Dummheit wegen Not leiden müssen, bin ich gewillt, dir zu verzeihen.« Gönnerhaft lehnte er sich in seinem Stuhl zurück.

»Ihr seid zu gütig, Dom Cavazaro!«, bedankte sich Arif unterwürfig. »Aber glaube nicht, dass ich deine Schulden bezahlen werde.« Verunsichert sah ihn der Braumeister an. »Doch mache ich dir ein Angebot«, beschwichtigte der Dom. »Zufällig suche ich für meine Stallungen noch einen Knecht«, eröffnete er ihm. Arif fiel alles aus dem Gesicht. »Die Bezahlung ist nicht üppig«, fuhr Dom Cavazaro fort, »aber es reicht, damit deine Familie satt wird. Und eine neue Bleibe besorge ich euch auch«, ergänzte er. »Selbst wenn die natürlich nicht so geräumig ausfallen wird wie die alte.« Er nahm einen weiteren Bissen Brot, während er sich am fassungslosen Blick seines Klienten ergötzte.

»Du solltest die Quillana im Auge behalten«, riet ihm Danilo wenig später, kaum dass der Braumeister das Zimmer verlassen hatte. »Dem Klienten eines anderen Geld zu leihen, stellt deine Ehre infrage.«

Dom Cavazaro hatte sich in seinem Stuhl zurückgelehnt und kratzte sich nachdenklich am Bart.

»Von meinen Zulieferern habe ich gehört, dass auch Fabio Quillana darüber nachzudenken scheint, Lumino Xetarro zu beerben.« Genussvoll biss Danilo in sein Brot, nur um mit vollem Mund weiterzusprechen. »Seine Familie kommt aus dem Tuchhandel und verfügt über ein weitverzweigtes Netzwerk an Abnehmern. Manche Werkstätten verkaufen inzwischen nur noch an ihn. Zum Beispiel die Weberei in San Cardasso. Die scheren sich überhaupt nicht darum, dass Hesindio der rechtmäßige Erbe der Xetarro ist. Gibt dir das nicht zu denken, Bruder?«

»Ich dachte, wir hätten bereits ausgiebig über dieses Thema gesprochen«, erwiderte der Dom müde.

»Ja«, entgegnete Danilo, während er sich einen weiteren Happen in den Mund schob, »aber ich meine, wenn ihm schon die hauseigene Stickerei davonläuft …«

»Schluss damit!«, fuhr ihm der Dom über den Mund und wechselte das Thema. »Es gab einen Zwischenfall. Heute Morgen, in meinem Lagerhaus. Es hat Tote gegeben.« Er sah seinen Bruder ernst an. »Und die Waren wurden gestohlen. Zwanzig Ballen Tuche, die ich versprochen habe, aber nicht liefern kann.« Er schüttelte den Kopf. »Ich hasse es, ein Versprechen nicht einhalten zu können. Ein Cavazaro steht zu seinem Wort.«

»Was wirst du jetzt tun?« Danilo hatte sich zurückgelehnt und seinen Arm lässig über die Lehne geworfen.

Der Dom zuckte mit den Schultern. »Du hattest doch gerade diese Weberei in San Cardasso vorgeschlagen.«

Danilo schüttelte den Kopf. »Die werden aber nicht an dich verkaufen. Die handeln nur noch mit Fabio Quillana.«

»Nun«, antwortete der Dom und hob erneut sein Weinglas, »dann werden sie für mich eben mal eine Ausnahme machen müssen. Fabio wird es verschmerzen. Schließlich hat er gerade das Haus von Brauer Arif bekommen.«

»Und wenn diese Weber trotzdem nicht an dich verkaufen?«, fragte Danilo.

»Glaub mir, mein Bruder, sie werden«, entgegnete der Dom überzeugt und trank seinen Wein aus. »Ich werde ihnen ein Angebot machen, das sie nicht ausschlagen können.«

# Von der Idee bis zur bemalten Miniatur – die lange Reise eines Schicksalspfade-Charakters

*Im Aventurischen Boten 151 hat Christian Trinczek Ihnen das* **Miniaturenspiel Schicksalspfade** *vorgestellt. Nun berichtet der Chefentwickler darüber, wie die Konzeption eines Schicksalspfade-Charakters vor sich geht und was es dabei aus Entwicklersicht zu beachten gilt, ist das Ziel doch eine Spielfigur, die sich möglichst nahtlos in die aventurische Welt einfügt.*

Wie entsteht ein **Schicksalspfade-Charakter**? Diese Frage wird mir sehr häufig gestellt, kaum dass ich mit der Beschreibung des Grundprinzips fertig bin, und ich freue mich immer wieder, davon berichten zu dürfen. Darum möchte ich diese Gelegenheit nun auch hier nutzen.



## Schritt 1: Regeln

Der Schaffensprozess beginnt mit der Rolle des Charakters im Spiel. Erst wenn diese feststeht, kann die optische Gestaltung beginnen. Dabei sind stets die gleichen Fragen zu beantworten: Welche Profession ergibt sich aus seiner Rolle? Wie ist seine Bewaffnung und Ausrüstung? Welche besonderen Fähigkeiten soll er haben? Nehmen wir einen Kämpfercharakter aus dem Süden Aventuriens. Ein Blick in **Wege der Helden** offenbart uns als typische Figur dieser Region den *Gladiator*. Seine Ausrüstung soll stilecht aus einer Gladiatorenschulter, einer Veteranenhand und einem Langschwert bestehen. Damit er alle seine Waffen auch gleichzeitig einsetzen kann, statten wir ihn mit dem Kampfmanöver *Doppelschlag* aus. Neben überdurchschnittlichen Werten für Attacke, Parade und Lebenspunkten ist sein Regelentwurf damit fertig, der sich nun in den zahlreichen Testspielen beweisen muss. Soviel darf verraten werden: Die ursprünglichen Eigenschaften des Gladiators sind bis heute nahezu unverändert geblieben, wir werden sehen, ob die Betatests etwas daran ändern.



## Schritt 2: Konzeptskizze

Danach verleiht ein Konzeptzeichner dem Charakter Gestalt und fertigt eine Bleistiftskizze an, die anschließend koloriert wird. An diese Skizze stellen wir einige Anforderungen:

Die Ausrüstung des Charakters muss vollständig sichtbar sein.

Der Charakter muss in Aktion gezeigt werden, so als ob er sich im Gefecht befindet, denn die Skizze dient dem Modellierer als Vorlage für die Miniatur.

Außerdem sind natürlich die optischen Vorgaben der aventurischen Profession zu beachten.

Um eine einheitliche Optik zu gewährleisten, werden immer alle Charaktere einer Gruppierung vom gleichen Zeichner skizziert. Der Gladiator und die übrigen Charaktere seiner Gruppierung stammen von *Florian Stitz*, der allen **Das Schwarze Auge**-Freunden hinlänglich bekannt ist.

## Schritt 3: Modellieren der Miniatur

Mit der Konzeptskizze als Vorbild erschafft der Modellierer nun die Miniatur aus einer Mehrkomponentenknetmasse, die an der Luft aushärtet. Dazu benötigt er sowohl die Vorder- als auch die Rückansicht des Charakters, damit auch alle Details auf die Miniatur übertragen werden können. Die **Schicksalspfade**-Miniaturen sollen aus möglichst wenigen Teilen bestehen, was nach Absprache mit dem Zeichner bereits bei der Konzeptskizze berücksichtigt wird. Sicherlich ist eine Zeichnung etwas anderes als eine Miniatur und so müssen die Modellierer gelegentlich die Pose des gezeichneten Charakters verändern. Auch hier werden alle Helden einer Gruppierung vom gleichen Modellierer gefertigt. Bei unserem Gladiator ist dies der für seine Detailgenauigkeit bekannte *Stefan Niehues*.

## Schritt 4: Kolorierung der Konzeptskizze

Parallel zum Design der Miniatur wird die Konzeptskizze koloriert. Hierbei wird besonderes Augenmerk auf eine hintergrundgetreue Farbgestaltung gelegt. Die kolorierte Zeichnung des Charakters dient auch als Vorlage für den letzten Schritt – die Bemalung der Miniatur.

## Schritt 5: Die Bemalung der Miniatur

Die bemalten **Schicksalspfade**-Miniaturen, die ihr in den Regelbüchern werdet bewundern können, sollen möglichst realistisch aussehen. Unsere Maler beginnen ihre Arbeit an den ersten Miniaturen in diesen Tagen. Wir sind alle schon sehr gespannt auf die ersten wirklich fertigen Miniaturen.

*Euer Christian Trinczek*



# Meisterinformationen zu den Artikeln des Aventurischen Boten 152

## Meisterinformationen zu »... und Zweimühlen brannte«

In dem Artikel kleiden sich Wahrheiten in Gerüchte und umgekehrt. Was sich nun tatsächlich in der Wildermark ereignet, werden wir an dieser Stelle nicht aufklären – und können es zum Teil auch nicht. Die Ereignisse bilden den Auftakt zu dem in diesem Jahr erscheinenden Kampagnenband **Mit wehenden Bannern**, der die in **Von eigenen Gnaden** begonnene Geschichte um die Wildermark fortsetzen wird (aber auch davon unabhängig gespielt werden kann). Die dynamische Handlung bietet in ihrem Verlauf viele Freiheiten und ist maßgeblich von den Entscheidungen, Erfolgen und auch Niederlagen der Helden abhängig. Gerade deswegen können wir Ihnen zu diesem Zeitpunkt nicht mehr als einige Gerüchte aus aventurischer Sicht präsentieren. Doch Sie sind herzlich eingeladen, gemeinsam mit Ihren Helden die Wahrheit zu ergründen.

**Mit wehenden Bannern** wird eine Reihe von Themen behandeln, darunter:

- das Schicksal prominenter Meisterpersonen, unter ihnen: *Ludalf von Wertlingen*, *Ucurian von Rabenmund*, *Leomar vom Berg*, *Alrik vom Blautann und vom Berg*, *Junivera von Seshwick*, *Answin der Jüngere von Rabenmund*, *Arnhild von Darbonia* und *Varena von Mersingen*. Zudem werden Personen, die bisher noch nicht in der Wildermark präsent gewesen sind, in die Handlung eingreifen, etwa Graf *Danos von Luring* und die darpatische Prinzessin *Swantje von Rabenmund*.
- der Grafenstreit von Hartsteen, in dem die Helden eine Entscheidung herbeiführen können
- die Zukunft von Zweimühlen: Können die Helden ihre errungene Herrschaft behaupten oder werden sie wie andere Kriegsfürsten untergehen? In **Von eigenen Gnaden** sind sie dort heimisch geworden – nun gilt es, ihre neue Heimat zu verteidigen.
- Handlungstragende Orte werden unter anderem Zweimühlen, Gallys, Hartsteen, Wehrheim und Rankaraliretena sein.
- Am Ende des Bandes wird wie angekündigt die Wildermark in ihrer bisherigen Form aufhören, an Dergel und Darpat zu existieren. An ihre Stelle tritt etwas Neues und die Helden werden an der Entstehung aktiv beteiligt sein. Dabei entscheidet sich zudem das Schicksal der in der *Ochsenbluter Urkunde* zeitlich begrenzten Provinzen Traviamark und Rabenmark. **Mit wehenden Bannern**wird eine Spielhilfe für die neue Region enthalten.

Zuletzt sei Ihnen, werter Meister, noch ein Geheimnis verraten, das für die Helden und Spieler eine Überraschung sein soll: *Lutisana von Perricum*, die gefürchtete Söldnerführerin, die Borbarad ebenso diente wie den Kaisern Reto und Hal, dem Usurpator Answin und dem Heptarchen Galotta, wird in **Mit wehenden Bannern**auf die Bühne der aventurischen Geschichte zurückkehren. Und sie verfolgt einen Plan, bei dem das Schicksal eines ganzen Landstrichs auf dem Spiel steht.

Der **Aventurische Bote** wird erst zum Ende des Jahres wieder aus der Wildermark berichten und dann die wichtigsten Ereignisse und offiziellen Setzungen für die Region einer breiten Leserschaft zugänglich machen.

## Meisterinformationen zu »Geistererscheinungen in Wehrheim«

Die erneuten, massiven Geistererscheinungen auf dem Mythraelsfeld in Sichtweite der Ruinen von Wehrheim haben ihren Ursprung im letzten Winter. Zu dieser Zeit besuchte *Selindian Hal von Gareth* insgeheim die Ruinenstadt, kurz darauf tobte ein Geistersturm im Finsterkamm (siehe **Der Mondenkaiser 78/107**). Selindian versprach den ruhelosen Seelen: *„Euer Kaiser wird bald zurückkehren und euch ein letztes Mal zur Heerfahrt rufen. Nachdem ihr euren Dienst verrichtet und eure Pflicht erfüllt habt, werden Wir euch entlassen und ihr könnt Frieden finden im Tod.* Dieses, von den in ihm schlummernden karmalen Kräften aufgeladene Versprechen konnte Selindian nicht mehr erfüllen, doch für die Geister ist es weiterhin bindend. So werden sie auch in den nächsten Jahren auf den Kaiser(!) warten, der sie ein letztes Mal in die Pflicht nimmt, sollte sich vorher kein anderer Weg finden, sie zu erlösen.

## Meisterinformationen zu »Die neue Stimme des stummen Fürsten«

*Niobella Ehrenfels* schlich sich als Agentin von Ucurian von Rabenmund an den Hof des Kronverwesers (**Schild 162**). Doch Cordovan durchschaute sie schnell und benutzte sie, um den Gegner mit falschen Informationen zu füttern. Nun ist die Intrigantin über ihre eigenen Kabalen gestürzt: Ihr Schattenspiel bei Hofe wurde aufgedeckt, so dass Cordovan keine Wahl blieb, als sich ihrer zu entledigen.

Die genauen Hintergründe ihrer Enttarnung werden von offizieller Seite nicht vorgegeben und können Gegenstand eines Abenteuers Ihrer Helden sein. Schon länger vermuten Personen bei Hofe – ohne von Cordovans doppeltes Spiel zu wissen –, dass es eine undichte Stelle gibt und können die Helden darauf ansetzen. Niobella wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr aufgegriffen werden.

Die Nutznießerin ihrer Abdankung ist auch die treibende Kraft hinter ihrer Enttarnung: Die Geweihte *Travinia von Firunslicht* (*1000 BF, 1,62 Schritt, hellblond, zwei nach Erfrierungen amputierte Finger an der linken Hand) hat seit Jahren schleichend, aber stetig ihren Einfluss in der Traviamark ausgebaut und befindet sich als Leib-Secretaria des Kronverwesers nun unmittelbar an der Schaltstelle der Macht. Niemand, nicht einmal Cordovan, ahnt, dass die stille und bedächtige Travinia eine Geweihte des Namenlosen ist, die auch hinter dem Überfall steckte, der den Kronverweser die Zunge kostete. Mehr noch: Sie ist das Oberhaupt der Kabale, die seit ihrem Bestehen die Traviamark unterwandert, um die Region zu destabilisieren (**Schild 186**).

## Meisterinformationen zu »Die Eidechsenkrieger«

Über viele Jahre hinweg hat *He-Sche* (**Meridiana 190**) Sklaven befreit. Mittlerweile hat er damit begonnen, gegen die Sklavenhalter des Südens vorzugehen. Das Zeichen seiner Krieger ist die tsagefällige Eidechse und sie versuchen ihren Gegnern so wenig Gewalt wie möglich anzutun. He-Sches wechselt häufig seinen Aufenthaltsort, sodass es sehr schwer ist, ihn aufzuspüren. Er plant ein neues Reich der Waldmenschen aufzubauen, im Gegensatz zu dem der Wudu, soll es jedoch ein friedliches Reich sein. Er braucht jedoch Verbündete, sodass er sich nach Hôt-Alem begeben hat, um mit dessen Herrscher zu sprechen.

Während *Refardeon*in dem Bündnis einen Vorteil für den Handel sieht, sieht *Roderick von Weyringhaus*, der kaiserliche Legat, ein Problem darin, glaubt er doch, dass sich dadurch das Verhältnis zu den anderen Nachbarn Hôt-Alems zu verschlechtern droht.

### Meisterinformationen zu »Brabaker Zusammenkunft«

Ela ist schwanger, der Vater des Kindes ist – allen Gerüchten zum Trotz – Peleiston de Sylphur. Aber selbst der Prinz von Brabak ist sich seiner Vaterschaft nicht sicher. Schon beim letzten Treffen der Goldenen Allianz bemerkte er die Zuneigung Quotos zu seiner Gemahlin. Diese Eifersucht sorgt dafür, dass er Ela immer mehr misstraut und eine Abneigung gegen den Praefos entwickelt. Die Königin selbst will ihr Land beschützen, befürchtet sie doch, dass wer immer im alanfanischen Imperium in naher Zukunft herrschen wird, dieser es auf die Eroberung Traheliens abgesehen haben könnte. Die Nichteinmischung des Horasreiches verärgert sie, sodass die Goldene Allianz so zerrüttet ist wie nie zuvor.
Noch befindet sich das Imperium in einem internen Konflikt, sobald jedoch Oderin die Herrschaft errungen hat (siehe **Rabenblut**), wird er die Situation gegenüber Trahelien abwägen …
Ghurenia war vor einigen Jahren durch das Horasreich aus der Goldenen Allianz geworfen worden (siehe **Horas 84**), dennoch lädt Ela Quotos zu Besprechungen ein. Der Praefos hegt starke Gefühle für Ela, diese hat aber bislang gezögert, sich in eine Affäre zu stürzen.

### Meisterinformationen zu »Nächtliche Festnahmen«

In Wahrheit handelte es sich um zwei Attentatsversuche, die beide Sultan Hasrabal von Gorien galten. Der Einzeltäter war ein durch persönlichen Hass motivierter, ehemaliger Murawid. Bei der Verschwörergruppe handelt es sich um den Geheimbund der *Al'Adamantim*, welcher versucht ein neues *Diamantenes Sultanat* herbeizuführen. Inzwischen konnten einige Mitglieder identifiziert und verhaftet werden. Dass sie von oronischen Agenten für ihre Zwecke missbraucht wurden, ist den verbliebenen Mitgliedern bisher noch nicht aufgefallen. Den genauen Ablauf der Ereignisse können sie im Roman **Khunchomer Pfeffer - Tod auf dem Mhanadi** nachlesen.

### Meisterinformationen zu »Tod des Einokraten von Phrygaios«

Der Tod des Einokraten war kein Zufall, sondern ein Mord. Der Kyrios *Avasios* neidete Horakles seine Macht und ließ ihn bei einem Jagdunfall von einer Gruppe Minotauren umbringen, mit denen er ein Bündnis geschlossen hatte. Sie sollten Horakles töten, dafür versprach er ihnen, das Stiervolk in Ruhe zu lassen, ein Versprechen, was er direkt nach Horakles Tod brach, denn um unliebsame Zeugen loszuwerden tötete er alle Minotauren bis auf einen, den Stiermenschen *Kalias*.
Auf Baltrea will er nun einen Geweihten bestechen, um selbst Einokrat zu werden. Sein schärfster Widersacher ist *Thyndarios*, ein stolzer Krieger, der *Amarenia* liebt und ihretwegen Herrscher der Insel werden will. Das Schicksal der beiden Kontrahenten wird die Zyklopeninseln in den nächsten Monaten und Jahren prägen.

### Meisterinformationen zu »Kitab ash Shifa«

Seit dem 150er Boten konnten sie Khelbara auf ihrer Suche nach dem *Kitab ash Shifa*begleiten. Ihre Gönnerin ist ein Mitglied der Qabalya der Töchter Niobaras, die in der Magierin mehr sehen als nur eine flüchtige Oroni.
Im Abenteuer **Schleiertanz** können Sie den Personen aus der Geschichte wiederbegegnen und das Geheimnis lüften.

## Chronologie der inneraventurischen Ereignisse im Aventurischen Boten 152

**Hesinde 1034 BF**: Goblins der Roten Sichel werden von Gurluug Rottmann mit Waffen beliefert, im Winter kommt es zu wiederholten Übergriffen in der Region.
**Firun 1034 BF**: Donnerbacher Siedler geben den Versuch in der Ebene von Hardorp Fuß zu fassen auf.
**Rahja 1034 BF:** Kronverweser Cordovan von Rabenmund entlässt seine langjährige Sekretärin Niobella Ehrenfels und beruft die Geweihte Travinia von Firunslicht an seine Seite.
**Mitte Rahja 1034 BF:** Tod des Einokraten von Phrygaios.
**Ende Rahja 1034 BF:** Ende der Brabaker Zusammenkunft, Ela verkündet ihre Schwangerschaft.
**Namenlose Tage 1034 BF:** Auf dem Mythraelsfeld vor Wehrheim kommt es wieder zu massiven Geistererscheinungen, bei denen sich die ruhelosen Seelen gefallener kaiserlicher Streiter hinter einem ‚Marschall der Seelen' sammeln.
**3. Praios 1035 BF:** Bei einer Truppenparade in Elenvina wird auf den Herzog ein Attentat verübt. Gerüchten zufolge ist Seine Hoheit schwer verwundet.
**Praios 1035 BF:** Khelbaras Suche nach dem Kitab ash Shifa.
**Anfang Praios 1035 BF:** Maelwyn Stepahan wird in Havena von Kronverweserin Idra Bennain zur neuen Gräfin von Bredenhag erhoben.
**Mitte Praios 1035 BF:** Gespräch mit dem Palastwesir Khorim ibn Tulachim anlässlich der Verhaftungen in Khunchom.
**Praios 1035 BF:** He-Sche bittet Refardeon um Audienz in Hôt-Alem.
**Rondra 1035 BF:** Während in Hartsteen über den Grafenstreit sowie einen Friedensschluss mit Ucurian von Rabenmund verhandelt wird, überschlagen sich im Osten der Wildermark die Ereignisse, als sich eine neue Macht offenbart.
**Mitte Rondra 1035 BF:** Gilia verlässt Burg Yeshinna mit unbekanntem Ziel.

## KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND ÄNDERUNGEN einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 – 8 44 – 0
(MO-DO 08:00 – 16:00 Uhr FR 08:00 – 12:30 Uhr)
Fax: 04331 – 8 44 – 2 40

**abo@percom.biz**

NACHBESTELLUNGEN

F-SHOP

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

ULISSES SPIELE

## 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, Christian 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 Steingräber

**Satz & Layout:** Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die Inhalte. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website **www.ulisses-spiele.de**.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

**Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:**
**PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld**

## ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

Ja, ich bestelle ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) frei Haus zum Jahresbezugspreis von € 18,00 (Ausland € 21,00) einschließlich Porto und Versand.
Das Abonnement gilt zunächst für ein Jahr und verlängert sich nur dann um jeweils ein weiteres Jahr, wenn ich nicht bis spätestens 6 Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraums schriftlich darauf verzichte.
Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach (bitte den Coupon **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: _____

Bankleitzahl: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____
(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluß. Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen an die **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** senden.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

_____
(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

**Zum Verbleib beim Abonnenten:**
Abonnementsbestellung für die Zeitschrift **AVENTURISCHER BOTE** am _____ abgeschickt.
**Vertrauensgarantie:** Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; – Abo-Service -; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönfeld** ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).



## 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,-**