

Aventurischer Bote

AUSGABE 153 PDF ✂✂ Mai/Juni 2012 ✂✂ 2,90 €

AVENTURISCHE MEISTERPERSONEN:
JAST GORSAM

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN

SZENARIO:

„DER STERN VON ELEM“

VON MARC JEPPESEN

INNEHAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DER HERZOG IST TOT –
LANG LEBE DER HERZOG!





Liebe Leserinnen und Leser!

Wieder sind zwei Götternamen ins Land gegangen und in Ihren Händen halten Sie nun die aktuelle Botenausgabe Nr. 153. Wie immer hoffen wir, dass es uns gelungen ist, Ihnen möglichst viele interessante Themen und Spielhilfen zu präsentieren. Der Hauptartikel des aventurischen Innenteils beschäftigt sich mit der Klärung der Vorkommnisse in den Nordmarken und was es mit dem im letzten Boten angekündigten Anschlag auf Herzog Jast Gorsam auf sich hat.

Weitere Artikel begleiten die Entwicklungen in Elburum und stehen in Verbindung mit dem bereits erschienenen Band *Schleiertanz* (Sie können die Artikel auch lesen, wenn Sie das Abenteuer noch als Spieler erleben wollen – nur die Meisterinformationen sollten Sie dann ignorieren).

Auch sportlich geht es dieses Mal zu, denn gleich mehr als ein Artikel beschäftigt sich mit der liebsten Freizeitbeschäftigung des gemeinen Aventuriers: dem Immanenspiel. Ob Garether Stadtmeisterschaften oder Albernafest – es mag mehr hinter diesen Ereignissen stecken als es zu Beginn den Anschein hat.

Fundstücke aus den Dunklen Zeiten lassen die Entdecker dieser dekadenten Epoche wieder in den Mittelpunkt des Interesses rücken, der Optolith meldet sich aus den Schattenlanden zu Wort und auf den Zyklopeninseln spricht das Orakel von Balträa zu den Menschen.

Außer den inneraventurischen Neuigkeiten können wir Ihnen wieder eine Vielzahl von kleinen Spielhilfen präsentieren. Da wäre zunächst das Szenario *Der Stern von Elem* zu erwähnen, ein kleines Abenteuer aus der Feder von Marc Jenneßen, welches die Spieler in die *Dunklen Zeiten* entführt. Die Helden müssen sich hierbei tief in das dekadente Großsultanat begeben und sich mit allerlei schrecklichen Chimären auseinandersetzen.

Doch nicht nur Mischwesen, auch untote Scheußlichkeiten warten auf die Leser. So finden Sie als Ergänzung zu dem Band *Von Toten und Untoten* noch weitere grauenhafte Geschöpfe, die sie insbesondere bei den Schamanen und Tairach-Priestern der Orks ansiedeln können. So finden sich unter anderem untote Tiefzwerge und Schneelaurer darunter – in größerer Stückzahl durchaus eine ernste Bedrohung für jede Heldengruppe.

Auch die Reihe der Feenwesen wird fortgesetzt. Ein besonderer Biesinger in Fischgestalt und eine Dryade werden vorgestellt, die als Abenteureraufhänger genutzt werden können.

Mit Jast Gorsam, dem Herzog der Nordmarken, wird die Reihe der „Berühmten Meisterpersonen“ weitergeführt und in der Spielhilfe „Getreue Gefährtinnen“ beschäftigen wir uns mit den Kurtisanen und Konkubinen Aventuriens. Und das Geheimnis um das Verschwinden Königin Gilias wird endlich gelüftet.

Nun noch ein paar Hinweise: Wie auch schon in den vorangegangenen Boten werden wir, dort wo es sich anbietet, einige der Artikel des schwarz-weißen Teils mit Spielhilfen des Farbteils vernetzen. So wird einer der Artikel aus den Dunklen Zeiten einen Zusammenhang zu dem Szenario haben, die Beschreibung Jast Gorsams wurde auf den Nordmarken-Artikel abgestimmt und auch die Ereignisse im Svellttal haben einen Bezug zur Spielhilfe „Galante Gefährtinnen“.

Der Bote wird in Zukunft nicht nur als Printprodukt erscheinen, ich freue mich ankündigen zu dürfen, dass das Magazin auch als PDF im E-Book-Store von Ulisses zu beziehen sein wird.

Und abschließend noch eine Anmerkung zur letzten Ausgabe: Dort haben wir einige kleinere, nicht ganz ernstgemeinte Artikel und Ankündigungen untergebracht. So wird es vermutlich das Buch über Nahema nicht so bald geben. Auch der Kettenhemdbikini war nicht vollkommen ernst gemeint, kann aber natürlich gerne in Ihrer privaten Spielrunde genutzt werden.

Bleibt mir nur noch Ihnen viel Spaß beim Schmökern im Aventurischen Boten 153 zu wünschen.

Alex Spohr (für die Redaktion)



Meuchler der Hand Borons (Schicksalspfade)



Meisterperson: Jast Gorsam vom Großen Fluss	3
Von Schrecken jenseits des Todes	6
Aventurische Feenwesen, Teil III	9
Szenario: Der Stern von Elem	10
Eine Thronfolgerin für die Amazonen	17
Hartwurst & Krokodil: Getreue Gefährtinnen	19
Schicksalspfade-Bericht von der RPC 2012	23
Das neue Kalifat	24
Aventurische Feenwesen	17
Produktvorschau	26
Leseprobe aus <i>Herrin des Schwarms</i>	28
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	29
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	30
Impressum, Kontakt, Abonnement	31
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Boron / Hesinde 1035 BF	Beilage

JAST GORSAM VOM GROßEN FLUSS

HERZOG DER NORDMARKEN, SENESCHALL DES RAULSCHEN REICHES, REICHSSIEGELBEWAHRER

Die Beschreibung des Herzogs ist ein Service für alle, die in der Zeit vor 1035 BF spielen. Auch für historische Konstrukte können die Informationen genutzt werden.

„Was kümmert es mich, was die Vögtinnen wollen? Glauben sie, dass sie das Reich vertreten? Sag’ er ihnen, sie sollen auf ihren Pfalzen bleiben und ihr Haus für die Kaiserin bestellen – oder sich mit ihrem Hader nach Brabak scheren.“

—Jast Gorsam auf Schreiben der Vögtinnen von Weidleth und Albengau

Der Herzog ist der letzte verbliebene Provinzherr, der noch von Kaiser Reto eingesetzt wurde. Seitdem hat er die Nordmarken zu dem gemacht, was sie heute sind: die stärkste und stabilste Provinz des Mittelreiches, der weder das Jahr des Feuers noch der Krieg in Albarnia tiefe Wunden zu schlagen vermochten. Sein Halbbruder ist der Heliodon, sein Schwiegeronkel der Graf von Grangor und sein Sohn Reichskanzler. Als Reichsseneschall ist er oberster Richter des Reiches, als Reichssiegelbewahrer schützt er das große Reichssiegel – und in beidem ist er eine wichtige Stütze des Reiches. Obgleich er die Reichsregentenwürde ablegte, ist er nun auf dem Höhepunkt seiner Macht. Der geradlinige und strikte Herrscher hält die Zügel seines Herzogtums mit fester Hand, und seine Vasallen schätzen den Wohlstand, den sie ihm verdanken, ebenso wie Kriegszüge unter seinem Banner, die alle außerhalb Nordmarkens stattfanden. Ihm zu widersprechen, so wissen jedoch Freunde wie Feinde, ist eine schlechte Idee. Der gläubige Anhänger des Götterfürsten wurde im Alter deutlich reizbarer. Wo er noch zu Zeiten des Kirchenschismas den Großinquisitor Rapherian von Eslamshagen mit dem gezogenen Reichsrichtschwert Guldebrandt aus seiner Halle jagte und diesen schwer verletzte, als der forderte, er solle die Unterstützung seines Halbbruder einstellen, so zerstritt er sich 1034 BF sogar mit Erbprinze Hartuwal ob der Belange seiner Regentschaft. Un-

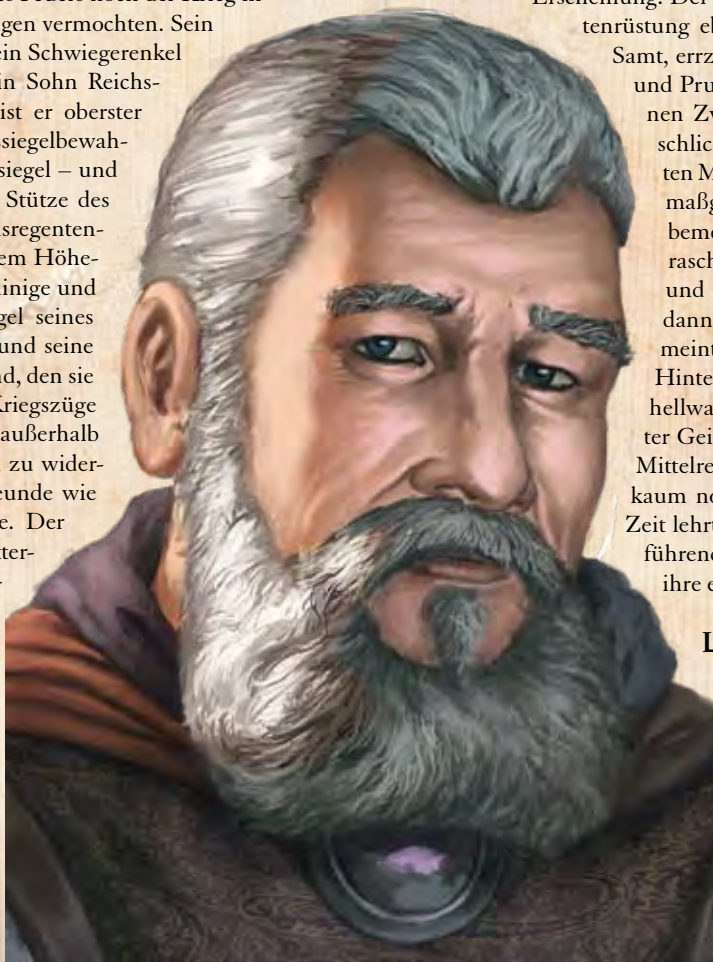
ter dem Einfluss seiner Berater, insbesondere seines Beichtvaters, des Illuminatus Jorgast und seines Neffen, des Allwasservogtes Gorfang, hat er sich jüngst dem Sammeln von Altertümern und dem Studium der Geschichte, namentlich des Königreichs Nordmarken, zugewandt – was auch ein Grund für das Zerwürfnis mit Prinz Hartuwal sein mag, liegt doch die ehemalige Königshalle Nordmarkens unter dem Fundament des neuen Reichskanzleierviertels. Das persönliche Wappen des Herzogs ist auf blauem Schild ein springender, gekrönter Barsch in Silber.

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Wuchtig, mit grauem Haupthaar, sorgfältig gestutztem Vollbart und grünen Augen ist Seine Hoheit Jast Gorsam eine beeindruckende Erscheinung. Der alte Herzog bewegt sich in einer Plattenrüstung ebenso selbstsicher wie in garetischem Samt, errzwergischem Loden und Brokat. Pomp und Prunk setzt er nur dann ein, wenn es seinen Zwecken dient – üblicherweise trägt er schlichte, zweckmäßige Kleidung aus feinsten Materialien, was die Elenviner Hofmode maßgeblich prägte. An seinen Bewegungen bemerkt man den geübten Kämpfer, der rasch mit dem Schwert bei der Hand ist und gerne und laut poltert, insbesondere dann, wenn ein unglückseliges Gegenüber meint, ihm Gegenworte geben zu müssen. Hinter seiner ruppigen Fassade arbeitet ein hellwacher und von Bauernschläue geprägter Geist, der auf dem politischen Parkett des Mittelreiches schon fast alles gesehen hat und kaum noch zu überraschen ist – und den die Zeit lehrte, dass der direkte Weg meist der zielführendste ist und Intriganten nur zu oft über ihre eigenen Fallstricke stolpern.

LEBENS LAUF

Geboren wurde Jast Gorsam am 3. Phex 965 BF als einziges Kind des Herzogs Hartuwal Gorwin I. vom Großen Fluss und seiner Gemahlin Nurimai von Mendena. Er erlebte seine Knappenzeit am Hof des Weidener Herzogs Wallfried IV. und erhielt von diesem den Ritterschlag. Diese Zeit lehrte ihn, dass es besser ist, eine Provinz mit harter Hand zu führen, als sie durch Nachgiebig-



Jast Gorsam

WICHTIGE PERSONEN IN JASTS UMFELD

- ◆ **Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte (*23. Ing 975 BF):** Illuminat der Lichtei Elenvina, Geistlicher Rat am Herzogenhof, Scribent des Eichenen Gemachs (der direkten herzoglichen Berater) - der Beichtvater des Herzogs ist ein vielbeschäftigter Mann und dessen enger Freund. Der kluge Politiker und Kirchenrechtler gilt als Gegenspieler Hartuwals, ist in die meisten Pläne des Herzogs involviert und zeichnet sich durch scharfen Blick auf das große Bild und ein hervorragendes Gespür für den richtigen Zeitpunkt aus.
- ◆ **Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss (* 2. Hes 984 BF)** ist Abgänger der Wehrheimer Kriegerakademie und Absolvent des Rechtsseminars in Beilunk und ein Meister der Diplomatie. Wo Jast laut poltert, folgt Hartuwal einer nur vermeintlich sanften Linie. Der beherrschte Schlaufuchs hat nicht das Temperament, doch die Entschlossenheit seines Vaters geerbt – genug, um einen Zwist zwischen Vater und Sohn auszulösen, der den Reichskanzler schließlich die Herzogenkrone kostete, was er auch dem Illuminatus anlastet.
- ◆ **Frankwart vom Großen Fluss (* 7. Rah. 986 BF)**, charakterlich seinem Bruder ähnlicher als seinem aufbrausenden Vater, besitzt ein gleiches Maß an Beharrlichkeit und Zielstrebigkeit. Die Jahre als Vogt von Molay haben ihn Freiheit und Unabhängigkeit zu schätzen gelehrt und ihn zu einer bedachtsamen Persönlichkeit reifen lassen. Mit wenig Ambitionen auf die Herzogenwürde hat er die Krönung hauptsächlich Illuminatus Jorgast zu verdanken, der den ruhigen und überlegten Prinzen für die bessere Wahl als den emsigen, zwischen zu viele Stühlen sitzenden Hartuwal hält. Frankwart schätzt klare Lösungen ebenso sehr wie ein gutes Duell, viele der Winkelzüge seines Bruders sind ihm fremd. Frankwart ist unvermählt, auch wenn Gerüchte eine Beziehung zu einer Gratenfelfser Baronin erwähnen.
- ◆ **Gorfang Reto von Brüllenfels und vom Großen Fluss (* 13. Eff. 980 BF)**, ein Vetter Jast Gorsams, ist als herzoglicher Flussvogt Befehlshaber der Flussgaleeren und der auf dem Fluss eingesetzten Banner der Garde. Er liegt wie viele seiner Familie zuweilen

zur Grausamkeit, ist Jast Gorsam aber treu ergeben und Frankwart, mit dem ihn das Vergnügen am Spiel und an Bällen verbindet, ein guter Freund. Den Damen erliegt der stattliche Mann bisweilen, auch schätzt er das direkte Wort, was ihm zwar Respekt, aber selten Freunde einbringt.

- ◆ **Iseweine von Weiseprein, Baronin von Schwertleibe (* 14. Eff. 985 BF)**, die Landthauptfrau, ist eine loyale Anhängerin Jast Gorsams. Seine Befehle befolgt sie peinlich genau, ohne Säumen und Zögern zu dulden. Die strenggläubige Praios-Akoluthin versteht sich gut mit dem Illuminatus und müht sich, Prinz Hartuwal, dessen Beweggründe sie nicht nachzuvollziehen vermag, nicht vor die Füße zu geraten. Erschwert wird dies durch ihren Gemahl, der als Koradiner einer der engeren Gefolgsleute des Reichskanzlers ist.
- ◆ **Ugdane vom Großen Fluss und von Crumold (* 19. Tsa 989 BF)**, seit 1034 BF Witwe des Grafen zu Bredenhag, lebt mit ihren Kindern Jast Aidan (*1027 BF) und Gelda Aedith (*1032 BF) in Elenvina. Die willensstarke Frau hat das Rechtsseminar zu Beilunk absolviert, Unordnung und Unrecht sind ihr ein Gräuel. Sie ist mit ihrem Bruder Hartuwal eng befreundet und sieht dessen vermeintliche Zurücksetzung mit Groll.
- ◆ **Jorgast Hal vom Großen Fluss (* 29. Tra 961 BF):** Der Vetter Jast Gorsams und Oberst des Elenviner Garderegiments ist ein hagerer alter Herr mit grauem, lichtem Haupthaar, grau-schwarzem Vollbart und grünen Augen. Der Militärhistoriker hat seine Freude an geschulten Truppen und gut geplanten Kriegszügen. Er hat inzwischen viel Altersweisheit erlangt, was ihn zum ausgleichenden Ruhepol zwischen den starrsinnigen Kindern Jasts macht.
- ◆ **Der graue Vogt (* um 1015 BF)**, eine der geheimnisvollsten Gestalten auf der Eilenwid, ist Mitglied des Eichenen Gemachs. Die Identität des jungen Mannes ist nur dem Herzog bekannt, er tritt nur in eine graue Kutte gehüllt, das Gesicht unter einer Kapuze verborgen, auf. Er kennt, so heißt es, mehr Geheimnisse über die Bittsteller und Adligen bei Hofe als deren Mütter. Um einen Geweihten des Fuchsgottes scheint es sich nicht zu handeln, auch wenn er der Kirche wohl nahesteht.

keit zu gefährden. **983 BF** heiratete er auf Veranlassung seiner Mutter Meingard von Mendena, eine weit entfernte Verwandte. Diese politische Ehe stiftete keine Zuneigung zwischen den Gatten, was sich auch **984 BF** mit der Geburt Hartuwal Gorwins nicht änderte. Die erste Tochter, Grimmhelda, kam **988 BF** zur Welt. Im selben Jahr starb Herzog Hartuwal und sein Sohn erhielt die Krone und das Reichsmundschenkenamt aus der Hand Kaiser Retos. Weitere Kinder des Herzogenpaares sind Frankwart (*986 BF), Ugdane (*989 BF), Wunnemar Hlûthar, (* 993 BF), der als Knappe des tobrischen Herzogs verschollen ist, und Gerfried Boromar (* 1002 BF, bereits verstorben). Der junge Herzog war als tapferer Recke und gefürchteter Tjoster auf allen großen Turnieren zu finden. Im Lanzengang überwand er auch in Gratenfels den ruchlosen Raubritter Grimm vom Roten Felde. Durch des Herzogs Lanze an einen Baum genagelt, hingen seine Überreste noch lange, Raubgesindel zur Mahnung. Im Turnier von Gareth **998 BF** folgte Jast Gorsam Herzog Kunibald von Ehrenstein als Seneschall des Reiches nach, während sich der Tobrier fürderhin mit dem Amt des Reichsmundschenken schmücken durfte.

In der Answinkrise **1010 BF** bis **1011 BF** blieb der Herzog neutral; nicht so Herzogin Meingard, die den Answinisten größtmögliche Unterstützung zukommen ließ. Nachdem sie einige Adlige aufgewiegelt hatte, verbannte Jast Gorsam sie in einen Turm auf einem seiner Güter, wo sie am **25. Ing. 1011 BF** verstarb. Nach der Krise vermochte er seine aufsässigen Grafen enger an die Kandare zu nehmen. Landgraf Alrik Custodias, als Herr der reichsten Grafschaft ein steter Konkurrent, musste schmerzliche Zugeständnisse machen, unter anderem den Rückfall der Baronie Arrand als herzogliche Vogtei. Glimpflicher kam Gräfin Calderine davon – sie hatte den Answinisten Unterstützung versprochen, doch zu lange gezaudert, sie zu entsenden, so dass sie nur eine Rüge aus Elenvina erhielt. Als sich **1013 BF** Hilberian Grimm von Greifenstein und vom Großen Fluss zum Boten des Lichtes ausrief, unterstützte Jast seinen Halbbruder stark. Das Ende des Schismas **1018 BF** beeindruckte den Herzog kaum – die Wehrhalle ging gestärkt daraus hervor, umso mehr, da Hilberian **1021 BF** Jariel als Heliodan nachfolgte. Am **17. Ing. 1027 BF**, im Jahr des Feuers, wurde Jast Gorsam auf dem Hoftag in Elenvina zum Reichsregenten gewählt, während die Herr-



WAS MAN ÜBER JAST DENKT

„Ein Mann vieler Worte ist seine Hoheit nicht – aber wenn seine Faust auf den Tisch schlägt, wird es im Reich still. Hart und unbequem mag er vielen sein – aber er hat es geschafft, seine Provinz nicht nur sicher durch schwere Zeiten zu führen, sondern noch deren Macht und Wohlergehen zu mehren. Dem Herrn Praios ist er treu ergeben. Manch einem anderen hohen Herrn stünde es wohl an, innezuhalten und sich einige der Eigenschaften seiner Hoheit zu eigen zu machen.“

—Idra ni Bennain, Regentin Alberbias

„Ein Schlächter und Mörder – wie er es geschafft hat, das Reich hinter sich zu bringen, ist mir ein Rätsel.“

—Inuher ni Bennain, ehemalige Königin Alberbias

„Entschlossen und zäh, ein unermüdlicher Kämpfer und hervorragender Tjoster. Trinkfest für einen Großling. Solange er die Nordmarken regiert, geht es uns gut.“

—Barox Sohn des Burgamon, Vogt von Brillenbösen

scherin Alberbias aus dem Reichsverband erklärte. Die Jahre bis 1032 BF prägte der Krieg gegen die Aufständischen, den die Nordmarken für das Reich führten. Zur Krönung Rohajas 1029 BF legte der Herzog die Reichsregentenwürde nieder und die Kaiserin ernannte ihn als Dank für seine treuen Dienste zum Reichssiegelbewahrer. 1028 BF begann der Aufbau der Reichsverwaltung in Elenvina mit dem Bau des Kanzleiviertels, doch auch die zunehmende Entfremdung mit Prinz Hartuwal, zwischen seinen Pflichten als Reichskanzler und als Erbprinz kämpfend. Am 4. Praios 1035 BF fiel Seine Hoheit einem Attentat durch den gratenfelder Baron und Koradiner Bärhardt von Kranick zum Opfer, als Herzog folgte ihm Frankwart vom Großen Fluss nach.

JAST AM SPIELTISCH

DARSTELLUNG

Jast handelt geradlinig, seine Befehle sind eindeutig und knapp. Er erwartet strikten Gehorsam und Loyalität, bei Widerrede ist die Wahrscheinlichkeit groß, einen seiner gefürchteten Wutanfälle auszulösen. Der Herzog hält ein einmal gegebenes Wort und richtet seine Taten an seiner aufrichtigen Praiosgläubigkeit aus. Wer sich ihm gegenüber bewiesen hat, dem zollt er die gegebene Achtung und greift gerne wieder auf seine Dienste zurück. Knausrigkeit ist ihm ebenso fern wie Verschwendungssucht, seine Handlungen zeigen eiserne Entschlossenheit ebenso wie starken Gerechtigkeitsinn. Einmal im Mond hält er auf der Veste Eilenwid-über-den-Wässern einen öffentlichen Gerichtstag, nach dem er auch Audienzen vergibt, und er ist in Elenvina, hoch zu Ross und begleitet von einem halben Dutzend Flussgardisten sowie einigen Würdenträgern, oft zu sehen.

ZITATE

„Nein!“

„Fort! Bringt ihn dem Spießwart!“

FUNKTION IM SPIEL

Antagonist: Die harte Hand des Herzogs und der Krieg in Alberbia haben ihn bei vielen unbeliebt gemacht – während die Reichtümer Nordmarkens immer wieder Neider anlocken. Helden werden unter normalen Umständen nicht direkt mit ihm zu tun haben, sondern mit Flussgarde, Burgwachen oder – schlimmer noch – seinen Steuerrevisoren, Zöllnern oder dem Magieverbot in Elenvina in Konflikt geraten.

Auftraggeber: Unabhängige Spezialisten haben ihren Nutzen – gleich, ob es nun darum geht, an einem Hof unauffällig Informationen zu beschaffen, einem Gesandten im Ausland aus der Patsche zu helfen, eine wichtige Botschaft oder ein Kleinod zu überbringen oder ein Artefakt aus den dunklen Zeiten zu bergen. Bevorzugt greift der Herzog auf Leute zurück, die ihm einen Gefallen schulden oder ihm durch Lehnseid oder Verpflichtungen (beispielsweise als Abgänger der Krieger- oder der Magierakademie) direkt oder indirekt verbunden sind, ansonsten wird er sie über Mittelsmänner anheuern und auszahlen lassen.

Mentor: Mit einem Vasalleneid nimmt es der Herzog sehr genau; wer sich ihm anschließt, dem wird er, wenn die Person sich keines Frevels gegen Götter- oder Menschenrecht schuldig macht, Schutz und Förderung gewähren. Wer sich fähig und willig zeigt, kann sowohl in Heer als auch in der Verwaltung Karriere machen – und die Vorzüge einer gut funktionierenden Institution einmal auf der Gewinnerseite auskosten.

Jast Gorsam vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken, Seneschall des Raulschen Reiches, Reichssiegelbewahrer, Träger Guldebrandts, Graf der Elenviner Mark, Baron von Arraned, Bollharschen, Brillenbösen und Fuchsgau

Geboren: 3. Phex 965 BF

Gestorben: 4. Praios 1035 BF

Größe: 1,78 Schritt

Haarfarbe: grau

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: brillanter Provinzherr, meisterlicher Tjoster und einflussreicher Patriarch

Ziele und Motivation: Erhalt und Mehrung des Nordmärker Einflusses, Zusammenhalt der Familie, Stärkung des Reichs

Wichtige Wesenszüge: Klug, starke Führungspersönlichkeit, durchsetzungsfähig bis zum Starrsinn, effizient

Besonderheiten: entschlossener Herrscher einer wohlhabenden und gut geordneten Provinz, der auch vor Gewalt nicht zurückschreckt.

Verwendung im Spiel: Gegner, Auftraggeber oder Förderer

Wichtige Eigenschaften: MU 17, KL 16, KK 16

Wichtige Vor- und Nachteile: Prinzipientreue, Eisern, Jähzorn 7

Wichtige Talente und Sonderfertigkeiten: Schwerter 16, Lanzengang 16, Staatskunst 16, Raufen 15, Reiten 14

Wichtige Zauberfertigkeiten, Flüche und Rituale: -

Wichtige Ausrüstung: Reichsrichtschwert ‚Guldebrandt‘

Wichtigste Publikationen: AGF S. 181, AdA S. 38-39, 44, 48, 61, HdR 20-21, 29-30, 34, 36, 53, 213, LdsS S. 38, div. Av. Boten

VON SCHRECKEN JENSEITS DES TODES

VON DOMINIC HLADEK

Diese Spielhilfe stellt einige Untote vor, wie sie in Kreisen finsterner Orkschamanen immer mehr Verbreitung finden. Sie zeigen dabei die zahlreichen Möglichkeiten auf, die durch den Band **Von Toten und Untoten** gegeben werden.

KHURKACHAI TAIRACHI – KRIEGER TAIRACHS

»Wild! Gnadenlos! Und so viele!

Der erneute Sieg im Norden macht es möglich! Kommt herbei und bestaunt das Regiment, ach was, die Legion von untoten Orken aus Pholnors phänomenaler Necromantia! Sie haben alles, was einen Ork ausmacht, und doch unterstehen sie allein euch und werden keine Widerworte geben. Befehlt, und sie werden folgen!

Er kämpft und kämpft und kämpft!

Der Ork-Leichnam (Homo ferox mortis) ist die ideale Alternative für jeden, der keine schuftenden Bauern mehr opfern will. Unsere Orks fressen nicht, sie wollen kein Geld, sie haben keine Furcht.

Ihr wollt eure Feinde überrennen? Diese Orkkrieger zermalmen alles, was ihnen in den Weg kommt. Ihr Kampfgebrüll ist noch fürchterlicher als zu Lebzeiten, ihre Resistenz gegen Schmerz noch geringer, ihre Grausamkeit noch größer!

Ihr wollt eure Feinde aushungern? Unsere Orken beginnen die Belagerung als Leichname und belagern ohne Murren oder sinkende Moral die Burg auch dann noch, wenn sie schon Skelette sind.

Ihr wollt eure Feinde unterwerfen? Die Orks werden sie in Ketten legen und vor die Tür Eures Turmes zerren!

Greift jetzt zu, denn es sind Knochenwochen bei Pholnor! Erwerbt zehn Orkkrieger und erhaltet einen dazu! K-O-S-T-E-N-L-O-S!

—undatierte Flugschrift aus den Magierkriegen, Übertragung ins moderne Garethi

»Für den Kampf gegen die wiedererhobenen Orks schlage ich folgende Taktiken vor:

Die Soldaten sollen einen kühlen Kopf bewahren. Ein Untoter IST besiegbare. Er ist langsamer, weniger geschickt mit der Waffe und verspürt keinen Blutdurst mehr und keinen Wunsch, sich im Kampfe zu behaupten. Dämonische Kräfte mögen ihn erhoben haben, aber sie haben dabei einen Fehler gemacht: Sie sind fleischlich geworden – und haben sich damit den Gesetzen unserer Sphäre unterworfen. Und in dieser gilt immer noch, dass alles Fleisch mit einer Waffe zerstört werden kann.

Zwar mögen ihre Wunden den Anschein machen, die Leiber der untoten Orks seien unverwundbar, denn sie sind ja schon tot, diese Annahme ist jedoch irrig. Es kann versichert werden, dass erneute tödliche Verwundungen den Orken auch erneut niederstrecken. Wahr ist jedoch, dass Hiebe auf den Torso den Leichnamen weder Schmerzen zufügen, noch sie motorisch beeinflussen, deshalb empfehle ich Euren Soldaten, gezielt die Köpfe und Glieder zu attackieren. Durch die oft schon tagelange Fäulnis sind diese leichter abtrennbar als bei lebenden Gegnern. Solche Amputationen

schränken die motorischen Fähigkeiten des Gegners ein gutes Stück ein. Im Falle einer Übermacht sollte dringend der nächste Magus aufgesucht werden, denn die magischen Abwehrmaßnahmen gegen Untote sind mannigfaltig.«

—aus dem Bericht eines ‚Grauen Stabs‘ an die mittelreichische Heerführung, neuzeitlich

Corpus: Orkischer, im Kampf gefallener Leichnam

Typ: Untoter (Leichnam)

Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +5

Hände: INI 11+1W6	AT 16	PA 10	TP 1W6+2	DKH
Arbach*: INI 11+1W6	AT 16	PA 9	TP 1W6+5	DK N
Byakka*: INI 10+1W6	AT 16	PA 8	TP 1W6+7	DK N
Speer*: INI 10+1W6	AT 16	PA 8	TP 1W6+6	DK S
Gruufhai*: INI 9+1W6	AT 15	PA 7	TP 1W6+7	DK N
LeP 38	RS 7**	WS 8	GS 6	MR 5
			MR 5	GW 12

Start-LO: 7

Unterhalt: 3 AsP

Eigenschaften: Lichtempfindlich, I, Tiermanöver Raserei (2, Geruch von Blut oder Angst, z.B. durch misslungene MU-Probe beim Schreckgeheul)

Ahnenmacht (SF Bewahrer der Ahnenmacht nötig, siehe Untote 101): Regeneration I, Schreckgeheul II, Schwächende Aura, Zusätzliche Aktion

Besondere Kampfregeln und –manöver: Festnageln, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

*) Gefallene Orks können mit verschiedenen Waffen ausgerüstet werden. Beispielhaft sind einige genannt. Für den Eigenbau ziehen Sie die INI und AT/PA-Werte des unbewaffneten Orks als Grundlage heran. Die beim Ritual Khurkachi Tairachi stattfindende Beseelung durch einen Nephazz ist bereits in die Werte eingerechnet. Bei einer Erhebung durch SKELETTARIUS oder TOTES HANDLE senken Sie AT und PA um 2 sowie RS um 4.

**) Nephazz-Beseelung, Lederrüstung, natürlicher RS

BLEICHGHVL ZOMBIE

„Regel Nummer sechzehn: Blicke stets an die Decke jedes Raumes, den du betrittst. Manch lebender Toter verhöhnt die Gesetze der Dritten Sphäre!“
—aus den Lebenserinnerungen des Abenteurers Rethis

»Ad finalem, der erste gute Tag in Gareth! Die Beauftragung des Rattenfängers hat sich wider Erwarten als nützlich erwiesen. Endlich erhalte ich ein Exemplar eines Tiefzwerger, wenn auch der Zustand fürchterlich ist. Nun, ich will dem guten Mann Glauben schenken, dass dies an der Bestattungsmethode der ‚Bleichghule‘ liegt, die ihre Toten an den Decken der Tunnel aufhängen und verwesen lassen. Wenigstens war er geistesgegenwärtig genug, auch die am Boden verstreuten Körperteile einzusammeln, wenngleich ich unschlüssig bin, ob sie alle zu diesem einen Exemplar gehören, denn zumindest einen Arm habe ich zu viel vorliegen. Wie dem auch sei, ich bereite die Resurrectio vor. [...]

Eine äußerst aufschlussreiche Erhebung, nicht nur wegen der Umstände in meinem Garetherversteck! Gemeinsam mit dem Bleichghul erhoben sich auch zwei der Körperteile mit ihm, ein Phänomen, das mir bislang unbekannt war und das ich keinesfalls provoziert hatte. Ich werde bei meiner Rückkehr nach Vinsalt sogleich die Theorie der Kerben und Seelenkanäle nach Leuenteich zum Vergleich studieren. Wenn ein Leib in seiner Gesamtheit ein Träger der Seele ist, so sagt er, die Necromantia müsse – wenn die Verbindung stark genug ist – auch den untoten Leib als Ganzes neu beselen, gleich wie zerstückelt er ist. Womöglich habe ich hier den Beweis dieser Theorie gefunden.

Zu den körperlichen Fähigkeiten der Tiefzwerge post mortem ist zu sagen: Wie schon bei den Krakoniern stellte ich ein Sekret fest, das wie ein Abfallprodukt den Körper verließ, je länger der Leichnam belebt war. In diesem Fall jedoch war es zähflüssig und klebrig, so dass meine Finger bei Berührung zusammenhafteten. Ich kam auf den Gedanken, dem Tiefzwerger zu befehlen,

die Decke zu erklimmen und siehe da – sein Sekret diente ihm als perfekt haftender Halt an den Wänden und sogar der Decke. Nach Ende der Wirkungsdauer meines Cantus haftete er noch beinahe eine Stunde dort oben, ehe er hinab fiel, wodurch sein Corpus leider weiteren Schaden nahm. «
—Anatomia Mortis, II. Kapitel, Resurrectio LIV (Tiefzwerger)

„[...] Kleine, verkümmerte Zwerge überall! Sie kletterten an den Wänden und der Decke, sie hatten spitze, gelbe Zähne, waren haarlos wie Säuglinge und nur wenig größer als solche. Manche waren bleich wie mein Hintern, andere schwarz wie meine Seele! Noch ein Premier Feuer bitte, mein Freund hier zahlt. Also wo war ich? Ach ja, fast jeder von ihnen hatte Körperteile verloren, die ihm aber auf Schritt und Tritt kriechend folgten. Glaubt es mir, bei Praios, ich sah an der Decke ein kopfloses, von Maden zerfressenes Ding auf mich zu krabbeln, ganz so wie in einem finsternen Alptraum. Der Kopf aber grinste mich über den Boden rollend an und würgte klebrigen Speichel hervor, so dass ich ihn kaum abschütteln konnte, als er mich biss! Schau, hier ist noch die Narbe an meinem Bein. Was soll das heißen, die könnte überall her stammen?! Und wer bist du überhaupt? Was, den ‚Schnellen Alrik‘ nennen sie dich? Dass ich nicht lache! Die Dirnen in diesem Haus tun das vielleicht!“
—Unbekannter Abenteurer in Tiefhusen, der behauptet, in Umrazim gewesen zu sein, direkt vor seinem Tod

NEUE EIGENSCHAFTEN

Die hier vorgestellten Untoten verfügen über einige Eigenschaften, die in Von Toten und Untotenneu eingeführt werden. Sie werden hier in aller Kürze beschrieben. Die Ahnenmächte können nur durch die neue SF *Bewahrer der Ahnenmacht* (siehe Untote 101) gewählt werden.

Belebte Gliedmaßen: Abgetrennte Gliedmaßen kämpfen eigenständig weiter (Bei einem Tiefzwerger jeder Treffer mit 6+ SP, sonst als Faustregel 10+ SP; Werte solcher Gliedmaße siehe Untote 139).

Gestank: Wegen des Gestanks muss eine KO-Probe, erschwert um einen eventuellen *Sensiblen Geruchssinn*, abgelegt werden. Bei Misslingen muss man sich übergeben und verliert für 2 KR alle Angriffsaktionen. Zudem erleidet man -1W6 Punkte auf MU, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der Werte). Außerhalb der Geruchsweite (ca. TaW Sinnenschärfe in Schritt Entfernung) bauen sich die Mali um 1 Punkt pro SR wieder ab. **Kälte-Biss:** 2 SP extra, Folgeschaden von 1 SP pro KR für 3 KR, dazu (Eis)elementare Nebeneffekte

Klebriges Sekret: Ein abgesondertes Sekret hinterlässt klebrige Spuren. Betritt man sie, ist jede KR eine GE-Probe nötig, bei deren Misslingen AT, PA, GS und INI um 1 sinken. Zur Befreiung ist eine weitere GE-Probe erschwert um die Anzahl Fehlversuche zur Befreiung nötig. Jede misslungene Probe senkt die Werte weiter um je 1. Im Falle des Tiefzwerger ermöglicht dies ein Klettern wie unter SPINNENLAUF in der *Freihändig* Variante.

Nekrotischer Griff: Folgeschadenvon 1 SP für 3 KR und WS des Opfers um 2 niedriger; bereits zwei *Wunden* an einem Körperteil lassen es absterben

Schreckgeheul: Wie Schreckgestalt, jedoch beim Hören des Gebülls/Geheules

Schwächende Aura: Gegner in DK S oder niedriger legen jede KR eine KO-Probe +3 (DK H), +2 (DK N) bzw. +1 (DK S) ab, bei deren Misslingen KK um 1 sinkt

Schwarmkörper: Innerhalb 1 Aktion kann sich die Spinne für 2W6 KR in einen Schwarm von etwa 50 winzigen, untoten Spinnen verwandeln. Die Verwandlung ist auch als (automatisch gelingende) Aktion zur Verteidigung einsetzbar.

Unnatürliche Aura: Die Anwesenheit wird bei einfacher *Gefahrensin* oder IN-Probe +5 gespürt. Tiere scheuen und ihre LO sinkt um 5, Proben zu ihrer Kontrolle sind nötig und werden um 5 erschwert.

Corpus: Kopfüber von der Decke hängend bestatteter Tiefzwerger

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +3 **Beherrschung:** +2

Ringen: INI7+1W6 **AT**12 **PA**8 **TPI**W6+3 **DKH**

LeP 20 **RS** 0 **WS** - **GS** 4 **MR** 6 **GW** 8

Start-LO: 13 **Unterhalt:** 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Belebte Gliedmaßen*, Klebriges Sekret, Schreckgestalt I

Ahnenmacht: Formlosigkeit I, Gestank, Nekrotischer Griff, Regeneration I

*) Bei der Erhebung von Tiefzwerger werden automatisch W3 Körperteile mit belebt:

ERGOCHAI TAIRACHI – BESEELTE TIERE DES ORKLANDS

»Dann aber schritt ich auf meinen Reisen durch einen Wald. Gewaltig und voll bizarrer Formen, großer Pilze, urtümlicher Baumriesen. In der Höhe vermeinte ich große, weiße Früchte zu sehen, eine neue Form des Lebens? Ich kletterte und strebte in ungeahnte Höhen. Als ich näher kam, hielt ich die seltsamen Kugeln nur für ein Geschwür an der Baumrinde, etwas Totes, Verderbendes, geklebt an das Leben des Baumes, es ihm entziehend, langsam aussaugend. Erst als ich ganz nahe war, erkannte ich meinen Irrtum. Aber im Irrtum steckt manchmal Erleuchtung. Es waren Kokons aus klebriger Spinnenseide. Ich schnitt hinein, irgendeine Beute oder den Nachwuchs vermutend. Doch der Tod war es, der mich anstarrte. Eine sicher 30 Stein schwere Spinne lag darinnen, ihr Chitinpanzer trocken und ausgedörrt, aber erhalten und ohne Gewürm oder Zerfall. Der Kokon hatte sie im Tode geschützt. Vieles hätte ich gerne noch über diese Tiere erfahren, hätte ich nicht ihre Präsenz der magischen Art gespürt, die ihre Fühler nach meinem Geist ausstreckte. Ich musste fort, jedoch nahm ich die Saat eines Gedanken mit, die sich noch ausformen und langsam in meinem Geist reifen sollte wie eine Frucht, für die ich die Kokons zuerst hielt. Ein Wort aber stahl sich in meinen Geist. Mumifizierung.«

—aus Über Tod und Leben, Zoryan zu Leuenteich



„Als ich erwachte, waren alle tot. Die Orks müssen mich übersehen haben, denn ich lag mit gebrochenem Bein unter dem erdrückend schweren Leib eines toten Orkkriegers. Noch während ich ihn versuchte von mir zu drücken, sah ich das Biest aus dem Augenwinkel: Klein, glühend rote Augen, spitze Zähne, unglaublich schnell! Dass mein Arm blutete, merkte ich erst, als ich den Schmerz wahrnahm. Dann war es weg. Es dauerte Stunden, bis ich mich Finger um Finger unter großem Schmerz befreien konnte. Zweimal noch sah ich das kleine Biest. Es verbarg sich unter und selbst in Leichen. Während meiner Befreiung hörte ich immer wieder ein Schmatzen des Tieres, das sich in die Eingeweide der Gefallenen fraß. Auf einmal war es wieder da und biss mich am Hals! Ich griff nach ihm, zerrte, aber es ließ nicht los. Da fiel mir mein Dolch ein. Ich zog ihn und stach nach hinten. Als es herabfiel, erkannte ich, dass es ein Schneelaurer war. Diese Quälgeister hatten uns im vergangenen Winter arg zugesetzt, aber um diese Jahreszeit hielten sie Schlaf und es lag ja nicht einmal Schnee. Außerdem war sein kleiner Leib zerschunden. Ich schwöre, ich habe sogar Maden darin kriechen sehen. Ja, ein Schneelaurer war es wohl einmal gewesen, aber jetzt lauerte es hier unter den Gefallenen. Unter ihren Körpern, in ihren Innereien, zwischen ihren Knochen! Schleunigst verschwand ich. An meinem Dolch jedenfalls war kein Blut des Wesens, das war wohl längst schon versiegt.“

—Bericht eines Weidener Kriegers

»Harrai Izzragh, morr Tarrakvash!

Er sagt, er nehme irgendein Kraut, um seinen Geist in... in die Geisterwelt oder so etwas zu überführen.

Gurroch harq Arau, harre Karqa, ramram soulak, ke Lochai!

Er suche nach einem toten... Tier oder Hund oder so etwas, er dringt in den Schädel ein, vernichte deren Geist oder Seele. Dann erst sei Platz für ihn selbst.

Brazor, Ergoch! Morzra, Ergoch! Inroch arau! Holroch er morr!

Er beschreibt, was er dem Hund befiehlt: „Kämpfe! Schneller, du Sklave!“ Er selbst sei der Hund, er befiehlt ihm, ihm die Feinde zu bringen.

Kattach Woschra blarr?!

Was reden die glatthäutigen Gefangenen da? Oh, verdammt...«

—Mühschrift einer geflüsterten Übersetzung der Worte eines Orkschamanen durch einen Gefangenen

Corpus: In Kokon mumifiziertes Smaragdspinnen-Weibchen

Typ: Untoter (Mumie)

Beschwörung: +7 **Beherrschung:** +3

Biss: INI5+2W6 **AT** 10 **PA** 9

TP IW6+3 (+ Gift)* **DKH**

LeP 24 **RS** 2 **WS** 7 **MR** 12

GS 8 **GW** 8

Start-LO: 13 **Unterhalt:** 3 AsP

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (I), Tiermanöver Netz

Ahnenmacht: Lebenssinn, Schwarmkörper (winzig Spinnen), Nekrotischer Biss, Zauber (HELLSICHT TRÜBEN), Zauber (TIERGEDANKEN auf Spinnen in *Loyalität* Variante mit automatisch LO 18)

Besonderheiten: Durch die Verständigungsaffinität der Smaragdspinnen ist es dem Orkschamanen bei einer Beseelung mit ERGOCHAI/TAIRACHI möglich, durch die Augen der Smaragdspinnen zu zaubern (Probe +7, auf +0 ausgleichbar durch RkP* des ERGOCHAI). Der Zauber SENSIBAR ist mit so vielen ZfP* wie der IN-Wert des Schamanen für ihn während der Beseelung aktiv. Bei Erhebung mit anderen Zaubern fällt diese Wirkung weg.

*) Gift: Stufe: 5, Wirkung: KO-Probe (je weiteren Biss +1), sonst Ohnmacht, Beginn: Sofort, Dauer: 3W6x5KR

Corpus: Toter Schneelaurer **Typ:** Untoter (Eisleiche)

Beschwörung: +4 **Beherrschung:** +4

Biss: INI 11+IW6 **AT** 12 **PA** 3 **TP** IW6+3 **DKH**

LeP 17 **RS** 2 **WS** 6 **MR** 12 **GS** 9 **GW** 7

Start-LO: 9 **Unterhalt:** 2 AsP

Eigenschaften: Eisleiche (Regeneration I (NGR-Unheiligtümer), Schwere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Firun, Kälte-Biss, Immunität gegen Eis und Kälte, Verwundbarkeit gegen Feuer und Vulkanglas)

Ahnenmacht: Kälte-Aura (Jede KR Schaden bei allen Gegnern: In DK S: 1 SP; in DK N: 2 SP; in DK H: 3 SP), Immunität gegen Wunden

Besondere Kampfregeln und -manöver: Gezielter Angriff (SP statt TP), Hinterhalt (8), Tiermanöver Raserei (1, je Treffer, kumulativ)

Corpus: Verwesende Leiche eines Orksischen Kampfhundes

Typ: Untoter (Zombie)

Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +4

Biss: INI 10+2W6 **AT** 14 **PA** 3 **TP** IW6+3 **DKH**

LeP 20 **RS** 3* **WS** - **GS** 9 **MR** 1 **GW** 9

Start-LO: 10 **Unterhalt:** 2 AsP

Eigenschaften: Zombie (Immunität gegen Wunden), Lebenssinn, Erhöhtes Infektionsrisiko (5), Gestank, Schreckgeheil I, Unnatürliche Aura

Ahnenmacht: Nekrotischer Biss, Schreckgeheil II, Schwächende Aura, Säure-Geifer

Besondere Kampfregeln und -manöver: Anspringen (3), Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Tiermanöver Raserei (3, Geruch eines Opfers)

* Fell und zerfetzte Lederrüstung

AVEPTURISCHE FEENWESEN, TEIL III

VON MARTIN SCHMIDT

In dieser Ausgabe präsentieren wir Ihnen zwei weitere aventurische Feenwesen, die den Helden auf ihren Reisen begegnen können und aus denen sich Szenarien ableiten lassen. Generelles zu den Feen entnehmen Sie bitte der Regionalspielhilfe **Am Großen Fluss 146ff.**

WELLENSPRUNG – DER ÄLTESTE DER WASSERFLIHKEN

Zahlreiche Geheimnisse ranken sich um den Neunaugensee, dem größten Süßwassersee Aventuriens. Der See verdankt seinem Namen den bis zu zwei Schritt langen und aggressiven Neunaugen, die in dem Gewässer leben. Die *Wasserflinken*, ein kleines Volk von Biestingern in Forellengestalt, sind fast nur durch die Geschichten der Anrainer bekannt, denn nur Wenige haben sie wissentlich zu Gesicht bekommen. Aber nicht alle ihrer Art, die zum Gefolge der Fee Pandlaril gehören und sogar sprechen können, sind von zurückhaltender Natur. Ein Wasserflinker besitzt seine ganz eigene Geschichte: die Rede ist von *Wellensprung*.

Seit unzähligen Generationen erzählen sich die Fischer des Sees Geschichten von einer riesigen sprechenden Forelle, die immer wieder den Netzen der Fischer und Haken der Angler entkommt. In Vollmondnächten, so die Mär weiter, springt *Wellensprung* hoch aus dem Wasser und lässt sich mit einem lauten Klatschen auf die Wasseroberfläche fallen. Dadurch lenkt er die Aufmerksamkeit zahlloser Neunaugen und anderer unheimlicher Kreaturen auf sich und lockt sie von den Fischerbooten weg, die ihnen sonst zum Opfer fallen würden.

Wellensprung ist durchaus bereit, einem in Not geratenen Fischer zu helfen, wenn er denn seinem Fang die entsprechende Achtung entgegenbringt. Dabei nutzt der Biestinger seine natürlichen magischen Kräfte; dies hat letztlich zu dem Aberglaube geführt, alle Neunaugenforellen besäßen magische Kräfte. Dass auch andere Biestinger die

Menschen beobachten ist ihnen vielfach nicht bewusst, da ein Wasserflinker vom Äußeren her nicht von einer herkömmlichen Neunaugenforelle zu unterscheiden ist.

Wellensprung gleicht einer Neunaugenforelle, deutlich erkennbar an den vielen unregelmäßig geformten, manchmal x-förmig ausgebildeten schwarzen Flecken. Als ältester seiner Art misst er etwas über einen Schritt und einen Spann. Wie bei allen Neunaugenforellen ist der Rücken blaugrau, der Bauch weiß und die Flanken erscheinen silbrig. Deutlich erkennbar ist eine Narbe an seiner rechten Seite, die er dem Kampf mit einem Neunauge verdankt.

Wellensprung kann den Helden als lokale Legende präsentiert werden, als der riesige, uralte und nicht zu fangende Fisch, der sich von keinem Angler oder Fischer überlisten lässt.

Als ältester Wasserflinker steht er im direkten Kontakt mit der Fee *Pandlaril* und agiert als ihr Bote im See, auch wenn ein sprechender Fisch mit sonorer Stimme für viele eine große Überraschung darstellt. Auch den am See lebenden Auelfen ist der Biestinger bekannt, und sie sehen sich als seine Wächter an. Unvorsichtige, welche die große Forelle erbeuten wollen, können daher schnell in Konflikt mit den Elfen geraten.

AREÄLLA – EINE DYADE DER ZYKLOPEPINSSELN

Die Zyklopeninseln sind bekannt für ihre Nähe zur Anderswelt der Feen. Während die stierköpfigen Minotauren in den Dörfern nicht gut gelitten sind, kursieren um die liebreizenden Dryaden allerlei Geschichten. Eine von ihnen ist die der Dryade *Areälla*.

Seit Menschengedenken lebt die rahjagliche Dryade in einem kleinen Hain wilder Olivenbäume auf der Insel Hylailos, der an einer Straße liegt, die zum Königstann führt. Seit nunmehr einigen Jahren kann sich *Areälla* allerdings nicht mehr so frei bewegen, wie sie es gerne täte. Der Grund dafür ist ein mächtiger Minotaurus, der von dem Gedanken ergriffen ist, das Herz der Dryade zu erobern. Seitdem wacht er eifersüchtig über den Hain und versucht herauszufinden, in welchem Baum die Dryade lebt.

Die ortsansässigen Bauern hat der Minotaurus vertrieben, einen gar erschlagen. Wanderer und Reisende sieht er als Bedrohung ‚seiner‘ Dryade an und versucht diese in die Flucht zu schlagen. Allen Versuchen, seiner habhaft werden, konnte der Minotaurus entkommen. Jene Gelegenheiten nutzt *Areälla*, um wagemutige Recken zu finden, die sich in der heißen Mittagssonne im Schatten des Hains ausruhen, und sie um Hilfe zu bitten.

Areälla selbst ist von liebreizendem Äußeren und gleicht einer nackten menschlichen



Frau, die rund achteinhalb Spann groß ist. Ihre Gesichtszüge sind ebenso fein wie weich, und kaum ein Mann ist bei ihrem Anblick nicht von ihrer Schönheit angetan. Das Haar der Dryade fällt ihr bis auf den Rücken, ihre silber-graue Haut gleicht der Rinde ihres Baumes, in dem sie lebt.

Areälla ist eine typische Dryade der Zyklopeninseln, die Sie bei Bedarf auch auf einer anderen Insel ansiedeln können. Wie fast allen Dryaden sind ihr viele menschliche Verhaltensweisen unbekannt und kann diese auch nicht verstehen. Ihre magischen Kräfte sind außerhalb ihres Haines begrenzt und sie kann den Minotaurus nicht vertreiben. Das Töten anderer Wesen verachtet die friedliebende Dryade zutiefst, andererseits sucht sie jeden Ausweg, um den immer aufdringlicher werdenden Minotaurs loszuwerden. Sie würde Helden nie direkt bitten, ihren ‚Verehrer‘ zu töten, schließt diese Option in ihrer Verzweiflung aber auch nicht mehr aus.



DER STERN VON ELEM

Ein Szenario in den Dunklen Zeiten

VON MARC JEPPESEN

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden unternehmen einen gewagten Diebeszug im verruchten Elem

Ort/Region: Khunchom, Thalusien, Elem

Zeit: frei verschiebbar in den Jahren 250 bis 180 v.BF

Komplexität (Meister / Spieler): hoch / mittel

Helden: erfahren bis Experten

anwirbt, um einen Feqz-Priester (etwa der Schattenkrieger *Karim ibn Madli al'Ahjan*, siehe **Helden der Geschichte 47**) oder jemand gänzlich anderen handelt, liegt in Ihrer meisterlichen Hand.

Als der Diebstahl bemerkt wird, entsendet das Großsultanat Kämpfer aus, welche die Diebe stellen sollen. Als die Helden den Rand des Elemer Territoriums erreichen, wartet dort, unweit des Örtchens Elemsfurt, ein Khunchomer Heer. Während immer mehr Truppen in die kurz darauf entbrennende Schlacht geschickt werden, müssen die Helden den Krönungspokal ihren Auftraggebern zukommen lassen.

WAS BISHER GESCHAH ...

In den Dunklen Zeiten gewann das *Großsultanat Elem* an Macht und wagte es, sich mit dem *Diamantenen Sultanat* zu messen. Einen guten Teil ihres Einflusses verdankten die Elemer Großsultane dabei ihren Bündnissen mit dem untermeerischen Reich *Wahjad*. Dabei wurden die Großsultane immer dreister und verübten sogar ein Attentat auf einen unliebsamen Hohepriester des Feqz-Kultes von Khunchom. Die Schattenkrieger des Kultes versuchten anschließend Elem in einen offenen Krieg mit dem Diamantenen Sultanat zu verwickeln. Dies erwies sich jedoch als schwerer als gedacht, sodass der Kult zu einem verwegenen Plan griff: In einer geheimen Mission sollen einige Abenteuerer ein Schurkenstück vollbringen und so den Konflikt zwischen den beiden Reichen entfachen.

... UND NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Eine den Helden vertraute Meisterperson wirbt die Gruppe an, einen bestimmten Gegenstand im verruchten Elem zu stehlen: den *Krönungspokal von Nelkra*. Ob es sich bei demjenigen, der die Helden

ANWERBUNG

Nachfolgend wollen wir kurz drei mögliche Auftraggeber vorstellen, die ein persönliches Interesse an einem Krieg mit Elem haben.

◆ **Karim ibn Madli al'Ahjan:** Der Schattenkrieger initiiert ein Treffen mit den Helden und berichtet diesen von seiner Geliebten, die von Schergen Elems ermordet wurde. Nun plant er den Krönungspokal von Nelkra zu stehlen, um Rache an den Elemern zu üben. Der Vorteil, von dem er den Helden berichtet, ist, dass das Heiligtum Nelkra weit außerhalb der verruchten Metropole liegt. Einzig um mehr über die streng geheimen Wächter des Hügels heraus zu finden, müsste man nach Elem.

◆ **Mahrazaban telesh Caranoum:** Der angeblich aus dem Riesland stammende Waffenhändler (*53 Jahre alt, fettleibig, Glatze, pechschwarze Haut, lila Lippen, mit goldenem Schmuck ausgestattet) würde unermesslich reich, wenn es ihm gelingen würde, die beiden Großreiche der Tulamidenlande in einen Krieg zu ziehen. Dass er ebenfalls für den Kult des Feqz tätig ist, ahnt er nicht. Lediglich sehr konkrete Hinweise für 'seinen' großen Coup kamen von einem seiner

SZENARIO

Geschäftspartnern. Er ahnt nicht, dass der Feqz-Kult ihn nach allen Regeln der Kunst manipuliert hat.

◆ **Der Thronanwärter:** Einer der Thronanwärter während des *Zweiten Interregnums* will den Pokal, da er ihn als Zeichen der Macht des Diamantenen Sultanats benötigt und so seinen Thronanspruch untermauern will. Auch er dient in Wahrheit dem Kult des Feqz.

Ein dreister Fischzug

Es ist wichtig, dass die Helden einen gewissen Ruf besitzen. Keine der Parteien würde Anfänger mit einem solchen Auftrag betrauen. Welchen Anreiz Sie den Helden bieten, bleibt Ihnen überlassen. Söldnerseelen lassen sich sicherlich mit Gold kaufen, andere Möglichkeiten wären eine moralische Motivation, etwa weil die Helden oder Bekannte in der Vergangenheit Ärger in Elem hatten oder treue Gefolgsleute des Diamantenen Sultans oder des Reiches sind.

Schwierigkeiten

Der Diebstahl dieses bedeutungsträchtigen Symbols der Macht wird auch einige Schwierigkeiten mit sich bringen:

◆ Der Kelch befindet sich nicht in Elem, sondern außerhalb der Stadt auf dem Hügel Nelkra, gut bewacht durch ein Dutzend Chimären.

◆ Rings um diesen Hügel gibt es mehrere Garnisonen, die das Umland weiträumig abschirmen.

◆ Der Auftraggeber hat ein Gift besorgt, mit dem man die Chimären ausschalten kann. Allerdings wurde das Rezept seit mehreren Jahrhunderten nicht mehr benutzt. Wie der Auftraggeber dran gekommen ist, verrät er nicht.

◆ Es gibt kaum jemanden, der genaueres über den Hügel Nelkra berichten könnte. Einzig in Elem könnte man darauf hoffen, einige Informationen zu erhalten.

Das Chimärengift

Das Chimärengift ist nicht nur ein Meisterwerk der Al'chymie, sondern auch durch den Tempel der Zzssaah gesegnet worden. Damit ist der Feqz-Kult für ein höheres Ziel seinen eigenen Prinzipien untreu geworden, gelten die Echsen allgemein doch als Feinde des nächtlichen Jägers. Dem Zzssaah-Kult sind die Elemer Chimären als widernatürliche, nicht geborene Kreaturen, ein Dorn im Auge. Das Gift tötet eine der Kreaturen, aus der die Chimäre besteht, sodass das Wesen vollständig ausgeschaltet wird. Das Gift wirkt nur bei den Mischwesen.

Die Reise nach Elem

Für eine Reise von Khunchom nach Elem stehen den Helden mehrere Wege offen. Auf zwei davon wollen wir an dieser Stelle näher eingehen:

◆ Durch die Wüste (Khunchom – Rashdul – Mherwed – Tharfui – Elem): Mit einem Flussschiff können die Helden bequem den Mhanadi entlang fahren, müssen dann aber zumindest drei bis fünf Tagesreisen durch die Wüste und Shadifsteppe zurücklegen, bevor sie Elem erreichen. Da sich dieser Weg besser zur Flucht eignet, empfehlen wir, dass die Helden diesen Weg nehmen. Gefahren liegen hier hauptsächlich in der Natur (Sandstürme, Treibsand).

◆ An der Küste entlang (Khunchom – Thalusa – Dhargun – Elem): Wenn die Helden an der Küste entlang reisen, haben sie zwar einen längeren Weg, dieser ist jedoch dank der Elemer Küstenstraßen deutlich bequemer. Von den Echsen Sümpfen bekommen sie eher wenig zu sehen, da Bastrabuns Bann teilweise noch aktiv ist und kleinere Echsen

fernhält. Allerdings eignet sich dieser Weg später als Fluchtweg überhaupt nicht, da er die Helden direkt an Elem vorbei führen würde.

Zufällige Begegnungen können Sie für diese Gebiete in der *ZooBotanica* finden.

ELEM – VORHOF DER NIEDERHÖLLEN

Einwohner: 40.000 bis 50.000, davon bis zu 40 % Sklaven, einige hundert Achaz, vereinzelt Krakonier und Ziliten

Herrschaft/Politik: Sitz des Großsultans von Elem. Zauberer- und Priesterdynastien, zuweilen besetzen auch Heerführer wichtige Positionen. Hinter den Kulissen großer Einfluss aus Wahjad.

Garnison: Leibgarde der Emire/Großsultane; Kataphrakten (sehr schwere, exotische Reiterei); echsische und krakonische Söldner.

Tempel: H'Szint und Sz'yss'ssar konkurrieren als Stadtgöttinnen. Etliche größere und kleinere Kultstätten urtulamidischer, echsischer und krakonischer Gottheiten (u.a. Ssad'nav und Ssad'Huarr, Gal'k'zuul/Charyb'Yzz/Charyptoroth in wechselnden Verehrungsformen). Neue Götter werden oft übernommen und erhalten eigene Götterhäuser.

Besonderheiten: Treppe nach Amhas (Dunkle Pforte), Shr'Szint (Lebewesen verwandelndes H'Szint-Heiligtum), Glas- und Chimärgärten der Großsultane, Chimärenlabor des Hydronius; Fessel der Jahre, Maske der Gesichtslosen, der Kelch der Großsultane, mindestens eine Abschrift des *Naranda Ulthagi*, Original-Schriftrollen des *Ymash'dar Zuul*.

Stimmung in der Stadt: Ein dekadenter Moloch kurz vor dem Abgrund. Von Macht und Reichtum tödlich gelangweilte Potentaten ergehen sich in immer bizarrerem Zeitvertreiben und finsterner Zauberei, während in den Gassen die Armen und Ausgestoßenen quasi unbemerkt verhungern.

In Elem können die Helden an verschiedenen Orten Informationen einholen. Nach jeder Information finden Sie einen Wert, der angibt, mit welcher Wahrscheinlichkeit die Helden an die Obrigkeit verraten werden. Ein Informant mit dem Wert 7 verrät die Helden von 1 bis 7 auf dem W20. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt Elem finden Sie im Band **Im Bann des Diamanten 107**.

Ermittlungen in der verruchten Stadt

An folgenden Orten können die Helden die weiter unten aufgeführten Informationen erlangen:

◆ **In den Sklavenquartieren:** „Die Prozessionsstraße führt nach Nelkra. Ich selbst wurde von meinem Herren als Opfer auserwählt, wenn unsere glorreiche Armee auszieht. Eine große Ehre! Meine Kinder werden stolz auf mich sein!“ (5)

◆ **Im Hafen:** „Keine Ahnung, war noch nie da. Aber ich hab gehört, dass da grausige Untiere Wacht halten.“ (1)

◆ **Im Tempelviertel:** „Die Götter offenbarten uns den Ort, an dem Elem zu großer Macht reift. Und dieser Ort ist der Hügel Nelkra.“ (7)

◆ **Im Palastviertel:** „Chimären, geschaffen von den größten Meistern, bewachen diesen Ort. Warum? Nun, dies geht euch Fremdländer ja wohl nichts an!“ (9)

Details über den Hügel und seinen Zweck ist für Fremdländer nicht in Erfahrung zu bringen.

DIE PROZESSIONSSTRASSE

Schnurgerade verläuft die Prozessionsstraße von Elem aus westwärts. Sie ist auf einem Erddamm errichtet, sieben Schritt breit und gepflastert. An den Rändern stehen im Abstand von 100 Schritt Kolossal-Statuen, die teils Menschen, teils groteske echsisch-menschliche Mischwesen darstellen. Durchquert man zuerst fruchtbares Land, wird die Landschaft bald unkultivierter. Mit Erreichen der Wachfestung endet die Reise vorerst. Einige Meilen im Hintergrund kann man den Hügel Nelkra sehen.

DER HÜGEL NELKRA

DAS UMLAND

Der Hügel selbst liegt in einem großen, fruchtbaren Tal, etwa ein bis zwei Tagesreisen westlich Elems und ist mit der Metropole über eine Prachtstraße verbunden. Auf den rings um Nelkra liegenden Hügeln befinden sich zahlreiche Wachtürme und an der Prachtstraße selbst eine Wachfestung mit großer Garnison. All dies kann man leicht vor Ort herausfinden (*Sinnenschärfe*, *Schleichen* und *Sich verstecken* Proben bis 40 TāP* angestellt sind, um herauszufinden, welche Wachtürme welches Gebiet überwachen. Eine Probe alle zwei Stunden erlaubt. Bei einem Scheitern kommt es bei 1-2 auf 1W6 zu einer Begegnung mit Soldaten).

Das Problem sind allerdings weniger die Wachen, als die Tatsache, dass ein Großteil des Tales um Nelkra herum gerodet wurde, sodass man ein meisterlicher Schleicher sein muss, um bis zum Hügel vorzudringen. Dies gelingt am besten in der Nacht. Eine Alternative wäre es sich als Elemer Soldaten auszugeben, die angeblich den Kelch zum Großsultan bringen sollen. Natürlich muss man für dieses Unterfangen einen herausragenden Wert in Lügen aufweisen.

Eine weitere Alternative wäre es Echsen, Waldmenschen oder Wüstenreiter der Umgebung durch einen Diebstahl gegen die Elemer Soldaten aufzubringen.

An dieser Stelle wollen wir keine Vorgaben machen, welchen Weg die Helden nehmen müssen. Allerdings ist heimliches Eindringen einem offenen Kampf vorzuziehen, wollen die Helden nicht gegen eine halbe Hundertschaft Wachen kämpfen müssen.

DER EIGENTLICHE HÜGEL

Auf den ersten Blick wirkt der Hügel unscheinbar. Lediglich die um 500 v.BF errichtete Prachtstraße deutet gemeinsam mit den altechsischen Ruinen auf einen besonderen Ort hin. Betrachtet man den Hügel mittels Hellsicht-Zaubern, so entdeckt man die regionale Kraftlinie, die nach Südosten in den Elemgrund reicht.

DIE CHIMÄRENWACHT

Insgesamt wacht ein Dutzend Chimären über den Hügel. Diese Zahl kann leicht variieren, da sich die Chimären einerseits gegenseitig angreifen und gelegentlich töten, dies aber durch die Fortpflanzungsfähigkeit der Pos'leash ausgeglichen werden. Die unten aufgeführten Chimärenarten leben im Umland des Hügels.

DER MATIKOR MACHH'KORR'SCHAH

Der dreischwänzige, mit Flügeln ausgestattete (aber flugunfähige) Mantikor sieht sich als Herr über den Hügel Nelkra, ist gerissen und heimtückisch. Dabei geht er besonders gegen die Pos'leash vor, die die er für primitive Tiere hält.

DREISCHWÄNZIGER MANTIKOR

Beschwörung: +37 (und mehr) **Beherrschung:** +12 und mehr

Wahrer Name: 2/4

Prankenrieb: INI 13+1W6 AT 14 PA 10 TPIW6+5 DK H

Biss: INI 13+1W6 AT 15 PA 10 TP 2W6+2 DK H

Stachel: INI 13+1W6 AT 13 PA 10 TPIW6+3(+Gift) DK N

LeP 48 AuP 45 MR 15 RS 2 WS 8 GS 16

Besondere Kampfregeln und -manöver: 4 Aktionen pro KR (eine davon eine PA, der Rest aufgeteilt auf die verschiedenen Angriffsarten, Stachelangriffe können bis zu dreimal gewählt werden), Hinterhalt (4), Anspringen (14) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenrieb und Biss), Angriff mit einem Stachel kann in den DK SP nur gegen neben oder hinter dem Mantikor stehende Opfer gerichtet sein; gegen Opfer vor dem Mantikor zählt DK H. Ein Stachel verspritzt ein Lähmungsgift der Stufe 8. Ein vom Stachel verwundetes Opfer verliert 1W6 Kampfrunden lang pro Runde 2 Punkte seiner GE, FF, KO und KK, die Hälfte bei gelungener KO-Probe. Sinkt einer dieser Werte dadurch auf 0, so ist das Opfer für eine SR gelähmt. Sinken alle Werte auf 0, so stirbt es. Im Verlauf von einer Stunde nach dem Stich steigen die Werte nach und nach wieder auf den alten Stand. Ein Mantikor kann sein Gift nur einmal pro Stunde einsetzen.

Besondere Eigenschaften: KL 9, Gift (Stufe 8)

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Warte



DIE POS'LEASH (МЕНСЧ-ПФЕРД-КРОКОДИЛ-ЧИМÄРЕН, 3 - 5)

Diese, grob an geschuppte Zentauren mit Krokodilkopf erinnernden Wesen, halten sich für die klügsten unter den Chimären. In Wahrheit sind sie aber ausgesprochen dumm. Einzig die Fähigkeit, sich aus sich selbst fortzupflanzen, wenn sie nur genug gefressen haben, macht sie zu extrem gefährlichen Wesen, deren Nester regelmäßig von Kataphrakten ausgeräuchert werden.

Pos'leash

Beschwörung: +22 **Beherrschung:** +15

Wahrer Name: 2/5

SZENARIO

Biss: INI 11+IW6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 45 **AuP** 70 **MR** 7 **RS** 2 **GS** 13

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR

(2 Angriffe und 1 Reaktion), Verbeißen, Niederwerfen, Überrennen, Trampeln

Besondere Eigenschaften: KL 6, Fortpflanzungsfähig (aus sich selbst heraus)

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Schutz, Wache, Warte

DIE HARPYIEN GOLKRA'HA UND SCHEBAI'ATA

Die beiden Leibsklavinnen des Chimärologen *Hydronius* wurden einst in Harpyien verwandelt und hassen einander bis aufs Blut. Aber noch mehr hassen sie Männer, die ihre deformierten Körper nicht aufrichtig bewundern. Leider haben sie einen Sinn dafür, wenn sie jemand belügt (alle *Überreden*-Proben um 8 Punkte erschwert). Die beiden Harpyien dienen weniger als Wachposten sondern eher als Späher und zur Nachrichtenübermittlung.

Harpyien

Beschwörung: +25 **Beherrschung:** +14

Wahrer Name: 2/4

INI 10+IW6 **PA** 7 **LeP** 35 **RS** 2 **WS** 7

Klauen: **DK** N **AT** 11 **TP** 1W6+5

GS 18/1 **AuP** 100 **MR** 11 **GW** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen

Besondere Eigenschaften: KL 10, Fortpflanzungsfähig (wobei noch niemals Harpyien-'Hähne' beobachtet wurden)

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Suche, Warte

DIE H'QARIKS (2 STÜCK)

Diese schwarz geschuppten und an in die Länge gezogene Raubkatzen erinnernden Chimären aus Jaguar und Kobra, sind Tiere. Äußerst aggressiv und nicht intelligent, gehorchen aber Machh'korr'schah aufs Wort. Ihre Bisse sind giftig und sie sind äußerst schnell. Sind die einzigen nicht-sprechenden Chimären.

H'qariks

Beschwörung: +23 **Beherrschung:** +11

Wahrer Name: 3/6

Biss: INI 15+IW6 **AT** 14 **PA** 3 **TP** 1W6+2 **DK** N

Kralen: INI 13+IW6 **AT** 16 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N

LeP 19 **AuP** 120 **MR** 7 **RS** 4 **GS** 17

Besondere Kampfregeln und -manöver: keine

Besondere Eigenschaften: Gift 2W6/KR für W6 KR

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Schutz, Wache, Warte

DIE ARGHALOR (AFFE-MENSCH-KROKODIL-CHIMÄREN, 2 - 3)

Schlänke an eine Mischung aus Mensch und Gorilla erinnernde Wesen, deren Rücken geschuppt ist und in einem Krokodilsschwanz endet. Erzfeinde der Pos'leash, aber auch mit Machh'korr'schah um die Vorherrschaft um den Hügel kämpfend. Fressen ausschließlich Fisch!

Beschwörung: +24 **Beherrschung:** +10

Wahrer Name: 1/6

Faust: INI 11+IW6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** 1W6+6 **DK** N

Schwanzschlag: INI +IW6 **AT** 12 **PA** 10 **TP** 1W6+2 **DK** N

LeP 50 **AuP** 80 **MR** 4 **RS** 1 **GS** 8

Besondere Kampfregeln und -manöver: Niederwerfen, Überrennen

Besondere Eigenschaften: KL 9

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf, Schutz, Wache, Warte

DIE CHIMÄRENGÄRTEN

Überall auf dem Hügel gib es durch Hecken, Zäune oder Mauern abgetrennte Gebiete, in denen kleine Lebensräume geschaffen wurden, in denen die Elemer Chimärologen ihre Schöpfungen ausgesetzt haben und nun auf ihre Tauglichkeit hin geprüft werden. Überlebt eine der Chimären einige Monde, so steigt die Wahrscheinlichkeit, dass diese Chimäre noch viele ähnliche Geschwister erhält. Die Palette der

DER CHIMÄRENGENERATOR

Wir wollen Ihnen hier als Inspiration für weitere Chimären und Daimonide eine kleine Auswürfeltabelle an die Hand geben. Mit dieser können Sie den Helden weitere Gegner entgegenstellen oder skurrile Pflanzenwesen erschaffen, welche die Chimäregärten bewohnen und harmlos sind.

Dabei gilt: Ein erster Wurf mit dem W6 kennzeichnet das Primärwesen bzw. die Primärpflanze. Ein zweiter Wurf offenbart, ob zu einem zweiten Tier/Pflanze noch ein Drittes oder ein Dämon hinzugefügt wurde. Danach werden die einzelnen Kreaturen mit dem W20 ausgewürfelt.

Tier (1 - 4 auf dem W6)	Pflanze (5 - 6 auf dem W6)	Zweites Tier	Drittes Tier (Nur bei 4 - 5 auf dem W6)	Dämon (6 auf dem W6)
Sumpfechse (1)	Gras (1 - 3)	Kuh (1 - 3)	Schaf (1 - 2)	Zant (1 - 2)
Springegel (2 - 4)	Efeu (4 - 5)	Shadif (4 - 5)	Flugechse (3 - 5)	Ulchuchu (3 - 5)
Morfus (5 - 7)	Rosen (6 - 7)	Gelbschwanzskorpion (6 - 8)	Fledermaus (6 - 7)	Karmanthi (6)
Riesenschlange (8)	Orchideen (8 - 9)	Würgeschlange (9 - 10)	Eichhörnchen (8 - 10)	Heshthot (7 - 8)
Krakonier (9 - 10)	Dornbusch (10)	Leguan (11 - 13)	Alligator (11 - 12)	Canilaraan (9 - 12)
Hund (11 - 12)	Minze (11 - 12)	Affe (14 - 15)	Achaz (13 - 14)	Difar (13 - 15)
Schwein (13 - 14)	Hölzerne Haut (13 - 15)	Gans (16 - 17)	Riesenspinne (15 - 17)	Morcan (16 - 17)
Tiger (15 - 18)	Einbeeren (16 - 18)	Ork (18)	Boronsotter (18)	Dharai (18)
Ameisenstaat (19)	Wirselkraut (19)	Löwe (19)	Zwergelofant (19)	Karakil (19)
Schlinger (20)	Schwarzer Lotos (20)	Zwergkrakenmolch (20)	Hornechse (20)	Shruuf (20)

SZENARIO

Chimären reicht von *Hundeblumen* bis zu *Schlinger-Krakenmolchen*. Auf Seite 13 finden Sie einen Chimären-generator, mit dem sie schnell eine Vielzahl an Chimären gestalten können.

DAS BEZWIINGEN DER UNGEHEUER

Die Chimären können eine enorme Bedrohung sein. Um diese zu überwinden, benötigt man unter Umständen mehr als Schwert und Magie, sondern eine gute Taktik.

◆ *Das Gift*: Hierbei gibt es eine ganze Reihe von Faktoren, mit denen Sie regulieren können, wie viele Chimären ausgeschaltet oder beeinträchtigt werden: Wie bringt man die Chimären dazu, das Gift zu sich zu nehmen? Einfach Fleisch oder doch besser Fisch? Einen vergifteten Kadaver auslegen? Wenn die Helden meinen, dies über eine Probe auf *Tierkunde* herausfinden zu können, dann enttäuschen Sie die Spieler. Die Chimären sind verrückt und verhalten sich nicht mehr wie 'normale' Tiere beziehungsweise imitieren allenfalls deren Verhalten. Eine *Fallenstellen*-Probe (Erschwernis +2 bei Harpyien und Pos'leash, +15 bei Machh'korr'schah) zeigt, ob man die Kreaturen täuschen kann.

◆ *Kampf der Brut*: Natürlich können die Helden auch die Chimärenbrut direkt angreifen, diese werden sich aber nach wenigen Minuten erstaunlich gut koordinieren und ihre eigenen Streitigkeiten hintenanstellen. Der Streit geht erst dann wieder los, wenn die Helden tot wären und die Beute aufgeteilt wird.

◆ *Waidmannsheil*: Fernkämpfer, Magier und Jäger können natürlich auch versuchen, die Chimären einzeln und aus der Entfernung, etwa durch Bögen oder Armbrüste oder durch Fallen zu bezwingen. Allerdings wird Machh'korr'scha sobald ihm das Fehlen von vier Chimären auffällt oder er deren Leichen findet argwöhnisch und lässt eine der Harpyien eine der umliegenden Garnisonen alarmieren.

◆ *Lasst sie streiten*: Geschickte Manipulatoren unter den Helden können schwelende Feindschaft zwischen den Chimären ausnutzen und diese gegeneinander aufhetzen. Mögliche Anknüpfungspunkte dabei, wären: die Eitelkeit der beiden Harpyien, die Herrschsucht des Mantikors, die Feindschaft zwischen Pos'leash und den Arghalor, schlichtweg ein Stück Fleisch am Rand zwischen den Territorien zweier Chimärenarten.

ERFOLG ODER SCHEITERN

Im Falle eines Erfolges werden die sterbenden Chimären länger benötigen, um ihre Meister zu alarmieren. Durch den größeren Vorsprung und der Tatsache, dass die Kataphrakten nur eine grobe Richtung zum Verbleib der Helden kennen, treten die unten aufgeführten Folgen später ein. Scheitern die Helden und müssen ohne den Kelch fliehen, so hat dies nur wenig Einfluss auf den weiteren Verlauf des Szenarios. Machh'korr'schah wird die umliegenden Garnisonen alarmieren und behaupten, dass der Kelch gestohlen wurde (falls er tot ist, eine andere Chimäre). Da es den Soldaten streng untersagt ist, den Hügel ohne besondere Anweisung zu betreten, ist es ihre erste Pflicht, die Helden zu verfolgen. Waren die Helden hingegen erfolgreich und konnten auf den einen oder anderen Weg die Chimären ausschalten, geschieht folgendes:

EILIGE FLUCHT

Von nun an, befinden sich die Helden auf der Flucht. Je nach Zeitpunkt, an dem die Helden den Alarm auslösen dauert es 1W6 (Nachts: +3) Stunden, bis rings um den Hügel ein Kordon von etwa 1.000 Söldnern, Kataphrakten und Kophtanim die Fluchtwege überwacht. Zeit-

gleich werden in Elem auf magischem Wege die besten Fluchtwege lokalisiert und Jagdtrupps dorthin entsandt. So können Sie die Flucht durch das Auftauchen eines solchen kopfstarken Kampfverbandes beeinflussen und die Helden in die richtige Richtung lenken. Zusätzlich zu den regulären Truppen versuchen auch noch einige Kopfgeldjäger der Helden habhaft zu werden. Sie suchen in den Dörfern nach Spuren haben bald die Spur der Helden aufgenommen. Gestalten Sie einen solchen Kopfgeldjägertrupp als Gegenstück zu den Helden, etwa was die Fähigkeiten und Ausrüstung angeht.

DIE STADT ELEMSTURT

Einwohner: 1.200

Wappen: Ein grün-blauer Fluss teilt eine Felderlandschaft

Herrschaft/Politik: Emir *Jalanmud ben Gareshek*

Tempel: Scharybdhh

Garnison: 200 Söldner

Besonderheiten: zahlreiche Wassergräben zwischen den Feldern rings um die Stadt.

Wichtige Gasthäuser: *Schlangenfluss* (Q4/P7), *Herberge An der Furt* (Q5/P7)

Stimmung in der Stadt: Wir bewachen die Grenze zum Sultanat. Ein Khunchomer Heer muss erst uns überwinden.

Was die Bewohner über ihre Stadt denken: Wir sind Provinz. Uns geht's gut – und hier gibt's weniger Echsenmänner als in der Hauptstadt.

Das kleine Städtchen wäre keiner Erwähnung wert, läge es nicht am Karawanenweg der durch die Khôm nach Rashtul führt – ins Herz des Diamantenen Sultanats. Das kleine Dörfchen liegt am Westufer des Schlangenflusses und die umliegenden Felder sind von zahllosen Wassergräben durchzogen. Die Gebäude sind verschachtelte Lehmgebäude, die an verwinkelten Gassen liegen.

KAMPF IN DER STADT

Um sich nicht zu sehr zu verzetteln haben die Khunchomer Truppen die Stadt nicht eingenommen. Stattdessen drohte man, die gesamte Stadt mit Hilfe der Ballisten in Brand zu setzen. Zu Beginn der Schlacht versucht einer der Jagdtrupps durch die Gassen hindurch die Flanke der Khunchomer Truppen zu umfassen und die Furt einzunehmen. Es kann an den Helden liegen, dass dieser Plan keinen Erfolg hat. Allerdings erfordert ein solches Vorgehen mehrere harte Kämpfe mit einer Übermacht Kataphrakten.

DAS SCHLACHTFELD

Das eigentliche Schlachtfeld liegt nördlich der Stadt direkt am Fluss. Dabei formieren sich die Khunchomer Truppen mit dem Fluss im Rücken, während mehrere Katapulte östlich des Flusses aufgebaut werden. Später werden die Khunchomer Truppen zuerst in die Furt getrieben und schaffen es am östlichen Flussufer eine Verteidigungsstellung zu etablieren.

DAS HEER DER DIAMANTEN

Das Heer, das der Feqz-Kult durch Lügen und Bestechung aufbringen konnte, ist das weitaus größere, aber nur bedingt das schlagkräftige: Ne-



ben einem *Satabam* schwerer Panzerreiter steht ein *Hazarabam* leichter Söldner zur Verfügung, dazu kommen noch einmal so viele Hilfstruppen (Thalusische Reisbauern, Yol-Fassarer Zwangsrekrutierte). Unterstützt wird das Heer von mehreren Mudramalim, die vor der Schlacht ein halbes Dutzend niedere Dämonen (Zantim, Karmanthi, angeführt vom niederhöllischen Weibel Sharbazz) beschworen haben und deren magische Artefakte in der Schlacht ihre Wirkung entfalten: Geschütze befördern mit Arkanoglyphen versehene Geschosse in die Reihen der Feinde, wo sie illusionäre Brände und reale Pandämonien auslösen, lassen die angreifenden feindlichen Chimären wild werden und in den eigenen Reihen wüten. Ein Elementarbeschwörer lässt den Erdboden erbeben und der Heerführer koordiniert seine Truppen von einem Fliegenden Teppich aus.

DAS HEER DER ELEMİTEN

Da die Elemiten nichts von den Khunchomer Truppen an ihrer Grenze wissen, haben sie ein Dutzend großer Jagdtrupps (jeweils etwa 50 Kataphrakten) entsandt, um die Diebe des Krönungspokals zu stellen. Hinzu kommt die Garnison von Elemsfurt (200 Söldner) einer kleinen Grenzstadt an der Furt über den Schlangenfluss. Es dauert einige Zeit, bis die Truppen sich formiert haben und mit dem Angriff auf die überlegenen feindlichen Truppen beginnen. Der Elemer Kommandant will die Truppen des Diamantenen Sultanats binden, um diese durch heran geführte Verstärkung zu vernichten. Diese Verstärkung erreicht etwa zwei Stunden nach Beginn der Schlacht durch den Limbus das Schlachtfeld: Neben 100 weiteren Kataphrakten (auf Chimären, Elefanten und Hornechsen) erreichen 300 Maru-Söldner und noch einmal so viele menschliche Hilfstruppen das Schlachtfeld. Angeführt werden die Truppen Elems nun von einem, auf einem Schlinger reitenden General, der wiederum vom Leviathan *Slech'zlar*

unterstützt wird. Später erreicht der Großsultan persönlich mit seinem Gefolge das Schlachtfeld.

DIE SCHLACHT AM SCHLANGENFLUSS

Am selben Ort, an dem mehr als 1000 Jahre später zwischen Al'Anfa und dem novadischen Kalifat die erste Schlacht des Khôm-Krieges ausgetragen wird, stoßen die Heere Elems und des Diamantenen Sultanats aufeinander. Dabei ist die Schlacht geschichtlich gesehen nicht mehr als eine Fußnote. Dies heißt aber nicht, dass sie für die Kämpfer unbedeutend wäre. Aus diesem Grunde überlassen wir Ihnen den Ausgang der Schlacht, die Sie durch Aktionen der Helden entscheiden lassen können.

WOHIN MIT DEM KELCH?

Angesichts der gewaltigen Truppenpräsenz werden sich die Helden wohl fragen, wo sie nun hinein geraten sind. Plötzlich erscheint der Auftraggeber der Helden und beglückwünscht diese. Entweder weil sie es geschafft haben, den Kelch zu entwenden oder weil (im Falle eines Scheitern der Helden) durch die Ablenkung durch die Helden eine große Elemer Kampfgruppe um den Hügel Nelkra zusammen gezogen wurde.

In dieser Abteilung befand sich im Geheimen ein Schattenkrieger, der den Kelch kurzfristig gegen eine Kopie austauschen konnte. Der Auftraggeber entschuldigt sich bei den Helden für sein falsches Spiel. Allerdings entschädigt er die

Helden passend: Kirchliche Würden oder eine Schuld bei der Kirche des Feqz, besondere Waffen oder eine größere Geldsumme oder ein wichtiger Titel.

SZENE EIPER APOKALYPTISCHEP SCHLACHT

An dieser Stelle wollen wir Ihnen einige Szenen zur näheren Ausgestaltung der Schlacht an die Hand geben, mit denen Sie den Verlauf der Schlacht darstellen können.

- ◆ Zu Beginn der Schlacht stoßen die von beiden Seiten beschworenen Dämonen aufeinander. Es kommt zu einem Gemetzel unter den siebtsphärischen Wesenheiten.
- ◆ Die schweren Reiter des Diamantenen Sultanats versuchen, die sich langsam sammelnden Kataphrakten immer wieder durch konzentrierte Angriffe auseinander zu treiben, agieren dabei weit vor den eigenen Linien und drohen schließlich von den zahlenmäßig überlegenen Elemer Reitern eingekesselt zu werden.
- ◆ Ein, auf einer Hornechse reitender Kataphrakt durchbricht die Linie der Khunchomer Hilfstruppen (Haranische leichte Söldner mit Schleudern) und droht dem Khunchomer Zentrum in den Rücken zu fallen.
- ◆ Ein Pfeilhagel der Khunchomer zerstreut einen Angriff der Maru-Söldner, die sich erst neu sammeln müssen.
- ◆ In der Furt des Schlangenflusses geraten einige der Marus in ihren berüchtigten Kampfrausch, der sie keinen Unterschied zwischen Khunchomer und Elemer Soldaten machen lässt.
- ◆ Zwei Elementaristen messen sich in ihrer Kraft. Die Erde bebt und der Schlangenfluss beginnt stellenweise zu kochen. Schließlich bricht der Boden an mehreren Stellen auf und es bilden sich etliche kleine Hügel, in denen zahlreiche Soldaten lebendig begraben werden.
- ◆ Unzählige Vögel (Falken, Adler, Krähen) greifen durch ein magisches Ritual auf Seiten einer der Kriegsparteien ein.

SZENARIO

◆ Beide Seiten formieren sich neu und versuchen dies durch den Beschuss mit Katapulten beim Gegner zu unterbinden. Durch die Katapulte verschossene PANDAEMONIUM-Geschoße töten etliche Kämpfer auf beiden Seiten.

◆ Schleh'zlar springt mit gewaltigen Sprüngen in die feindliche Schlachtreihe und wütet dort, schleudert Feinde wie Puppen durch die Luft, zerstückelt Menschen regelrecht, setzt den Khunchomern mit seiner Magie zu und begibt sich auf die Suche nach einem ebenbürtigen Gegner. Vielleicht gerät er dabei an einen der Helden, die hier womöglich den Kampf ihres Lebens ausfechten müssen.

◆ Schließlich, im Schlangenfluss schwimmen schon hunderte Leichen, öffnet sich ein weiteres Limbustor und der Großsultan erscheint auf seiner, von vier Elefanten getragenen Monumental-Sänfte mit einem vielhundertköpfigen Gefolge, um den Sieg seiner Truppen zu begutachten.

DIE HELDEN – DAS ZÜNGLEIN AN DER WAAGE

Nachfolgend finden Sie einige Aktionen beschrieben, mit denen die Helden die Schlacht für das Diamantene Sultanat siegreich gestalten können:

◆ Die Helden können durch ihre Aktionen die Verteidigungslinie am Ostufer des Schlangenflusses etablieren (*Kriegskunst*-Proben, mindestens 25 TaP* müssen angesammelt werden)

◆ Die Helden können einen Kavallerieangriff in die Furt anführen, bei dem etliche Fässer Brandöl mitgeführt werden, die in der Furt entleert und später durch Bogenschützen mit Brandpfeilen in Brand gesetzt werden. Dies führt zur Flucht der Marusöldner.

◆ Wenn der Leviathan Schleh'zlar im Duell von den Helden besiegt wird (mindestens 80 Schadenspunkte) erschüttert dies die Moral der Elemer Truppen erheblich.

◆ Gleiches gilt, wenn es den Helden gelingt den Reitschlinger des Elemer Generals zu reizen und in die Elemer Truppen zu locken (MU-Probe und dann mehrere *Reiten*-Proben, um dem wütenden Untier zu entkommen.

◆ Schließlich ziehen sich die überlebenden Elemer Truppen, trotz guter Siegeschancen zurück und formieren sich in einer dünnen Linie um die Monumentalsänfte des Großsultans herum. Mittels einer *Kriegskunst*-Probe +8 können die Helden die Schwachstelle in diesem Schutzkordon entdecken und mit den verbliebenen Khunchomern Schwere Reitern angreifen und durchbrechen, während die Khunchomer Bogenschützen und Katapulte das Elemer Heer aus der Entfernung erheblich dezimieren können. Ob der Großsultan selbst stirbt oder ob nur die Monumentalsänfte nach dem Tod zweier Elefanten aufgegeben werden muss, liegt ebenfalls bei ihnen.

AUSBLICKE AUF DIE ZUKUNFT

Der Krönungspokal wird in der nächsten Zeit nach Khunchom gebracht, wo der Fezq-Kult karmale Rituale mit dem Pokal durchführt, bevor er auf geheimen Wegen wieder nach Elem geschaffen wird. Dort tobt einige Wochen ein Machtkampf, aus dem pünktlich zum Wiederauffinden des Pokals ein neuer Großsultan hervorgeht, der dann auch prompt initiiert wird. Ob es mit dem – nach göttlichen Maßstäben – nur kurz darauf im Elemgrund einschlagenden Stern von Elem einen Zusammenhang gibt, bleibt ihnen überlassen.



DER MÜHEN LOHN

Für dieses Abenteuer erhalten die Helden pauschal 400 Abenteuerpunktesowie **Spezielle Erfahrungen** in *Gassenwissen*, *Kriegskunst*, *Reiten*, *Tierkunde* und dem am meisten genutzten Zauber oder Kampftalent.

GEGNER

Schlinger

Biss: INI +1W6 AT14* PA5 TP W6+4 DKHN
Schwanz: INI9+1W6 AT9 PA5 TP1W6+4 DKN
LeP 110 **AuP** 25 **RS** 3/7** **WS** 10 **MR** 10 **GS** 12

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (10, Schwanzangriff), sehr großer Gegner, Raserei (3, 2/3 der LeP verloren, Verbeißen)

*) Der Schlinger kann in einer KR mit Biss und Schwanz zwei verschiedene Gegner attackieren.

**) Der Brustkorb des Schlingers ist durch eine Rüstung geschützt, auf der auch die Kontrollzauber liegen, die den Schlinger bändigen.

Schlingerreiter und einfache Soldaten

Eigenschaften: MU 16 KL 13 IN 14
 CH 13 FF 13 GE 16 KO 13 KK 15
Dschadra: INI 11+1W6 AT 18 PA 13 TP 1W6+3 DK S
Elemer Säbel: INI 14+1W6 AT 17 PA 16 TP 1W6+3 DK N
LeP 36 **AuP** 36 **WS** 9 **RS** 6 **MR** 13 **GS** 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Formation, Kriegsreiterei, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I, Sturmangriff, Waffenmeister, Wuchtschlag, Waffenspezialisierung

Talente: Selbstbeherrschung 15, Reiten (Schlinger) 15 (17), Sinnenschärfe 13, Menschenkenntnis 12, Tierkunde 15, Kriegskunst 17

EINE THRONFOLGERIN FÜR DIE AMAZONEN

VON YVONNE KLAAS-KÖRPER

Rondra 1035, Yeshinna

Ein Sommersturm umtoste die Mauern und Zinnen. Ayla Ylarsil von Donnerbach, höchste Geweihte der Amazonen, passte eine Pause zwischen den dröhnenden Donnerschlägen ab und klopfte vernehmlich an. Ohne weitere Umschweife betrat sie das Gemach Thesia Gilias, der Königin der Amazonen, als sie die Aufforderung einzutreten vernahm.

Die Königin blickte ihrer Priesterin mit fragend gehobenen Brauen entgegen.

„Eure Majestät“, setzte Ayla an, doch Gilia winkte ab.

„Wir sind unter uns, Ayla.“

„Eure Majestät, ich möchte zu Euch sprechen als höchste Blutlöwin, aber auch als Eure Vertraute.“

„Du sagst es selbst, Ayla, du möchtest als meine Vertraute zu mir sprechen. So sprich denn offen mit mir, mit deiner Base und Freundin, nicht mit deiner Königin.“ Gilia wies mit einer einladenden Geste auf einen Stuhl. Eine Sturmböe riss an den vorgelegten Fensterläden.

Ayla wandte sich Gilia zu. Ihr Gesicht war ernst.

„Gilia, dein und unser Kampf ist noch nicht vorbei. Er mag noch Götterläufe währen. Niemand wird die Richtigkeit, gar die Notwendigkeit bestreiten, diesen Kampf bis zum Letzten zu führen. Und doch, Base, du hast auch andere Aufgaben und Pflichten. Und einige von ihnen können nicht länger warten.“

Gilia seufzte leise auf. Sie wusste, worauf Ayla hinaus wollte. „Nicht jetzt, Ayla. Es muss warten. Die Dämonenlande. Kurkum ...“ Sie vollendete den Satz nicht, denn das letzte Wort sagte alles aus.

„Nein, Gilia“, erwiderte Ayla, beinahe sanft. „Es kann nicht warten, und es darf nicht länger warten. Du bist die Königin, die unser Volk anführt und eint. Was, wenn du im Kampfe fällst? Dann stehen deine Amazonen ohne Erbin und zukünftige Königin da. Eine neue zu bestimmen, könnte uns spalten, zu Streit und Uneinigkeit führen. Wir sind nicht mehr so stark wie ehemals. Als Königin unterliegst du den Gesetzen, mehr noch als eine einfache Kriegerin, das weißt du. Du musst uns eine Erbin geben, Gilia, zwei Töchter musst du deinem Volk schenken, damit die Amazonen auch in der Zukunft stark sind. Der Kampf gegen die Schrecken der Schattenlande, die Rückeroberung Kurkums sind unsere Bestimmung. Deine Pflicht – vor allem anderen – ist es jedoch, deinem Volk seine Zukunft durch die Geburt einer Erbin zu sichern.“

Deine Mutter war bei deiner Geburt kaum älter als du es nun bist, doch bedenke, dass es nur wenige Götterläufe waren. Deine Zeit ist begrenzt. Du weißt es, ich weiß es, deine Kriegerinnen wissen es. Es verunsichert sie, dass du keine Anstalten machst, eine Erbin zu empfangen.“

Ayla hatte ernst, nachdrücklich gesprochen, doch ohne Hast und ohne die Stimme zu heben. Gilia lauschte ihr still. Anfangs hatte sie noch den Kopf ablehnend geschüttelt. Nun seufzte sie erneut, doch es war ein anderes Seufzen, eines, in dem ein Einlenken – so unwillkommen es auch sein mochte – herauszuhören war.

Ayla schwieg einige Herzschläge. „Hörst du den Sturm draußen, Gilia? Er ist ein Zeichen der Herrin, daher kam ich in dieser Nacht. Denke darüber nach, gehe in dich, mehr will ich für heute nicht verlangen. Gehe in dich und erkenne deine Bestimmung und deine Pflicht.“

DIE KÖNIGLICHE PFLICHT

Bislang ist die Königin der Amazonen, Thesia Gilia von Kurkum (* 996 BF) kinderlos. Zwar schreiben die Gesetze der Amazonen jeder Kriegerin – gerade auch der Königin – vor, ihrem Volk zwei Töchter zu gebären, bislang jedoch widmete Gilia ihr ganzes Dasein dem

Kampf gegen die Erben des Dämonenmeisters und darin vor allem der Rückeroberung Kurkums. Die Zeit, einen geeigneten Erzeuger für eine Erbin zu suchen, nahm sich die Königin nicht. Dies verunsichert nicht wenige ihrer Kriegerinnen, einige erfüllt es gar mit Unmut. Ihrer Königin dies, vor allem aber ihre Pflicht vor Augen zu führen, bewog Ayla Ylarsil von Donnerbach nun zu einem eindringlichen Vieraugengespräch. Die bedeutungsschweren Worte der Hohepriesterin der Amazonen zeigten endlich Wirkung: Gilia ging in sich und erkannte schließlich sowohl Berechtigung, als auch Dringlichkeit der Mahnung. So schwer sie sich bislang damit getan hatte, dem Gesetz ihres Volkes zu entsprechen, so entschlossen machte sie sich nun endlich daran, es umzusetzen. Nur in Begleitung einer Handvoll ausgewählter Kriegerinnen zog sie aus, einen Mann zu suchen, der ihr als Vater einer zukünftigen Königin und ersten Tochter zusagte.

Der Aufbruch der Königin und ihres Gefolges geschah zwar nicht im Verborgenen, Zweck und Ziel der Reise jedoch blieben bis zuletzt unbekannt (AB 152) und boten Anlass für so manche Spekulationen. Die eigenen Handlungen zu erklären, sich gar zu rechtfertigen, ist für die



Gilia

meisten Kriegerinnen und erst recht für die Königin undenkbar. Zwar schätzen die Amazonen Geheimhaltung hinsichtlich ihrer Belange, dennoch würden sie niemals aus dem Geheimen heraus agieren, denn als auserwähltes Volk Rondras liegt den Achmad'Sunni ein Handeln im Verborgenen nicht, ihm haftet oft sogar der Ruch der Verschlagenheit an. Im vorliegenden Fall ist Diskretion von elementarer Bedeutung. Zum einen ist es nicht im Interesse Gilias, wenn ihrer Suche allzu viel Aufmerksamkeit zukommt und sich der eine oder andere Mann dazu hinreißen lässt, sich der Ersten aller Amazonen als bestens geeigneter Freiwilliger anzubieten. Zum anderen ist jeder einzelnen Amazone bewusst, dass ihre Königin gerade für die Erbfeinde des Volkes von hervorgehobener und nicht nur symbolischer Bedeutung ist. Wüssten die Mactaleänata um die Reise Gilias, sie würden alles tun, um ihrer habhaft zu werden und sie einem schrecklichen Schicksal zuzuführen. Darüber hinaus ist die Abwesenheit der Königin für mehrere Wochen eine potentielle Schwächung der Kampfkraft des gesamten Volkes, weswegen niemand in Yeshinna außerhalb der Burgmauern darüber eine Silbe verlieren wird.

Die Suche der Königin nahm ihren Anfang in den Grenzgebieten um die Schattenlande, führte über Perainefurten und Ebelried nach Osten in die Grafschaft Misamund. Die Wahl der Route erfolgte bewusst, um sich nicht allzu weit von der heimatlichen Burg zu entfernen und im Notfall noch für Nachrichten erreichbar zu sein.

So stieß Gilia auf ihrer Reise auch auf den Namen und Taten Arnwulf von Starngardts, eines tobrischen Ritters. Seine kämpferischen Qualitäten, Treue zu den rondrianischen Tugenden, körperliche Unversehrtheit, dass er nicht verheiratet ist, machten ihn als einen für sie geeigneten Kandidaten interessant.

So suchte sie ihn gezielt, informierte sich unterwegs so gut es ging bei anderen über ihn und fand ihn schließlich im Efferd in der Grafschaft Misamund. Sie unterhielt sich geraume Zeit mit ihm, um sich ein genaueres und eigenes Bild von ihm, seiner Denk- und Lebensweise, seinem Glauben und seinem gesamten Auftreten zu machen. Um sich von seinen Fähigkeiten persönlich zu überzeugen, forderte sie ihn gar zu einem Waffengang heraus. Denn nicht sein Aussehen oder sein Adelsstand waren es, die für sie Bedeutung hatten, sondern Wesen und Fähigkeiten und dass er ohne einen körperlichen Makel war, den eine Tochter erben könnte.

Da alles zu ihrer Zufriedenheit ausfiel, offenbarte sie ihm anschließend ihre wahre Identität und legte ihm - natürlich ohne jegliche romantischen Hintergedanken - ihr Anliegen sachlich dar.

Arnwulf war sich der rein sachlichen Intention Gilias schnell bewusst und gab sich keinerlei Illusionen hin, denn sie forderte seine Einwilligung, bei der Geburt einer Tochter auf jegliche Verantwortung zu verzichten. Da ihm jedoch bewusst war, welch eine Ehre das Herantragen dieser Bitte an ihn bedeutete, willigte er nach kurzer Bedenkzeit ein.

DER HINTERHALT DER MACTALEÄNATA (SZEPARIÖVORSCHLAG)

Der kleine Amazonentrupp nimmt unterwegs auch Quartier in Gasthäusern. Im Umland der Schattenlande gibt es manchen Spion, der für die finsternen Herren der Schattenlande tätig ist. Einer der Wirte, bei dem sie abgestiegen sind, ist ein Zuträger eines Spitzels und informiert diesen über seine ungewöhnlichen Gäste. Durch einen Zufall können die Helden dies mitbekommen. Sie könnten an einem geöffneten Fenster zufällig ein Gespräch belauschen, beim Gang auf den Abort die verdächtig unauffällige Gestalt des Wirtes davonhuschen sehen oder bei einem zufälligen Rundblick einen unheimlichen Beobachter bemerken. Nachdem er Kenntnis von den Amazonen hat, benachrichtigt der Spion in der Nähe befindliche Mactaleänata (über ein Hellsichtsar-

RITTER ARNWULF VON STARNGARDT

Arnwulf (*997 BF, kräftig, schulterlanges dunkelblondes Haar, gestutzter Vollbart, graue Augen, zuweilen schwermütig, aufrechter Ritter) entstammt einem kleinen tobrischen Adelsgeschlecht, dessen Lehen im Bereich der heute Schattenlanden genannten Region liegt. Seine Schwertleite erhielt er wenige Monde vor der Schlacht von Eslamsbrück, in der er erstmals auf sich aufmerksam machte. Nur wenig später wurde er in die neu gegründete Leibgarde Herzogs Bernfrieds, die Wolfengarde, berufen. Er ging als einer der wenigen überlebenden Eisernen Wölfe aus der Schlacht um Ysilia (1020 BF) hervor. Als seine bislang größte Heldentat gilt seine Beteiligung an der Rettung der tobrischen Herzogsfamilie aus der gefallenen Stadt. Wie viele Tobrier fand er sich heimatlos und alleine wieder, denn seine Familie, wie auch deren Lehen, waren der Invasion des Dämonenmeisters zum Opfer gefallen. Mit der Wolfengarde kämpfte er später auf den Vallusanischen Weiden und der Trollpfote.

Danach kehrte Arnwulf dem Dienst in der Wolfengarde jedoch den Rücken. Stattdessen scharte er gleichgesinnte Ritter um sich, um mit ihnen und auf eigene Faust gegen die Dämonenbrut zu kämpfen: Ein kleiner, beweglicher Trupp, der sich hin und wieder größeren Kontingenten anschloss und dem Feind manch' schmerzhaften Nadelstich versetzte (seine Leute und er nahmen u.a. ebenfalls an der Befreiung der Feste Kleinwardstein 1022 BF teil). Als der Aufruf erging, sich dem vereinten Heerzug der Kaiserin und des Herzogs anzuschließen, folgte er ihm mit seinen Leuten. Er focht bei der Befreiung Misamurs und danach vor Il-sur, denn sein einziges Streben gilt nach wie vor der Befreiung seiner Heimat Tobrien

tefakt, einen gebundenen Dämon, etc.). Da es recht unwahrscheinlich - wenngleich nicht unmöglich - ist, die Botschaft rechtzeitig abzufangen, ist es die vordringliche Aufgabe der Helden, herauszufinden was im Gange ist. Der geschwätzige Wirt mag sich in einer Zwangslage befinden und an sich reumütig sein, der Spion hingegen ist vermutlich ein überzeugter Übeltäter. Ihm Informationen zu entlocken sollte den Helden einiges an Erfindungsreichtum abverlangen.

Wenn die Helden schließlich die Amazonen kontaktieren und warnen, deutet auch für die Helden einiges im Verhalten der Kriegerinnen darauf hin, dass die kleine Gruppe keineswegs eine gewöhnliche Patrouille ist. Ungeübt darin sich zu verstellen, umso mehr sorgen sie die einfache Kriegerin Thesia zu sehr und schlagen dabei zudem einen respektvollen Ton an.

Die Königin hingegen wird die drohende Begegnung mit einer Gruppe Mactaleänata nicht einschüchtern. Vielmehr betrachtet sie die Situation pragmatisch, denn um eine drohende Gefahr zu wissen, ist ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Hinzu kommt, dass Amazonen und Mactaleänata einander in tiefer, unverbrüchlicher Feindschaft zueinander stehen und keine bereit ist, der anderen Gruppe auch nur einen Spann Boden kampfflos zu überlassen. Unterstützung im Kampf gegen die Löwinnenschlächterinnen wird die Königin gegebenenfalls huldvoll annehmen, sofern die Helden wirklich überzeugend argumentieren und auftreten. Wahrscheinlicher wird sie eher die Helden darum bitten, Unschuldige (Gäste, Dorfbewohner) zu schützen. Dank den Helden sind die Achmad'Sunni nun in der Lage, die Mactaleänata ihrerseits zu überraschen und schlussendlich zu besiegen. Entsprechend dankbar wird Thesia Gilia von Kurkum sich schließlich zeigen.

HARTWURST & KROKODIL

In dieser neuen Rubrik wollen wir Ihnen künftig Bereicherndes für Ihren Spielalltag vorstellen, und uns auch an solche Themen heranzuwagen, die es bisher nicht in eine der Hintergrundbeschreibungen geschafft haben. Dabei sollen Bereiche des aventurischen Alltagslebens genauer beleuchtet werden, die dennoch viele Ansätze für kleinere Szenarien oder Szenen bieten und somit das Spiel in Ihrer heimischen Runde bereichern können. Mit Regeln zur inneraventurischen Würstherstellung wollen wir sie an dieser Stelle aber (noch) nicht malträtiert. Es geht uns vielmehr darum, Ihnen etwas Exotisches

und Besonderes zu präsentieren, ein Krokodil wenn man so will. Gleich zu Anfang widmen wir uns mit den *Getreuen Gefährtinnen* einem in bisherigen Publikationen oft zur Randerscheinung degradiertem Berufsstand: der Kurtisane. Die an dieser Stelle wollen wir ihnen drei ganz besondere Frauen vorstellen, denen ihre Helden begegnen können. Jede von ihnen hat eine eigene Geschichte und Agenda, die hoffentlich für viel Freude am Spieltisch sorgen wird, und Ihnen so zumindest einen kleinen Einblick in das älteste Gewerbe der Welt eröffnen kann.

GETREUE GEFÄHRTINNEN

VON AXEL SPOHR

CAVALLIERA GIULIANA RAHJADÉS DI MONTAZZI, DIE HORASISCHE GESELLSCHAFTERIN

»Solch Grazie und Anmut begegnet einem Manne ganz sicher nur einmal im Leben. Ein Blick aus ihren saphirblauen Augen, und ich hatte meine Seele an sie verloren! Ich bin nicht zu töricht, zu glauben, die Frau sei nicht gefährlich, doch gerade das macht einen Teil ihres Zaubers aus. Vielleicht kann sie uns in politischer Hinsicht noch von Nutzen sein, denn der Herzog scheint Gefallen an ihr gefunden zu haben. Ich benötige dringlichst weitere Mittel, denn nur so mag es mir gelingen ihre Gunst dauerhaft auf mich zu lenken. Im Bankhaus starren sie schon so, wenn ich wieder eine Anleihe nehmen muss, um ihre ausgefallenen Wünsche zu erfüllen. Ich flehe Euch an, helft Eurem unwürdigen Sohn noch ein einziges Mal aus, und ich schwöre, ich werde es Euch sicher tausendfach vergelten!«

—Esquiro Croenar Horathio ya Sarostes in einem Brief an seine Mutter

Die weltgewandte und bildschöne Giuliana (*1004 BF) hat ihre Ausbildung an einer der legendären Kurtisanenschulen von Belhanka absolviert. Die heimliche Bastardtochter des für seinen lockeren Lebenswandel bekannten Comto di Castelli und einer Kusliker Patriziertochter hat diesen Weg selbst gewählt und ist zurecht stolz auf die Bildung und Finesse, die ihr in den *Höfen der Abendröte* vermittelt wurde. Inzwischen ist aus der jungen und liebeshungrigen Frau eine ebenso überlegene wie überlegene Vertreterin ihrer Zunft geworden. Durch geschicktes Taktieren und den Einfluss ihrer zahlreichen Liebhaber ist es ihr gelungen, auch über den horasischen Thronfolgekrieg hinaus, ihren Kundenstamm aus politisch einflussreichen Gönnern zu erhalten. Sie liebt Grafen, Patrizier, verheiratete Männer und Frauen, selbst Timor Firdayon, so sagt man, sollte die Dame mehrfach auf eine seiner lustvollen Feiern geladen haben. Die Akoluthin der Rahja-Kirche wird für ihre Diskretion geschätzt und verkehrt fast ausschließlich in höchsten Kreisen. Nur selten ist sie bereit, dabei exklusiv für einen Gönner zur Verfügung zu stehen, und lässt sie sich für ein solches Arrangement geradezu fürstlich entlohnen.

Die ausgesprochen kluge Giuliana weiß sehr genau, welche Macht sie in Händen hält. Nur ein nach dem Liebesspiel von ihr geflüstertes Wort mag ausreichen, einen ungeliebten Konkurrenten gesellschaftlich zu vernichten.

Gerüchte:

◆ Die Montazzi gibt sich nie zweimal mit jemandem ab. Wer also einmal in den Genuss ihrer Gunst gelangt ist, kann jegliche Hoffnung fahren lassen. (ausgemachter Blödsinn)

◆ Sie hat die niederen Weihen der Rahja-Kirche erhalten und man sagt selbst die Geliebte der Göttin habe bereits bei ihr gelegen. (Ersteres stimmt, Letzteres nicht.)



Giuliana

- ◆ *Habt ihr schon gehört, [Name eines Adligen] hat seinem Leben ein Ende bereitet, weil sie ihn nicht erhören wollte. Schrecklich, nicht wahr? (möglich)*
- ◆ *Man sagt sie arbeite für das Directorium/die CCC/die KGIA, wenn ihr versteht ... (nur teilweise wahr, sie kokettiert aber durchaus mit dieser Annahme)*

Geheimnisse:

- ◆ Auch wenn Giuliana nach außen hin oft unterkühlt wirkt und gerade dies ihren besonderen Reiz ausmacht, ist dies jedoch nur eine der Masken, die sie offen zur Schau trägt. Bisher ist es ihr mit eiserner Disziplin gelungen das Geheimnis um ihre Brünstigkeit zu wahren, das sie in eine gefährliche Abhängigkeit treiben könnte.
- ◆ Seit einem Techtelmechtel mit einem Visitor der CCC, dient sie als geheime Zuträgerin der Vinsalter Criminalkammer. Durch diese Liaison wurde auch das Directorium für besondere Angelegenheiten auf sie aufmerksam und betraut sie mit Kurierdiensten, um vertrauliche Dokumente oder Nachrichten zu überbringen.

Giuliana Rahjadés di Montazzi

Kurzcharakteristik: brillante Verführerin, meisterliche Intrigantin
Erscheinungsbild: zierliche aber durchaus weibliche Statur, hellblondes Haar, strahlend blaue Augen, ebenmäßige Gesichtszüge, helle Haut, volle Lippen, geschmackvoll geschminkt, Giuliana bevorzugt aufwändige Garderoben und Accessoires nach der aktuellen Mode
Beziehungen: ansehnlich (Hochadel, Kontakte zu CCC und DBA)
Finanzkraft: hinlänglich (ein Großteil ihrer Einnahmen fließen in ihren aufwändigen Lebensstil)
Verwendung im Spiel: leidenschaftliche Verführerin, vermeintlich argloses Opfer einer Intrige oder eiskalte Initiatorin einer eben solchen
Darstellung im Spiel: drücken Sie sich höflich und gewählt aus, kokettieren Sie einerseits einladend, geben sich zugleich aber überhöht und unnahbar, wie etwas, das man gerne besitzen möchte, von dem man aber weiß, es hat seinen Preis. Männer haben sich für diese Frau ruiniert – und sie weiß es
Zitate: „Mit dem Directorium soll ich verhandelt sein?“ (lacht höflich)
 „Nun gut, Ihr habt mich wohl ertappt, Exzellenz. Ich kann Euch versichern ...“
 „Wenn Ihr es gerne alanfanisch haben wollt, dann solltet Ihr Euch um eine einfache Dirne bemühen, die Eure Neigungen teilt, mein Herr!“



MU 12	KL 15	IN 14	CH 16	FF 13		
GE 13	KO 11	KK 9	SO 10			
LeP 27	AuP 30	MR 4	WS 6	GS 8		
Dolch: INI 10+1W6	AT 12	PA 10	TP 1W6+1*	DK H		
Balestrina: INI 10+1W6		FK 21	TP 1W6+4			
Ballkleid: RS 0	BE 0					

Vor- und Nachteile: Gebildet (2), Gutaussehend, Gutes Gedächtnis, Titulaturadel, Verbindungen (Adel und Patriziat, CCC), Brünstigkeit 6, Arroganz 8, Eitelkeit 7, Verwöhnt 7
Sonderfertigkeiten: Waffenspezialisierung (Balestrina), Finte, Gezielter Stich, Schnellladen (Armbrust)
Talente: Dolche 9, Fechtwaffen 8, Körperbeherrschung 8, Schleichen 5, Sich Verstecken 6, Singen 10, Sinnenschärfe 8, Tanzen (Höfische Tänze) 10 (12), Betören (Rahjakünste) 15 (17), Etikette 12, Lehren 8, Menschenkenntnis 11, Schauspielerei 6, Schriftlicher Ausdruck 9, Sich Verkleiden 6, Überreden 12, Anatomie 8, Brett-/Kartenspiel 10, Heraldik 6, Mechanik 6, weitere Wissenstalente auf 5+, Musizieren 10

*Giuliana nutzt bevorzugt Gifte, die einen Gegner kampfunfähig machen
Verhalten im Kampf: schickt häufig ihre Verehrer vor oder versucht Gegner mit ihrer Balestrina aus der Distanz auszuschalten



**ZULHAMIN BINT-EL-SULEF,
 DIE TULAMIDISCHE SHARISAD**

„Ihre Lippen sind weich wie Pfirsiche, die Haut von der Farbe milchigen Tees. Sie hat Nüstern so zart, wie ein Shadifhengst und Fesseln so schlank, wie eine Gazelle. Wenn sie zu tanzen beginnt, Achmad, und ihre Rundungen sinnlich beben, wie die eines Hochlandkamels, gerät mein Blut derart in Wallungen, dass ich froh um meine locker geschnittenen Beinkleider bin! Rastullah versucht uns mit diesem Weib! Du wirst mir nicht glauben, wenn ich erst berichte, welche Wonnen sie mir nach ihrer Darbietung bescherte ...“

—Alrik ben Sarhidi, Sultan der Beni Kharram zu einem Vertrauten

Viele Geschichten erzählt man sich auf den Khunchomer Straßen über die klassische tulamidische Schönheit, Zulhamin bint-el-Sulef (Tochter der Freude), die seit geraumer Zeit das kleine, von Arangenbäumen umstandene Haus in der Altstadt von Khunchom bewohnt. Oft erzählt die begabte Geschichtenerzählerin und Tänzerin ihren Gönnern von der abenteuerlichen und hocherotischen Flucht aus dem Lustgarten des Kalifen und viele ihrer männlichen Verehrer vermuten einen wahren Kern hinter dieser Erzählung. Zulhamin war jedoch weder eine Gefangene, noch hat sie jemals in einem Harem gelebt. Sie versteht es aber gekonnt, mit den Erwartungen und Gelüsten ihrer Kunden zu spielen, wenn sie mit blumigen Worten den heimlichsten Phantasien der Männer Gestalt verleiht. Ursprünglich stammt Zulhamin aus dem Süden Araniens und gehörte einem der dortigen Hexenzirkel an. Als die Schreckensherrschaft der Oronier in Elburum ihren Anfang nahm, floh sie aus Angst vor der Rache einiger übergelaufener Schwestern nach Khunchom und baute sich eine neue Existenz auf. Zuvor hatte sie als Gesellschafterin hauptsächlich die gelangweilten Männer wohlhabender Aranierinnen unterhalten, stand aber auch und insbesondere für weibliche Kundschaft als bezahlte Freundin und Liebhaberin zur Verfügung. Aus eben jenen Erinnerungen und den Geschichten von Tausendundeinemrausch speist sie ihre erotischen Erzählungen, mit denen sie ihre Kundschaft verzückt. Dank SATUARIAS HERRLICHKEIT vermag sie zudem noch verlockender zu erscheinen, und mittels BLICK IN DIE GEDANKEN und TRAUMGESTALT kann sie jede noch so geheime Sehnsucht ihrer Kunden ergründen und sie erfüllen.

Geheimnisse:

- ◆ Den meisten Kunden gaukelt Zulhamin nur vor, dass es zu einer Liebesnacht gekommen ist. Zumeist bedient sie sich eines einfachen Schlafmittels und gaukelt dem Kunden mittels TRAUMGESTALT einfach das Gewünschte vor. Ihr legendärer Ruf ist nicht zuletzt darauf begründet, dass sie auf diese Art auch besonders ausgefallene Gelüste befriedigen kann.
- ◆ Zulhamins Hass auf alles Oronische ist noch immer groß. Abtrünnige Hexenschwestern und Anhänger der Belkhelel verfolgt sie ebenso unnachgiebig, wie rückgratlose Mitläufer. So mancher Kunde, der entsprechende Wünsche äußerte, ist aus einem ihrer Träume nicht mehr erwacht, nachdem sie erfahren hat, welche Rolle er im Gefolge der Moghuli spielte.



Zulhamin bint-el-Sulef

Kurzcharakteristik: geheimnisvolle Geschichtenerzählerin und Tänzerin, versierte Traumgängerin

Erscheinungsbild: Statur einer Tänzerin, sehr weibliche Figur mit kleinen, weichen Brüsten und breiten Hüften, hellbraune Haut, mandelförmige, mit schwarzem Khol umrandete Rehaugen, scharf geschnittene Adlernase, sinnlicher Mund, Goldschmuck in Nase und Ohren, klimpernde Arm- und Fußreifen, Hände und Füße sind mit verschlungenen Hennamalereien bedeckt, Zulhamin tritt meistens teilverschleiert auf und kleidet sich in fließende, farbenfrohe Stoffe, die mit Goldfäden durchwirkt sind

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering (Kleidung, Kost und Logis übernimmt häufig einer ihrer Bewunderer)

Verwendung im Spiel: Unterhalterin bei Festen, Informantin oder Verbündete im Kampf gegen die Hinterlassenschaften Orons

Darstellung im Spiel: sprechen sie blumig, mit ausladenden Gesten, malen sie Bilder mit Worten und Händen, bilden sie lange, verschlungene Sätze mit arabisch anmutenden Begriffen, legen sie den Kopf schief und blicken sie von unten zu ihrem Gegenüber auf

Zitate: „Und so begab es sich, dass er die Schöne Nazmeya, die so lieblich war, wie der Duft der Morgenröte, aus dem Palast des grausamen Sultans von Habî'Ayal errettete und sie zu seiner Frau machte. Der Djinn aber, dem Al'Rik all dies verdankte, grollte ihm und in seinem Zorn ...“

„Habt ihr schon einmal gesehen, wie Frauen sich gegenseitig liebköst haben, Sayid? Im Harem von Palmyramis war es üblich, sich in Abwesenheit des Herren miteinander die Zeit zu vertreiben. Lass doch eine deiner Gespielinnen kommen, und ich will dich mit einer Kostprobe meines Könnens erfreuen.“

MU 13	KL 11	IN 15	CH 14	FF 10			
GE 12	KO 12	KK 11	SO 8				
LeP 30	AuP 3	AsP 43	WS 6	MR 7	GS 8		
Ringen: INI 10+1W6			AT 12	PA 12	TP 1W6	DK H	
Hexenkralen: INI 10+1W6			AT 12	PA 12	TP 1W6+1	DK H	
Tanzgewand:	RS 0	BE 0					

Vor- und Nachteile: Gutaussehend; Aberglaube 6, Eitelkeit 6, Feste Gewohnheit (Erdegebundenheit), Kein Vertrauter, Rachsucht 9

Talente: Ringen 10, Akrobatik 7, Körperbeherrschung 8, Selbstbeherrschung 5, Sinnschärfe 7, Tanzen 15, Betören 9, Gassenwissen 5, Menschenkenntnis 8, Überreden (Feilschen) 7 (9), Wildnisleben 5, Brett-/Kartenspiel 7, Magiekunde 9, Pflanzenkunde (Rahjaica) 7(9), Rechnen 8, Sagen und Legenden 10, Heilkunde Gift 8, Malen/Zeichnen 7, Musizieren 6,

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Große Meditation, Ortskenntnis (Khunchom, Al'Barrah), Merkmalskenntnis Einfluss, Ritualkenntnis (Hexe) 7, Traumgänger, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule

Zauber: BLICK IN DIE GEDANKEN 9, GROSSE GIER 10, HARMLOSE GESTALT 8, HEXENBLICK 6, HEXENKRALLE 8, HEXENSPEICHEL 7, LEVTHANS FEUER 10, SATUARIAS HERRLICHKEIT 12, SCHLEIER DER UNWISSENHEIT 8, SPINNENLAUF 6, TRAUMGESTALT 14, ZAUBERZWANG 8

Rituale: Hexensalbe, Hexenschuss, Pech an den Hals wünschen, Schlaf rauben, Unfruchtbarkeit, Zunge lähmen

Verhalten im Kampf: Zulhamin kämpft mit vollem Körpereinsatz und nutzt akrobatische Einlagen und den Zauber HEXENKRALLE, um ihren Gegner einzuschüchtern



Boltan-Lu

BOLTAN-LU, LEICHTES MÄDCHEN, GLÜCKSFEE UND GAUPLERLIEBCHEN

„Junge, von der lässt du besser die Finger! Rote Haare sind kein Zeichen, die verbrennt dich mit Haut und Haaren. Hat schon mehr Kerle den Kopf gekostet als ich noch Finger an der Hand hab, das junge Ding!. Was soll das heißen, es sind nur noch acht? Hör lieber auf den alten Al, sonst stehst du dumm da am Ende. Und jetzt starr nicht so auf ihre Beine, sondern konzentrier dich auf dein Blatt! Warum erhöhst du denn jetzt, du dämlicher ...“

—gehört im Hinterzimmer der Schänke „Orkentod“ in Lowangen

Boltan-Lu (bürgerlich: Ludwina Travienlieb) wuchs in einem der Waisenhäuser Lowangens auf, nachdem ihre blutjunge Mutter sie in einer kalten Winternacht auf den Stufen des Tempels ausgesetzt hatte. Traviatümelei und die Prüderie der Lowanger Dualisten, die ihre Erziehung geprägt hatten, waren ihr derart zuwider, dass sie ein Leben auf der Straße vorzog und bereits mit dreizehn Jahren von zu Hause austriss.. Unter der Fuchtel von Prügel-Per konnte sie sich nicht nur in der Horizontalen recht schnell einen Namen machen, sie begleitete ihn auch öfter zu seinen Boltanabenden, bei denen er ihr hart verdientes Geld wieder verprasste. Mit ihrem ersten Ehemann, einem umherreisenden Abenteurer den sie an einem feuchtfröhlichen Abend kurzerhand das Jawort gegeben hatte, türmte sie mitsamt dem Er-

SPIELHILFE

sparten ihres Zuhälters und bereiste das Land am Svellt. Doch schon nach kurzer Zeit ließ ihr Galan sie sitzen und Lu war gezwungen sich als Amüsiermädchen in einer Schenke durchzuschlagen. Es folgten Zwischenstationen in diversen Freudenhäusern, eine unschöne Zeit als Trosshure in der Wildermark, eine kurze Episode trauten Glücks in Gareth an der Seite eines echten Ritters und, nach seinem jähen Tod, schließlich die Rückkehr in die Heimat. Dort machte Lu sich als Boltanliebchen einen Namen, das dem Gegner beim Spiel in die Karten schaute. Sie hat bereits zehnmal geheiratet, drei ihrer Ehemänner leben noch, und hat doch nie jemanden gefunden, an dessen Seite sie es länger als ein paar Wochen ausgehalten hätte. In vielen Städten hängen inzwischen mehr oder weniger Akkurate Steckbriefe, auf denen sie wegen Heiratsschwindel, Betrug, Falschspiel oder diversen anderen Verbrechen gesucht wird. Immer wieder gerät sie an korrupte Stadtbere, Postkutschenräuber und andere Halunken, die versuchen sie für ihre Zwecke auszunutzen, doch Lu hat mittlerweile gelernt den Spieß umzudrehen und setzt ihren Körper gekonnt ein, um ihre Unabhängigkeit zu sichern.

Geheimnisse

- ◆ Vor einigen Jahren wurde Lu in Tiefhusen von einer Gruppe orkischer Besatzer aufgegriffen als sie bei einem Überfall Schmiere stand. Die meiste Zeit verdrängt sie das Geschehene und unterstützt den Widerstand gegen die Schwarzpelze wo sie nur kann. Den Anführer der Truppe, Khaidach Einauge, würde sie bis heute gerne tot sehen.
- ◆ Lu weiß viel über ihre ehemaligen Liebhaber. Der Bürgermeister hat sein Amt gekauft, der Richter ist bestechlich, sie kennt das alte Schmugglerversteck und verfügt über zahlreiche Kontakte in der Lowanger Unterwelt. Gegen Entgelt wäre sie aber durchaus bereit über ihren Schatten zu springen, vorausgesetzt man verspricht ihr seine Quelle nicht preiszugeben.
- ◆ Eigentlich ist Lu nicht ganz so abgebrüht, wie sie sich immer gibt, aber das würde sie wahrscheinlich nicht einmal sich selbst eingestehen.

Boltan-Lu, auch bekannt als Rika Lowanger oder Schenkelklatscher-Wina

Kurzcharakteristik: erfahrene Streunerin und Falschspielerin, durchtrieben Femme Fatale mit Herz

Erscheinungsbild: hochgewachsen, schlank, lange Beine, volle Brüste, leuchtend rote Korkenziherlocken, sehr helle Haut mit einigen Sommersprossen, breiter Mund, grüngraue Augen, stark geschminkt, kleiner Leberfleck unter dem rechten Auge, Lu kleidet aufreizend und lässt wenig Spielraum für Phantasie

Beziehungen: gering (da sie nicht überall, wo sie Kontakte hat auch gut gelitten ist)

Finanzkraft: minimal (Lu hat kein rechtes Händchen für Geld und der gerade erspielte oder ergaunerte Reichtum ist oft schnell dahin)

Verwendung im Spiel: Amüsierdame in einer heruntergekommenen Kaschemme, als Liebschaft eines Schurken oder als Komplizin bei unterschiedlichsten Verbrechen

Darstellung im Spiel: geben sie sich aufgedreht und aufreizend, sprechen sie schnell und viel, lachen sie laut und berühren sie ihren Gegenüber (oder beschreiben sie es, wenn sie einen weniger körperbetonten Spielstil pflegen), Lu kann sich benehmen, aber sie tut es nur äußert ungern. Nehmen sie also kein Blatt vor den Mund, sparen sie nicht an derben Zoten und schimpfen sie wie ein Fuhrkutscher

Zitate: „Na, mein Süßer, hast du Lust dich ein wenig zu amüsieren?“

„Das ist doch kein Boltangesicht! Wenn du ein mieses Blatt auf der Hand hast, schaust du immer gleich drein, als würde es dir ein Ork gerade von hinten besorgen.“

MU 13	KL 10	IN 13	CH 14	FF 15
GE 12	KO 12	KK 12	SO 5	
LeP 32	AuP 33	WS 6	MR 3	GS 8
Raufen: INI 10+IW6	AT 12	PA 10	TP IW6	DK H
Peitsche: INI 10+IW6	AT 15		TP IW6	DK S
Straßenkleidung: RS 0	BE 0			

Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt (6), Gutaussehend, Glück im Spiel, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Spieler, Hehler, Stadtgarde); Gesucht I (Sveltal), Goldgier 7, Impulsiv, Jähzorn 6, Neugier 6, Vorurteile (Orks) 5
Talente: Raufen 8, Ringen 6, Körperbeherrschung 7, Reiten 5, Schleichen 5, Sich Verstecken 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 10, Tanzen 6, Taschendiebstahl 6, Betören 9, Gassenwissen 6, Menschenkenntnis 10, Sich Verkleiden 6, Überreden (Lügen) 8 (10), Fesseln/Entfesseln 7, viele Wildnitalente auf 4+, Brett-/Kartenspiel 10, Rechnen 9, Schätzen 6, Tierkunde 4, Fahrzeug Lenken 5, Falschspiel 11, Schlösser Knacken 5, Viehzucht 3

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch

Verhalten im Kampf: versucht ihre Gegner durch wüste Beschimpfungen oder markige Kommentare über ihre Treffsicherheit einzuschüchtern, nutzt Schmutzige Tricks und Ablenkungsmanöver

SZENARIOIDEEN

◆ Giuliana wird (fälschlicherweise) der Doppelspionage bezichtigt und keiner ihrer Gönner ist bereit für sie Auszusagen. Verzweifelt bittet sie die Helden um Hilfe. Es gilt Beweise für ihre Unschuld zu finden (oder zu fälschen), einen ihrer Galane zum Eingreifen zu nötigen oder sogar die Schöne vor Gericht zu verteidigen.

◆ Lu bietet den Helden bei einem Boltanspiel an, ihren Gegnern in die Karten zu sehen. In Wahrheit ist die ganze Sache ein abgekartetes Spiel. Sie gibt den Helden solange Hinweise, bis sie sich sicher fühlen und hohe Einsätze riskieren. Ihr eigentlicher Komplize kann ihnen so bequem das Geld aus der Tasche ziehen.

◆ Auf einem Maskenball begegnet einer der Helden einer schönen Kurtisane und verbringt eine rauschende Liebesnacht mit ihr. Unglücklicherweise kann er sich nach dem weinseligen Abend nur verschwommen an die Affäre erinnern. Ein Eifersüchtiger Verehrer lässt nichts unversucht den ungeliebten Nebenbuhler mit seiner Eifersucht zu verfolgen und schreckt dabei weder vor übler Nachrede noch vor Duellforderungen zurück.

◆ Ein reicher Händler wird tot aufgefunden und die Helden entdecken nicht nur Spuren seiner oronischen Vergangenheit, sondern stoßen auch auf Hinweise über die schöne Geschichtenerzählerin. Zulhamin will die vermeintlichen Komplizen des Verstorbenen ausschalten und empfängt sie des Nächstens in einer Alptrauandschaft.

◆ Nach einer heißen Liebesnacht mit Lu findet sich einer der Helden unvermittelt im Gefängnis wieder. Er wurde als Komplize der rassigen Rothaarigen verhaftet, die inzwischen natürlich längst über alle Berge ist. Wenn er den Richter nicht überzeugen kann, ihn auf Kautions rauszulassen und binnen drei Tagen die wahre Schuldige zu präsentieren, müssen seine Kameraden ihn wohl einen Ausbruch planen.

PREISE UND DIENSTLEISTUNGEN

Selbstverständlich sind alle drei vorgestellten Damen käuflich, es hängt jedoch sehr vom Auftreten des Kunden und der gebotenen Summe ab, was genau sie für Geld zu tun bereit sind. Dienste, die freiwillig offeriert werden und quasi zum Standard gehören, finden sie unter dem entsprechenden Namen gelistet. Alle anderen als die Angebotenen werden entweder rundheraus abgelehnt oder kosten mindestens das Doppelte der unten angegebenen Beträge.

GIULIANA

Dienstleistungen: Gast auf einer Veranstaltung, Gesangsdarbietung, Gesellschaft, Liebesspiel, Begleitung zu gesellschaftlichen Anlässen, Unterhaltung einer Gruppe, Musik- oder Tanzdarbietung

Preise: 2-3 Stunden ab 5 D, 1 Tag ab 10 D, hinzu kommen Kosten für Anreise und Geschenke

ZULHAMIN

Dienstleistungen: Alanfanische Spiele, Begleitung zu gesellschaftlichen Anlässen, Geschichtenerzählen, Gesellschaft, Haremsspiele, Liebesspiel, Musik- oder Tanzdarbietung, Orgien, Träume der Leidenschaft, Unterhaltung einer Gruppe

Preise: einen Abend 9 S, drei Tage 9 D

BOLĀN-LV,

Dienstleistungen: Alanfanische Spiele, Begleitung zu gesellschaftlichen Anlässen, Falschspiel, Gesellschaft, Glücksfee am Spieltisch, Informationsbeschaffung, Komplizenschaft, Liebesspiel, Tanzdarbietung

Preise: eine Stunde ab 2 S, eine Nacht 8 S

RPC in KÖLN 2012 – SCHICKSALSPFADE TRIFFT ERSTMALS AUF PRESSE UND FANS

VON CHRISTIAN TRIPCZEK

Im Leben eines Spielentwicklers gibt es keinen aufregenderen Moment als den, wenn er zum ersten Mal sein fertiges Produkt der Öffentlichkeit vorstellt. Nun, bis dahin vergehen natürlich noch ein paar Monate, aber die **Schicksalspfade-Vorab-Promotion** auf der **RPC** inklusive Betatest gab uns Dreien schon einmal einen Vorgeschmack darauf, wie es sein wird.

Zwei Tage lang präsentierten *Christian Bürger*, *Michael Wischermann* und ich die Früchte unserer bisherigen Arbeit mit - wie ich nochmal betonen möchte - improvisierten Vorab-Spielmaterialien aber mit weit fortgeschrittenen Regeln, einem ausgewählten Publikum aus Presse und Fans. Gleichzeitig wurden am *Ulisses-Stand* an gleich zwei Tischen Demorunden abgehalten. Die Resonanz war überwältigend, die Demotische und Betarunden voll belegt und wir hatten kaum eine ruhige Minute während der gesamten Veranstaltung - was in diesem Zusammenhang fantastisch ist. Daher möchte ich mich zunächst im Namen der Beteiligten bei allen bedanken, die diese zwei Tage zu einem einmaligen Erlebnis gemacht haben.

Die Betarunden möchte ich noch einmal besonders hervorheben. Hierbei hat wirklich jeder der Spieler versucht, sich konstruktiv und sachlich einzubringen und wir werden offen und unvoreingenommen die Ergebnisse und Tendenzen des Feedbacks analysieren. Es gab an manchen Stellen interessante Erkenntnisse und neue Ansätze und es freut uns natürlich besonders, dass unsere Ausgestaltung an sich großen Anklang gefunden und funktioniert hat.

Neben der offensichtlichen positiven Resonanz von der Spielerseite her, wurde uns auch eine weitere ganze besondere Ehre zuteil. Der im Rahmen der **RPC** vergebene „*Most Promising Product*“ - Award wurde von **Schicksalspfade** gewonnen. Vielen Dank an die Jury für diese Entscheidung. Solch ein Preis im Vorfeld ist noch einmal ein zusätzlicher



Ansporn, die in uns gesetzten Erwartungen nicht nur zu erfüllen, sondern noch zu übertreffen.

Wie geht es nun weiter?

In den nächsten Wochen werden wir die Arbeit an den **Schicksalspfade**-Regeln mithilfe Eures Feedbacks beenden. Bald werden nach und nach die Spielmaterialien in ihrer endgültigen Form fertig gestellt. Alles läuft nach und nach zusammen. Wir werden Euch natürlich über alle aktuellen

Entwicklungen an verschiedenen Stellen auf dem Laufenden halten. In Kürze wird auch die **Schicksalspfade**-Webseite online gehen (www.schicksalspfade.de). Dort werdet ihr immer topaktuell über alle Neuentwicklungen informiert und habt die Möglichkeit, Euch mit uns und anderen Fans auszutauschen. Es ist eine aufregende Zeit, doch nach diesem Wochenende weiß ich, sie ist erst der Anfang.

DAS NEUE KALIFAT

EINE SPIELHILFE ZUM REICH DES KALIFEN, TEIL I

VON TAHIR ZIA SHAIKH

In den letzten Jahren hat es das Kalifat geschafft, sich von Auswirkungen des òm-Kriegs endgültig zu erholen, den schwelenden Konflikt mit dem Mittelreich zu beenden und Frieden zu schließen. Der Angriff der Echsen wurde zurückgeschlagen und die sta überstanden. Im Schatten dieser Konsolidierung erwuchs jedoch eine Gefahr im Inneren, derer sich der Kalif lange verschlossen hatte. Nach dem mutmaßlichen Eingreifen Rastullahs bei einem Angriff auf die Oase Keft schwappte eine Welle der Religiosität durch das Reich des Kalifen und spaltet seither die Gläubigen. Während ein Teil der Bevölkerung für eine Öffnung nach Außen und mehr Toleranz gegenüber Andersgläubigen eintritt, wehren sich Teile der Geistlichkeit vehement gegen jede Aufweichung. Abseits dieser Ereignisse erwacht, von allen Seiten unbemerkt, ein Schrecken aus längst vergangenen Zeiten und bedroht das novadische Volk in seiner Gesamtheit.

Die vorliegende Spielhilfe erscheint nun, wo die Zeit des Aufeinanderprallens der herrschenden Mächte kurz bevor steht. Von den hier vorgestellten Änderungen abgesehen, behält die Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** weiterhin ihre Gültigkeit.

In dieser Ausgabe finden Sie die wichtigsten Akteure im Umfeld des Kalifen, im zweiten Teil seine Opposition.

DIE POLITISCHEN UND RELIGIÖSEN AKTEURE IM KALIFAT

Das Spiel im neuen Kalifat wird vom Konflikt zweier Mächtigkeitsgruppen dominiert. Auf der einen Seite stehen die Verbündeten des Kalifen, auf der anderen die Parteigänger des jungen Mawdil Raschul Bedi al-Novad. Während die Macht des Kalifen in den letzten Jahren stetig gewachsen ist und seine Stellung festigen könnte, erwuchs ihm mit der Person des Raschul Bedi al-Novad ein Gegner, dessen Stimme weithin vernommen wird.

Die Auslegung der novadischen Glaubenslehre und die zukünftige Ausrichtung des Kalifats stehen im Mittelpunkt kommenden Ereignisse.

KALIF MALKILLAH III. MUSTAFA IBN KHALID IBN RUSAIMI VON UNAU

Agenda: Der Kalif versucht die Einheit im Reich zu wahren, ohne dabei seine

Überzeugungen zu leugnen oder seiner Macht verlustig zu gehen.

Hintergrund: Der vom abergläubigen Kronprinz von Unau zu einem harten, aber gerechten Staatsmann gereifte Malkillah III. (*985 BF, 1,82, schwarze Haare schwarze Augen, schwarzer, Oberlippenbart, blasse Haut) hat in seinem Leben viele Höhen und Tiefen erlebt. Er musste sich seinen Thron mit dem Schwert erobern und über die Jahre hinweg auch mehrmals verteidigen. Dass ihm dabei auch Ungläubige zur Seite gestanden haben, haben zu einem Umdenken im Umgang mit ihnen geführt. Er strebt nach Veränderungen, die sein Reich in eine Blütezeit führen soll, aber gleichzeitig zu einer Spaltung führen

CHRONOLOGIE DER WICHTIGSTEN EREIGNISSE

1013 BF: Kalif *Malkillah III.* verstoßt seine Frau *Marasha*, die sich verbittert und auf Rache sinnend einem Gelbherzen hingibt. Aus dieser Beziehung entsteht ihr Sohn *Fadim*.

1015 BF: Mit ihrem Sohn flieht sie zu ihren Verwandten vom Stamm der Schebt, wo sie den Scheich *Hasnabah ben Ghaspa* heiratet, der fortan seine schützende Hand über sie und ihren Sohn hält.

Peraine 1026: Dicke Hagelkörner vereiteln einen Angriff der Echsen auf die Oase Keft. Das Ereignis gilt als Wunder des Eingottes und ist Auslöser für eine Welle der Frömmigkeit im gesamten Kalifat.

Peraine 1034 BF: Bei der Grundsteinlegung für ein Siegesmonument in Unau kommt es zu einem Eklat zwischen Kalif Malkillah III. und dem Mawdli *Raschul Bedi al-Novad*, der gegen die Anwesenheit von Ungläubigen protestiert.

Rahja 1034 BF: Raschul Bedi al-Novad schickt Boten aus, um bei den Stammessultanen um Unterstützung zu werben.

Praios 1035 BF: Eine Gruppe Salzgänger verschwindet spurlos auf dem Cichanebi-Salzsee. Ausgesandte Suchtrupps kehren ebenfalls nicht zurück. Gerüchte über einen Angriff Al'Anfas machen die Runde.

Praios 1035 BF: Raschul Bedi al-Novad trifft sich nahe Unau mit Abgesandten der Kasimiten und des Sultans von Chababien.

Ende Praios 1035 BF: Der oberste Mawdli *Shanatir Sheranbil ibn Amullah* stirbt in der Nacht zum 4. Rastullahallah an den Folgen einer Vergiftung durch *Ghadim*, die jedoch unbemerkt bleibt.

Anfang Rondra 1035 BF: Raschul wird an den Hof des Kalifen berufen, wo er von Malkillah III. zum höchsten Mawdli ernannt wird. Er folgt dem Ruf und schwankt kurzzeitig in seiner Absicht den Kalifen zu stürzen.

Ende Rondra 1035 BF: Raschul bündelt mit Malkillahs Tochter *Dschinja* an und mit ihr aus Unau, als die Affäre auffliegt. In Keft steigt er zur Galionsfigur der Aufständischen auf.

Efferd 1035 BF: Das Kalifat steht vor tiefgreifenden Veränderungen. Die Gegner des Kalifen bündeln ihre Kräfte und treten aus der Deckung.

könnten. Seine Toleranz ist den strenggläubigen Mawdliyat ein Dorn im Auge, die bereits begonnen haben Pläne für seine Beseitigung zu schmieden.

Funktion: Der uneingeschränkte Herrscher über Land und Leute. Als Beherrscher der Rechgläubigen ist er gleichzeitig auch das geistliche Oberhaupt der Novadis. Um den Anfeindungen konservativer Kreise zu begegnen, braucht die Unterstützung von Helden.

Methoden: Heiratspolitik, Bündnisse, Erlasse, Todesurteile

Kurzcharakteristik: meisterlicher und fortschrittlicher Staatsmann
Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, IN 14, CH 14, FF 12, GE 15, KO 14, KK 14; Arroganz 8, Prinzipientreue (Rastullah-Glaube)
Herausragende Talente: Säbel 15, Reiten 15, Sinnenschärfe 12, Etikette 14, Menschenkenntnis 15, Überzeugen 14, Wildnisleben 10, Brett-/Kartenspiel (Gardan) 14 (16), Geographie (Kalifat) 12 (14), Götter/Kulte (Rastullah) 12 (14), Kriegskunst 12, Rechtskunde 11, Abrichten (Falken) 12 (14), Staatskunst 16
Sonderfertigkeiten: Kriegerreiterei, Kulturkunde (Novadis), Ortskenntnis (Unau), Reiterkampf, die üblichen SF zum Kampf mit dem Khunchomer

DIE EHEFRAUEN DES KALIFEN

◆ **Sherinya** (*994 BF, 169, dunkelbraune Locken, dunkelbraune Augen, drall) ist die Mutter von Tulameth, Amila, Marwan und Rashulla. Sie ist die Hauptfrau des Kalifen und steht hoch in Gunst seiner Gunst. Sie hält sich nach Möglichkeit von Hofintrigen fern und widmet sich der Erziehung ihrer Kinder. Um ihre Stellung (und die ihrer Kinder) nicht zu verlieren, würde sie aber auch zu rabiaten Mitteln greifen.

◆ **Ghadim** (*998 BF, 171, schwarze Haare, braune Augen, zierlich) ist die Mutter von Dschinja und zweite Frau des Kalifen. Sie war schon immer von Neid auf Sherinya erfüllt, da diese den Thronfolger gebar. Sie hängt sehr an ihrer Tochter Dschinja und hofft auf eine gute Partie für sie. Ghadim ist leicht zu manipulieren, und wird von Marasha für ihre ehrgeizigen Pläne eingespannt. So entstammt der Plan der Vergiftung Shanatirs auch nicht ihren Überlegungen, sondern denen von Marasha.

◆ **Tashanja** (1002 BF, 164, schwarze halblange Haare, dunkelbraune Augen, weibliche Rundungen, Stupsnase) hat Kasim geboren. Sie ist eine liebevolle Mutter, liebäugelt aber mit ihrem Sohn als Thronfolger.

◆ **Hashinja** (*1007 BF, 181, lange, glänzende, schwarze Haare, schwarze Glutaugen, lange Wimpern, Hennamalereien, athletisch) ist die Mutter Dokans. Sie ist die Tochter eines Scheichs der Beni Kazev, einem Unterstamm der Schebt und für ihr stürmisches Gemüt bekannt.

JICKBAR IBN TAMRIKAT

Agenda: Jickbar versucht unermüdlich die Verwaltung des Kalifats zu meistern, den Kalifen von lästigen Alltagsproblemen abzuschirmen und dessen Macht für die Zukunft zu sichern.

Hintergrund: Der greise Wesir (*943 BF, weiße Haare, Rauschebart, schwarze Augen, alt aber ungebeugt) diente dem Kalifen bereits als Kronprinz von Unau. Er liebt den Kalifen wie einen Sohn und würde bedenkenlos sein Leben opfern, um seinen einstigen Schüler zu retten. Er nahm in den Wirren des Thronfolgestreits eine Kerkerhaft auf sich, führte die novadischen Truppen in die Schlacht von Unau und unterstützte seinen Kalifen auch nach dem Ende des ömkieregs. Seit seiner Jugend leidet er an starker Raumangst, die durch die Kerkerhaft und den Aufenthalt in einem Unauer Massengrab 1008 BF noch weiter verstärkt wurden.

Funktion: Der weise Ratgeber des Kalifen und Lehrer seiner Kinder. Er scheut sich nicht, auch auswärtige Helden anzuheuern, wenn er von deren Aufrichtigkeit überzeugt ist.

Methoden: Bündnisse, Verhandlung, Dialog, Verwaltung

Kurzcharakteristik: brillanter Verwalter, kompetenter Heerführer und einst meisterlicher Krieger

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 15, CH 15, FF 12, GE 12, KO 12, KK 12; Altersresistenz, Gutes Gedächtnis; Prinzipientreue (Rastullah-Glaube), Raumangst 10, Verpflichtungen (gegenüber dem Kalifat)

Herausragende Talente: Säbel 14, Reiten 15, Sinnenschärfe 8, Etikette 14, Lehren 13, Menschenkenntnis 14, Überzeugen (Einzelgespräch) 12 (14), Wildnisleben 10, Geographie (Kalifat) 14 (16), Kriegskunst (Strategie) 12 (14), Rechtskunde 11, Staatskunst 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Novadis)

Besonderheiten: Pflegt seit den Tagen des öm-Kriegs eine enge Freundschaft mit dem mittelreichischen Botschafter Rauwulf vom Berg. Die anfänglichen Bekehrungsversuche der beiden, sind längst einen spielerischem Wettstreit gewichen, den anderen doch noch zu Rastullah bzw. Rondra zu bekehren.

DER MAUTABAN

Agenda: Der Mautaban kämpft mit Leib und Seele für das Wohl des Kalifats.

Hintergrund: Der Sohn des Häuptling der Napewanha (*977 BF, 191, kahlköpfig bis auf eine schwarze Skalplocke, dunkelbraune Augen, Arm-, Fuß- und Ohrschmuck aus Gold und Adamanten) und einer ungewöhnlich groß gewachsenen Ojaniha wuchs in den Sklavenpferchen des Nareb Zornbrecht auf, ehe als Gladiator ausgebildet wurde und für den Rum des Granden in der Arena kämpfte. Nach seinem Verkauf nach Selem fand er über Mittelsmänner im Kalifat ein neues Zuhause und wurde nach dem Tod des Mautabans zu seinem Nachfolger. Dieser Tage ist er weniger Heerführer, als vielmehr Herr des novadischen Spionagenetzes. Er hat es geschafft an allen wichtigen Herrscherhöfen Spitzel und Zuträger zu rekrutieren, die ihn über wichtige Änderungen in Kenntnis setzen.

Funktion: Die strafende Hand des Kalifen, der frei von den Fesseln der Kriegerehre und der Rittertugenden kaum Skrupel kennt, wenn es darum geht Feinde seines Herrn aufzuspüren und auszumerzen.

Methoden: Sabotage, Spionage, Meuchelmord, Heerzüge

Kurzcharakteristik: meisterlicher Feldherr und brillanter Krieger

Herausragende Eigenschaften und Vorteile: MU 16, KL 13, IN 15, CH 13, FF 12, GE 16, KO 16, KK 16; Eisern, Flink, Gefahreninstinkt 10, Herausragender Sinn (Gehör); Loyalität (Kalif), Vorurteile (gegenüber Al'Anfanern) 10, Sucht (Ilmenblatt)

Herausragende Talente: Hruruzat 17, Zweihandschwerter (Doppelkunchomer) 18 (20), Körperbeherrschung 13, Reiten 14, Schleichen 14, Sinnenschärfe 15, Menschenkenntnis 14, Wildnisleben 10, Geographie (Kalifat) 13, Kriegskunst (Taktik) 14 (16),

Sonderfertigkeiten: Alle gängigen SF für Hruruzat und den Kampf mit dem Doppelkunchomer, dazu Finte, Schnellziehen, Waffenmeister (Doppelkunchomer)

Besonderheiten: Eunuch; Führt *Esravun*, das Sternenschwert des Mautaban. Ein Doppelkunchomer aus Selemitischem Meteoreisen und einem Griff aus Gold, geschwärztem Silber und drei Rubinen im Knauf.

PRODUKTVORSCHAU



Die RPC liegt hinter uns, ein grandioses Großereignis, auf dem wir viele schöne Neuheiten präsentieren konnten. Mit dieser Tradition wollen wir auch in Zukunft nicht brechen. Dieser Artikel stellt Ihnen einige der Perlen der kommenden Wochen vor. Die Veröffentlichungstermine sind wie immer mit bester Prophezeiungsprobe gesetzt, aber nicht unfehlbar und können sich durch verschiedenste Einflüsse noch verschieben.

DURCH DSCHUNGEL UND WÜSTEN

Auf der RPC konnten wir das Cover des kommenden Wege-Bandes für Forscher, Entdecker und Eroberer präsentieren: die **Wege des Entdeckers**. Das Cover zeigt durch die ungewöhnliche Bewaffnung der Hauptfigur mit einer Balestrina und die dynamische Perspektive gleich, dass der Band sich nicht schwerpunktmäßig mit Bernstein-sammlern und Pflanzenkatalogisierern befasst. Es geht um den Reiz und die Gefahren des Unbekannten, das Vorwagen in Bereiche, die schon sehr lange niemand mehr erkundet hat oder in die sogar noch nie ein Mensch jemals Fuß gesetzt hat.

Doch auch die Reise selbst ist eine Herausforderung, die tödlicher und unberechenbarer sein kann als die Gefahren, die am Ziel lauern. Wege des Entdeckers behandelt darum die unterschiedlichsten Aspekten des Reisens: Wie ernährt man sich durch Jagen und Sammeln, wie sieht ein gutes Nachtlager aus und was ist beim Anlegen eines Lagerfeuers zu beachten? Wie bereitet man eine Reise ins Unbekannte vor, wie rüstet man eine verwegene Expedition aus und was kann unterwegs alles passieren? Wo bekomme ich einen ortskundigen Führer her und woher Informationen über Bewohner und Gefahren der Gegend, in die eine Reise gehen soll?

So erhalten Meister und Spieler Informationen für detailreiche Expeditionsabenteuer – und Kampagnen, durch die Reisen von A nach B mehr werden als eine Kette von Zufallsbegegnungen und Proben auf Wildnisleben. Der Band erscheint voraussichtlich im Juni.

GEMEINSAM SIND WIR STARK...

Nachdem wir im ersten verschworene Gemeinschaften vorgestellt haben, geht es im zweiten Teil der Organisationen-Reihe um Ver-

einigungen, die **Auf gemeinsamen Pfaden** wandeln. Der Band stellt eine große Bandbreite an unterschiedlichsten Gruppierungen vor und bietet in seiner Vielseitigkeit für jeden etwas – und wie wir hoffen auch eine Menge Inspiration über die eigentlichen Fakten hinaus.

Die vorgestellten Organisationen umfassen karmische Gruppen wie die No-ioniten oder die Golgariten, aber auch mysteriöse Orden, wie die Derwische und die legendären Hadjinim. Die martialischen zwergischen Kor-Knaben werden vorgestellt, die Zahori-Sippe Espadín und ein Druidenzirkel werden ebenso näher betrachtet wie Piraten. Und mit den Havena Bullen ist sogar eine waschechte Immanmannschaft am Start. Außerdem hat

die KGIA wie immer ein waches Auge auf alles.

Vielseitigkeit und eine gesunde Mischung aus Aventurisch-Alltäglichem und besonderen Gruppierungen zeichnen den zweiten Organisationensband aus und machen ihn so für jeden Spielleiter interessant.

POBLESSE OBLIGE

Voraussichtlich im Juli wird **Mit wehenden Bannern** den Abenteuerband **Von eigenen Gnaden** fortsetzen. Das Abenteuer kann aber auch problemlos ohne Kenntnis des ersten Teils gespielt werden. Spieler können alte Freunde und Feinde sowie diverse „Prominente“ in der Wildermark (wieder)treffen, etwa Leomar vom Berg oder Lutisana von Perricum.

Sie werden erneut mit dem Schicksal von Zweimühlen verbunden und klare Stellung beziehen müssen. Thema ist die Befriedung der Wildermark, an der die Helden einigen Anteil haben werden. Hier werden von Heldenhand ganz neue Umstände geschaffen. Wir planen eine begleitende Berichterstattung unter anderem hier im Boten.

УННА РАТЕН ...

Die Überschrift könnte Ausspruch eines alanfanischen Seemanns auf die Frage sein, wo er die letzte Nacht verbracht hat. Tatsächlich soll er aber auf die RatCon anspielen, die in diesem Jahr vom 10. Bis 12. August an neuem Ort in der Stadthalle Unna stattfinden wird. Einzelheiten zu unserem Programm und der Veranstaltungen mit dem Schwerpunkt *Das Schwarze Auge* präsentieren wir im kommenden Boten. Aber schon heute wollen wir auf eine ganz besondere Neuheit hinweisen: Den **Geheimband!**

Zur RatCon wird ein *Das Schwarze Auge*-Band erscheinen, der erst vor



LESEPROBE

Ort enthüllt wird. Man darf gespannt sein, was die Redaktion präsentieren wird, die Börse für Vermutungen sei geöffnet. Sicher ist nur: In Unna wird eine streng limitierte Sonderausgabe dieses Bandes erhältlich sein. Erst einige Monate später wird der Band in unlimitierter Form in den Handel kommen. Es heißt also: Dort sein oder Freunde hinschicken, wenn man die Publikation mit dem wenig aussagekräftigen aber umso passenderen Arbeitstitel Geheimband ergattern möchte. Wir werden dazu nichts verraten. Aber wir werden andeuten. Wer gar zu neugierig ist, sollte darum zukünftige Ausgaben des Boten bis dahin aufmerksam studieren und auch ein Auge auf unseren Blog halten.



ELFENGLEICH

Mit dem Roman Aldarin wird die *Das Schwarze Auge*-Romanreihe um eine weitere Facette erweitert. Die Geschichte um den Elfen Aldarin mit-dem-Sternenmal ist dem legendären magischen Geschichtsbuch der Elfen entnommen und spielt vor 10.000 Jahren, zur Zeit des ersten Hochkönigs. Dementsprechend unterscheidet sich auch der Erzählstil deutlich von bisherigen Titeln der Reihe. Vergleiche mit dem Simarillion wären vermutlich zu vermessen, können aber einen ersten Eindruck der Stoßrichtung des Autors vermitteln. Ein Buch aus der einmaligen Sicht eines Elfen, der sich den Orks stellen und das Schicksal seines Volkes bestimmen muss.

JEDER IST SEINES GLÜCKES SCHMIED

Das gilt im Besonderen für eine Schmiedegesellin wie Zita, die wir bereits im ersten Teil der Geschichte im Roman *Im Schatten der Esse* auf ihrer Walz begleiten durften. Nun setzt Judith C. Vogt mit *Im Feuer der Esse* die Geschichte des Junkers Ulfberth von Moorauen und der schlagkräftigen Zita fort. Den einen verschlägt es in die schwarzen Lande, die andere nach Gareth, wo sie hofft, in Zunftgeheimnisse eingeweiht zu werden. Doch wenn das Herz ruft, muss alles andere in den Hintergrund treten und so begibt sich Zita auf eine gefährvolle Reise in die verfluchte Stadt Yol-Ghurmak, in der dämonische Feuer mit unheiliger Glut brennen. Ob sie ihren Geliebten retten kann, verrät der Roman voraussichtlich im Herbst.



42 6F 74 65 0D 0A

Oder auch: Der Bote wird digital. Mit der Ausgabe, die Sie gerade in der Hand halten, ist der *Aventurische Bote* auch als PDF-Version in unserem E-Book-Shop unter www.ulisses-ebooks.de erhältlich. Die binäre Version kostet 2,90 Euro und ist inhaltlich mit der gedruckten Ausgabe identisch. Der gedruckte Bote wird natürlich auch weiterhin regelmäßig bei seinen Abonnenten im Postkasten landen – das PDF verstehen wir als Serviceleistung für unsere Leser, die ihren Boten auf dem Tablet oder Smartphone bei sich führen möchten.

MEIN HAUS, MEIN PFERD, MEIN NEUER BATTLEMECH

Das Hardware-Handbuch 3039 ist die ideale Erweiterung für die *BattleTech*-Einstieigerbox. Sie enthält neue Mechs, führt weitere Fahrzeuge und Luft-/Raumjäger und dazu passende Regelerweiterungen ein. In dem über 300 Seiten starken Buch wurden die früheren Hardware-Handbücher 3025 und 3026 zusammengefasst und erneut überarbeitet. Jede Maschine wird einzeln vorgestellt, beschrieben und in ihren historischen Zusammenhang gesetzt. Zeitgleich erscheinen die dazugehörigen Datenbögen, so dass einem direkten Einsatz auf dem Spielbrett nichts mehr im Weg steht.



EWIG JUNG UND STÄNDIG ÄRGER

Atlan, der berühmte Freund Perry Rhodans und wie dieser mit einem Zellaktivator ausgestattet, der ihm praktisch Unsterblichkeit verleiht, wurde im ersten Teil der Polychora-Trilogie durch ein missglücktes Zeitexperiment nach Polychora versetzt. Das gewaltige Labyrinth besteht aus Lebenssphären, in dem Menschen kraft ihres Geistes den Quantenschau manipulieren und so in die elementare Struktur der Raumzeit eingreifen können. In der »Stadt aus Eis und Stahl« trifft der Arkonide auf die Fünf, die geheimnisvollen Herrscher Polychoras. Die Begegnung wird für den Arkoniden ein Wiedersehen mit Totgeglaubten. Der von Rüdiger Schäfer verfasste Band erscheint im dritten Quartal.

LESEPROBE AUS *HERRIN DES SCHWARMS*

VON JUDITH C. VOGT

Tracus zielte mit dem Kurzsword zwischen den beiden eng beismengehaltenen Schilden hindurch – der Legionär auf Feindeseite schaffte es zwar, das Zustoßen des Gladius' mit dem Schild zu blocken, doch der zweite Hieb, von Tracus' Nebenmann von oben ausgeführt, stach durch die Deckung hindurch und traf den Gegner zwischen Helm und Kettenhemd in die Kehle. Gurgelnd ging der Soldat zu Boden, sein Schild fiel klappernd beiseite.

Eiria hatte Crabroda noch nie zuvor dabei beobachtet, wie sie das von ihr so gehütete Hornissenartefakt benutzte – neben dem Legaten und der Ersten Speercenturia der Fünften saß sie auf ihrem stolzen Pferd, gerade aufgerichtet im Holzsattel und die bronzene Figur am Kopf des kurzen Stabs in der Hand haltend.

Weiter nichts – sie murmelte keine Worte, sie vollführte keine Gesten, wie Legat Venetus, bevor er seine Zauber wirkte. Sie sank nicht zusammen, wie viele Priester es taten, wenn sie die Stimmen ihrer Götter empfingen. Sie behielt die Männer und Frauen, die sie für diesen Kampf auserwählt hatte, fest im Auge – Eiria war nicht darunter, obgleich sie darum gebeten hatte. Sie zuckte ein wenig zusammen, als ein harter Schlag gegen Centuriomaga Quinta ausgeführt wurde – die gerade mit ausgestreckter Hand einen gegnerischen Zauber zurückschlug. Doch neben ihr hob ein Legionär, selbst einen Hieb mit dem Gladius ausführend, den Schild und rettete damit vermutlich die Unversehrtheit von Quintas Kieferknochen.

„Wirklich erstaunlich“, hörte sie den Praetorianer murmeln, der sich neben Legat Venetus positioniert hatte.

Eiria wusste, dass Crabroda etwas Derartiges niemals zuvor geprobt hatte – aber ihr Vertrauen zu Shinxir schien sich auszu zahlen. Obgleich auch die vierzig schwitzenden Legionäre der Fünften blaue Augen und gebrochene Nasen, geprellte Gliedmaße und blutig gehauene Finger einstecken mussten, obgleich auch hier der eine oder andere hastig vom Platz gezogen werden musste, damit er nicht unter den Caligae seiner Kameraden noch mehr litt als unter den Holzschwertern seiner Gegner, so bewies dieser Kampf doch, wie gewaltig die Macht des Artefakts, verbunden mit der Kraft Shinxirs, sein musste.

„Faszinierend. Einst ist in der Arena ein Blinder aufgetreten. Er war ganz gut, muss gehört haben wie ein Luchs. Aber das dort – die Shinxiria kämpft blind mindestens so gut wie die Drusilia, wenn sie sehen kann!“

Crabrodas Mund verzog sich zu einem triumphierenden Lächeln, als sie das beifällige Gemurmel um sie herum vernahm. Eiria, in Gedanken etwas abgelenkt das alte Gebet an Shinxir sprechend, spürte den Triumph der Priesterin wie das Gefühl, das sie in der

Schlacht übermannte, wenn sie wusste, dass sie dem Gegner überlegen war.

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

Eine ähnliche Woge schien sich bis in die Herzen der Legionäre der Fünften fortzupflanzen, denn die Milites, die unbeteiligt zusehen, wie ihre Kameraden im Blindkampf die Drusilia bezwangen, johlten auf und brüllten ihre Anfeuerung auf den Kasernenhof;

durch die, deren Augen mit Tüchern verbunden waren, ging ein Ruck, als die Reihe der Schildträger rotierte und die zweite Reihe einen Satz nach vorn machte – metallene Buckel schlugen an Scuta aus Lindenholz, Gladii bohrten sich ihren Weg unbarmherzig in die Bäuche oder Kehlen der unterlegenen Drusilia. Eine dunkelhäutige Legionärin sprang vor, brach aus ihrer Reihe aus, um einem gegnerischen Soldaten den Rand des Schilds unter das Kinn zu schlagen und dessen Nebenmann die Spitze des Holzgladius' ins Gesicht zu rammen. Beide brachen zusammen, in die Bresche setzte die Shinxiria nach, erbittert stechend, rücksichtslos, als handelte es sich um ein echtes Gefecht. Eiria fühlte, wie das Feuer des Kampfs durch ihren eigenen Körper rann – wie gern wollte auch sie hineinstürmen und die Drusilia zerschlagen, blind oder nicht blind! Sie lachte, doch vom Schlachtfeld – nein, vom Übungsplatz, rief sie sich in Erinnerung – drangen Schreie

zu ihnen herüber, Schreie, die das Ende des Kampfes forderten.

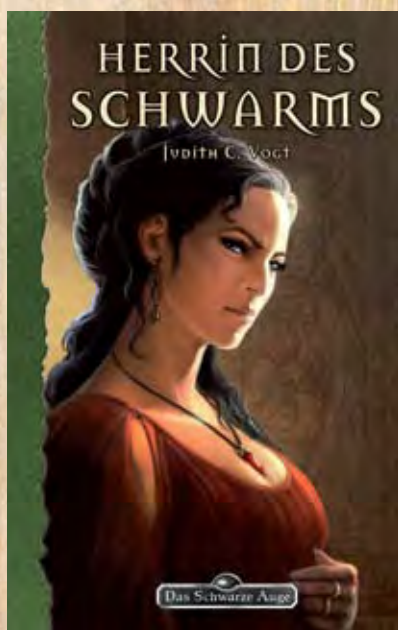
Sicherlich, die Drusilia hatte ihre Zeit nicht nur mit dem Sitzen auf ihren Ärschen und dem Hinausspähen auf die Villen des Umlands verbracht – Eiria hatte gesehen, dass auch sie den Kampf zu ihrem Handwerk gemacht hatten. Aber zum einen war die Shinxiria seit den Tagen ihrer Gründung eine Elitelegion, und zum anderen hatte die Verwirrung darüber, dass sie blind zu kämpfen vermochte, den Mut der Drusilia sinken lassen. Optiones beider Seiten schritten mit ihren Stangen ein, zogen und schoben die Kämpfenden auseinander, Pfliffe ertönten, Befehle gellten – Crabroda lächelte immer noch, die Hornisse nun zum Himmel emporhebend und Shinxir dankend. Danach drehte sie sich im Sattel um.

Du sind wir – der du wir bist, wir, die dein Schwarm sind.

„Die Macht Shinxirs“, sagte die Priesterin mit ihrem Raubtierlächeln. Selbst von manchem Sonnenlegionär erntete sie anerkennenden Applaus.

Erikus verzog das Gesicht. „Die Frage ist doch, ob dies nicht ein Grund ist, sich vor dir zu fürchten, Sacerdos des Shinxir!“, murmelte er gerade so laut, dass alle seine Stimme vernahmen.

„Fürchte mich, wenn ich dein Gegner bin. Oder liebe mich, wenn ich auf deiner Seite stehe. Wo wollt ihr mich haben?“



SCHREIBERLINGE GESUCHT!

Du wolltest schon immer mal für **Das Schwarze Auge** Texte verfassen und dich als Autor beweisen, kennst dich in Aventurien gut aus und bist auch an dem aktuellen Zeitgeschehen interessiert? Dann ergreife deine Chance, denn der Aventurische Bote sucht neue Schreiberlinge, die mit ihren Ideen die Spielwelt des Schwarzen Auges bereichern wollen.

Gewünscht sind sowohl Texte für die inneraventurischen Schlagzeilen des Boten, wie auch Spielhilfen für den

Farbteil. Ein Thema wird zunächst nicht vorgegeben, überzeugt uns einfach von euren Ideen und sendet uns eine Leseprobe eures Artikels.

Selbstverständlich müssen die Texte eine bestimmte Qualität aufweisen, um im Boten abgedruckt zu werden.

Wer also Ideen zu Kurzgeschichten, Szenarien oder Spielhilfen hat, melde sich bitte an die Redaktionsadresse des Aventurischen Boten:

avbote@ulisses-spiele.de

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 153

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DER HERZOG IST TOT – LANG LEBE DER HERZOG!«

Landgraf Alrik nutzt seit 1034 BF den Konflikt im Herzogenhaus beim Täuzichen um die Macht in den Nordmarken: das Gratenfelder Koschwacht-Garderegiment unter seine Kontrolle zu bringen. Seit dem Albernia-Krieg lobte er dem Herzog loyale Offiziere davon und ersetzte sie durch ihm treue Gratenfelder Adlige – als Entschädigung dafür ‚Opfer‘ von Steuerforderungen der Schatzkanzlei geworden zu sein. Gleichzeitig weist er die Kaiserin regelmäßig auf die Machtkämpfe Hartuwals und Frankwards hin und beschwert sich bezüglich einiger Steuerforderungen über den „mutmaßlichen Amtsmissbrauch“ Hartuwals.

Die allgemeine Meinung zum Attentat ist, dass der Koradiner Bärhardt im Auftrag Hartuwals handelte. Das Zerwürfnis zwischen Vater und Sohn ist bekannt, die Testamentsänderung dagegen überraschte sogar den Reichskanzler. Wenige vermuten Frankward hinter dem Anschlag, ist er doch der Nutznießer der Situation. Und niemand anderes als Jorgast habe die rettende Wundversorgung des Herzogs unterbunden. Bärhardt, erschüttert durch den Tod seines einzigen Sohnes bei einer Gesandtschaft Landgraf Alriks nach Tobrien, war davon überzeugt, dass allein das Zögern Jasts bei der Rückeroberung der Wildermark einen so hohen Blutzoll dort forderte. Unter Hartuwal mit allen Nordmärker Truppen wäre die Wildermark sicher schon längst befriedet – und sein Sohn vermutlich noch am Leben. Als die Einheit seines Sohnes die Fahne nicht senkte und der Herzog sich im Zorn erhob, brach die gesammelte Wut aus dem alten Baron heraus und er nutzte die günstige Gelegenheit, die Thronfolge Nordmarkens in seinem Sinn zu regeln.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DICOSALLIS FORSCHUNGEN IN VINSALTS SOTTERAPEA ERFOLGREICH!«

Die Identitäten der beiden usurpierenden Horanthen werden im Juni in *Herrin des Schwarms*, der Fortsetzung von Judith C. Vogts *Herr der Legionen*, aufgedeckt.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»FEST ZU EHREN DES DESIGNIERTEN FÜRSTEN VON ALBERNIA«

Das Alberniafest im Praios 1035 BF bildet die Kulisse zum Abenteuer *Nebelschwaden* aus der „Erlebe Aventurien“-Reihe der Alveraniare und wird noch bis Ende September auf

Conventions angeboten werden. Dabei haben die Spieler nicht nur die Möglichkeit zukünftig wichtige Meisterpersonen kennenzulernen und selbst zu verkörpern, sondern auch lebendige Geschichte mitzugestalten.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»VON RAUSCHENDEN FESTEN IM PFAVENPALAST «

Iphemias Macht ist in den letzten Jahren zwar gestiegen, auch ihre Beliebtheit unter den Elburumern ist größer denn je, doch keineswegs ist sie die gute und treue Landesherrin. Zusammen mit anderen Oronern wie *Dalihah Jashild von Yasirabad* hängt sie auch weiterhin oronischen Sitten an, wenn auch sehr vorsichtig und unter dem Deckmantel der Schleierverschwörung.

Mit dem verführten Assaban unterhält sie seit Jahren eine sexuelle Beziehung, hält aber alle anderen Geweihten der Rahja von ihren Festen fern, hat sie doch Angst, dass diese mehr über ihre wahren Absichten herausfinden können.

Mehr zu ihren Plänen finden Sie in dem Abenteuerband *Schleiertanz*.

MEISTERINFORMATIONEN

»MIT RAHJAS SEGEN ZU NEUEM GLANZ«

hatte bislang gute Gründe, weder den Travia-, noch den Rahja-Tempel aufzubauen. Ihre Begründungen sind Ausreden, doch hatte sie nicht mit dem Einfallsreichtum *Shanyas* gerechnet.

Vater Rassans Abneigung gegen Shanya ist jedoch nur aus der puren Verärgerung ihres Erfolges erwachsen. Im Laufe der Zeit wird sich zwischen den beiden Geweihten eine Freundschaft entwickeln.

Mehr zu diesen Ereignissen finden im Abenteuerband *Schleiertanz*.

MEISTERINFORMATIONEN

MEISTERINFORMATIONEN ZU »IMMANPFREUNDE AUFGEMERKT«

Die ausgetragenen Stadtmeisterschaften von Gareth sind ein kleiner Vorgeschmack auf die bald erscheinende Gareth-Box. Dort kann man mehr über die Machenschaften von *Okil Nikoloff* und die Pläne *Reto Waisenmacher*.

MEISTERINFORMATIONEN »MARODIERENDE SÖLDNER IN SOHNESAU«

Der Bericht des Optolithen bezieht sich auf die Ereignisse aus dem Abenteuer *Totenlichter*, das von Alveraniern auf mehreren Conventions geleitet wurde. *Totenlichter* gehört zu der besonderen Reihe der *Erlebe-Aventurien-Abenteuer*, in denen die Spieler durch ihre Handlungen und Entscheidungen die offizielle Geschichtsschreibung Aventuriens maßgeblich beeinflussen können.

Die als marodierenden Söldner bezeichneten Gestalten sind eigentlich ein vom Markgraf *Sumudan von Bregelsaum* Trupp, der einigen geisterhaften Erscheinungen nachgehen und diese beseitigen sollte. Im Verlauf des Auftrags ist unter anderem in dem Dorf *Sohnesau* befindliche Blakharaz-Schrein zerstört sowie der sich unrechtmäßig zum Herrscher ausgerufene Blakharaz-Paktierer *Baltram von Sohnesau* und seine Söldner getötet worden. Das befreite Dorf trägt nun wieder seinen alten Namen *Praiosau* und wurde dem Herrschaftsbereich der Markgrafschaft Warunk zugeordnet. Rund um die *Baronie Rabenfeld* kommt es außerdem zu einem ungewöhnlich hohen Auftreten von Untoten, die mit einem seltsamen passiven Verhalten allesamt in Rich-

tung Burg Rabenfeld marschieren. Ursache der Untotenplage und Gegenstand des Interesses von *Lucardus von Kémet* den Ereignissen ist ein uraltes Thargunitoth-Artefakt. Durch eine Kraftlinie sind die unheiligen Kräfte der Knochenflöte *Rufer* verstärkt worden und ziehen nun Untote magisch an, bereit sich dem Beherrscher des Artefaktes zu unterwerfen. Nach einer Konfrontation der Gesandten Sumudans mit der Drachengarde und dem Untotenheer Lucardus konnte der *Rufer*, wenn auch nur knapp, dem Einfluss des hochrangigen Thargunitoth-Paktierers entzogen und nach Warunk in Sicherheit gebracht werden. Der in die Ereignisse verstrickte Herrscher Rabenfelds *Aeron vom Berg* ist nun nach ihrem Tod dem Einfluss seiner verräterischen Beraterin nicht mehr ausgesetzt und hat sich nun auch offiziell zur Markgrafschaft Warunk bekannt.

MEISTERINFORMATIONEN »PEVER EIPOKRAT VON PHRYGAIOS ERWÄHLT«

Ganz so wie berichtet hat es sich nicht zugetragen. Der ehrgeizige *Avasios* versuchte einen alten *Praioten* namens *Jeldan* zu bestechen, damit er die Entscheidung des Orakels beeinflusste. *Jeldan* weigerte sich, also ermordete *Avasios* ihn. Anschließend erpresste er den jüngeren, beeinflussbaren *Geweihten* *Belmura*, in dem er ihm klar machte, dass dessen Familie großes Leid widerfahren würde, wenn er nicht mitspielt. Obwohl beide die rätselhaften Worte eines herbeigeeilten *Greifen* hörten, so log *Belmura* und erklärte *Avasios* zum neuen *Einokraten*. Somit sind *Avasios* und *Belmura* die einzigen, die die Worte des *Greifen* gehört haben

CHRONOLOGIE DER IMPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 153

Ab Praios 1035 BF: In Elburum beginnen die Arbeiten zum Bau eines neuen *Rahja-Tempels*.

1.-8. Praios 1035 BF: Austragung der ersten *Gareth*er Stadtmeisterschaften im *Imman*.

4. Praios 1035 BF: Herzog *Jast Gorsam* stirbt nach einem Attentat während der Truppenparade zu *Elenvina*, sein Testament sieht *Prinz Frankwart* als Erben vor. Es kommt fast zum bewaffneten Konflikt zwischen den *Prinzen Hartuwal* und *Frankwart*

5. Rondra 1035 BF: *Frankwart* wird zum Herzog der Nordmarken gekrönt, nachdem *Kaiserin Rohaja* in *Elenvina* die Entscheidung über den Streit der *Kinder Jasts* in die Hände der *Praios-Kirche* legte.

Efferd 1035 BF: Überall auf *Postkutsche* im *Svellttal*. Die Anwärter auf den Titel des *Einokraten* von *Phrygaios* versammeln sich bei *Baltrea*, um das Orakel zu befragen.

Travia 1035 BF: Unmut über *Adelsmarschallwahl*.

AUF AVES SPUREN

Auf *Aves Spuren* (kurz *AAS*) ist ein *Das Schwarze Auge*-Internet-Abenteuer-Wettbewerb. Ausgerichtet wird der Wettbewerb von den Webseiten 'Selemer-Tagebücher.de', 'DSA-Hexenkessel.de', 'Helden.de' und dem 'Ulisses Forum'. Ziel des Wettbewerbs ist es, engagierten Autoren und Autorinnen die Möglichkeit zu geben, ihre Werke einem breiten Publikum zu präsentieren und zugleich der Leserschaft gute kostenfreie Abenteuer zur Verfügung zu stellen. In gewisser Weise eine Initiative von Spielern für Spieler, für welche die Ausrichter die Patenschaft über-

nommen haben. Die Bekanntgabe der Platzierungen und die Verleihung der Sachpreise finden auch in diesem Jahr wieder auf der *RatCon* statt. Das diesjährige Thema lautet: 'Minnesang und Lanzengang'. Unter diesem Motto sucht die Jury Geschichten mit dem klassischen Flair mittelalterlicher Heldensagen. Die ausführliche Ausschreibung steht für alle Interessierten auf den oben genannten Ausrichterseiten zum Download bereit. Ein-schluss ist der 17. Juni 2012.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

Tel.: 04331 – 8 44 – 0

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

Fax: 04331 – 8 44 – 2 40

abo@percom.biz

NACHBESTELLUNGEN



zu erreichen unter

www.f-shop.de
oder über

Ulisses Spiele GmbH
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
Tel.: 06087 – 988 70 50
(Hier gelten die üblichen Regeln für den
Versand und die Mindestbestellmenge
des F-Shop. Details finden Sie unter
www.f-shop.de.)

REGELFRAGEN ZU DSA

einzig und allein und
ausschließlich per eMail an:

dsaregeln@ulisses-spiele.de

REDAKTIONSADRESSE

Ulisses Spiele GmbH
DSA-Redaktion
Industriestraße 11
65529 Waldems Steinfischbach
oder per eMail an
Eevie Demirtel
Britta Neigel
Daniel S. Richter
Alex Spohr
avbote@ulisses-spiele.de

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



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: Nicole Euler, Tina Hagner, Dominic Hladek, Marc Jenneßen,
Yvonne Klaas-Körner, Julian Klippert, Martin Schmidt, Axel Spohr, Tahir Shaikh, Christian Trinczek,
Judith C. Vogt

Illustrationen: Miriam Cavalli, Hannah Möllmann, Diana Rahfoth, Janina Robben, Verena Schneider,
Christian Schob, Anna Wedler

Cover: ‚Auf gemeinsamen Pfaden‘ von Marcus Koch

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems,
für die Inhalte. DAS SCHWARZE AUGER, 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 Westerrönnfeld

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

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

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

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

Meine Adresse (bitte in Blockschrift ausfüllen!):

Name, Vorname: _____

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

eMail-Adresse: _____

Ermächtigungserklärung zum Einzug des Bezugsgeldes per Lastschrift:

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

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

Bankleitzahl: _____ besteht ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach Vertragsabschluss.

Geldinstitut: _____ Den Widerruf können Sie schriftlich und ohne Angabe von Gründen

Kontoinhaber: _____ an die **PerCom Vertriebsgesellschaft mbH; Abo-Service; Am**

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.) **Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld** senden.

Straße: _____ Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Wi-

PLZ, Ort: _____ derrufs (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 Vertriebs-**
sellschaft mbH; – Abo-Service –; Am Busbahnhof 1; 24784 Westerrönnfeld ohne Angabe von Gründen widerrufen kann. Zur
Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

Aventurischer Bote

Nordmärker Nachrichten, Praios / Rondra 1055 BF

Der Herzog ist tot – lang lebe der Herzog!

ELENVINA. Trauer lähmt das Herzogtum am Großen Fluss: Seine Hoheit Jast Gorsam ist tot. Der große Herzog ist seinen Verletzungen durch ein Attentat während der Truppenparade zu Beginn des Praiosmondes erlegen. Was war geschehen?

„Übel ist das Zerwürfnis zwischen den Herzogensöhnen, umso schlimmer, da es die Adligen des Herzogtums spaltet, wo in dieser schlimmen Zeit doch Einheit notwendig ist. So stehen Prinz Hartuwal die Mitglieder der Nordmärkischen Tafelrunde unter Herzog Koradins Wappenschild, Koradiner geheiß, sehr nahe. Diesem Turnierbund gehören einige der edelsten Recken an, so Reichskammerrichter Angrond von Sturmfels, die Baroninnen Derya von Sturmfels und Roana von Tannwirk, die Barone Ulfried von Firnholz, Bärhardt von Kranick und Traviadan von Schwertleihe, der Gemahl der Landthauptfrau. Prinz Frankwart hingegen folge viele jener, die das Schwert dem Geiste untertan sehen, namentlich Hochgeborenen Liana von Rodaschquell, eine Elfe, Hochgeborenen Biora Tagan von Rickenhausen, eine Geweihte der Hesinde, die Barone von Galebquell und Rabenstein, doch auch Streiter wie Hochgeborenen Odelinde von Neidenstein zu Nablafurt und Hochgeborenen Hagen von Salmingen-

Sturmfels sowie der Vogt zu Arraned, Sieggold vom Berg. Möge die Leuin geben, dass deren nächstes Aufeinandertreffen nicht zu einem blutigen Schlachtfeld gerät!“

—Rondrian von Berg-Berg, Herold der Nordmarken

Nach dem Zerwürfnis Seiner Hoheit Jast Gorsam vom Großen Fluss mit Kronprinz

Hartuwal war die Erleichterung des Adels spürbar, als der Herzog mit seinen Söhnen, den Grafen, dem Illuminatus Elenvinas und vielen Adligen die Parade der nordmärkischen Truppen am 3. Praios abnahm. Unter dem Nordmarkentor stand die Ehrentribüne für alle Gäste Seiner Hoheit. Zu seiner Rechten saß sein Sohn Frankwart mit seinen Begleitern, zu seiner Linken Prinz Hartuwal mit viel Gefolge, während der Herzog die Landthauptfrau Iseweine von Weiseprein, Illuminatus Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte, seinen Neffen, den Allwasservogt Gorfang Reto, sowie Offiziere der Flussgarde um sich scharte. Zu den Ehrengästen zählten auch alle Hochgeweihten Elenvinas, einige Patrizier, meist Angehörige des Albenhuser Bundes, sowie die Spektabilität der Halle der Herrschaft.

Die Truppenparade

„Welch ein Bild! Was könnte dem Herrn Angrosch wohlgefälliger sein als diese prächtigen Wehren und Waffen? Zwölf Schwadronen Flussgarde unter dem Banner des Flusskönigs der Nordmarken, 50 Ritter vom Orden des Donners in ihrem spiegelnden Plattenpanzer auf schweren Rossen. Alle vier Garderegimenter; Hellebardiere, Zweihänder- und Axtkämpfer sowie zwei Banner Schwertkämpfer das Elenviner Garderegiment, Axt- und Schlägelschwinger, Armbruster und Sappeure, viele davon Angroschim, dann noch die die Grantenfelder, in Sollstärke, bis auf



die Albenhuser. Dann die Gräflichen: drei Banner Elenviner Gleventräger, die Gratenfelser Ehrengardisten, die Isenhager Jäger und die Albenhuser Breitschwerter, dazu noch die Spießbürger der Stadt – prachtvoll, sag' ich euch!“

—*Turam Sohn des Fanderasch, Marschall der Nordmarken*

Hell leuchtete des Herrn Praios' Schild auf die Banner und Rüstungen der Flussgarde, als diese vor Seiner Hoheit ehrerbietig grüßend ihr Banner senkten, gefolgt vom Elenviner Garderegiment, dessen Fahne sich tief vor Jast Gorsam neigte. Dieser freute sich des Anblicks seiner Streiter, die Wunden des Albarniakriegs längst vernarbt, Sinnbild und Garant der Stärke Nordmarkens. Zufrieden beugte er sich zu seinem Sohn. „Sag, Hartuwal, weißt Du eine andere Provinz im Reiche, die ähnlich starke Truppen ihr Eigen nennt?“ Justament da schritt das Gratenfelser Garderegiment vor die Ehrentribüne. Hoch erhoben trug der Fähnrich das Regimentsbanner vor Seiner Hoheit vorbei, den Blick stolz geradeaus gerichtet, den Gruß verweigernd. „Was zum Donner?!“ Wütend sprang der Herzog auf, alle Freude aus seinem Gesicht gewischt. „Alrik, was soll das heißen?“ brüllte er dem Gratenfelser Grafen entgegen, der soeben noch mit einem sinnierenden Lächeln auf den Lippen das Regiment betrachtet hatte.

Aufbruch

Ehe der gescholtene Graf zu antworten vermochte, stürzte sich der neben Reichskanzler Hartuwal sitzende Baron von Kranick, ein Koradiner, auf den Herzog. Er zog seinen Dolch und stach mehrfach zu. Einige Atemzüge lang starteten die Umsitzenden nur. Nur die Flussgardisten reagierten rasch und rissen den Kranicker zu Boden. Schreie schallten über die Tribüne, und der Marsch der Truppen stockte. Die beiden Prinzen halfen ihrem stark blutenden Vater auf die Füße, während ein paar Besonnene eine Gasse durch das Getümmel schafften, durch die Seine Hoheit Jast Gorsam eiligst auf die Feste Eilenwid-über-den-Wassern gebracht wurde, begleitet von seinem Beichtvater, Illuminatus Jorgast.

Auf der Tribüne und unter den Zuschauern am Rande der Kaiserallee erscholl Weinen und Wehklagen, und schwer wurde es den Flussgardisten, den Kranicker vor der Menge zu schützen, die ihm den Garaus machen wollte. Die Grafen und der Adel des Herzogtums drängten, die Burg zu erreichen. Währenddessen hatten die Landthauptfrau, der Allwasservogt sowie die Flussgarde

Mühe, den Aufruhr zu beruhigen und die Truppen in ihre Kasernen und Zeltlager zurückzubeordern. Die Gratenfelser Truppen marschierten umgehend in Richtung der Landgrafschaft ab. mehrere Stunden später war die Kaiserallee frei von Schaulustigen, während innerhalb der Stadt die Gerüchte wucherten. So hieß es, dass Seine Hoheit sämtliche Heiler aus seinem Gemach gejagt und sein Leben allein in die Hand der Götter gelegt habe – aber auch, dass nur sein Beichtvater, nach anderen Stimmen nur einer seiner Söhne bei ihm sei.

Am gleichen Abend wurden in allen Tempeln der Stadt Gebete für die Genesung des Herzogs angeordnet. Viele der braven Bürger verbrachten die Nacht auf Knien; in den zum Bersten gefüllten Häusern der Götter waren die gesamte Zeit über die Tore für die Gläubigen geöffnet.

Der 4. Praios – Üble Ereignisse

Doch am folgenden Morgen blieb Seiner Exzellenz, Jorgast von Bollharsch-Schleifenröchte nur, von der Kanzel der Wehrhalle den Tod Herzog Jast Gorsams vom Großen Fluss zu verkünden. Der Illuminatus verlas im Beisein der beiden Prinzen das Testament – in dem Seine Hoheit bestimmt hatte, dass sein jüngerer Sohn Frankwart und nicht, wie allseits erwartet, Prinz Hartuwal ihm als Herzog nachfolgen solle. Erbost verließ Seine Liebden Hartuwal den Tempel, während sich Prinz Frankwart hochleben ließ.

Derweil waren die Flussgarde wie auch die Inquisitoren und Bannstrahler nicht müßig. Noch vor der Verkündigung des Todes Jast Gorsams nahmen sie sämtliche Koradiner, derer sie habhaft zu werden vermochten, ohne Rücksicht auf Rang und Namen in Gewahrsam und brachten sie zu weiteren Verhören nach Elenvina. „Rütteln an den Grundfesten Deren und Alverans“ sei ein Mordanschlag auf den rechtmäßigen Herrscher, so hörte man den erbosten Illuminatus fluchen.

Die Kraft der Fakten

„Die Totenwache Seiner Hoheit aber hielten seine Söhne und sein Beichtvater, zusammen mit den treuesten seiner Vasallen – vom zwergischen Vogt zu Brüllenbösen bis zur alten Baronin von Nablafurt, einer Weggefährtin des Herzogs.“

—*Ravena von Rabenstein, Deuterin Bishdariels*

Einen Tag später, am 5. Praios, proklamierte sich auf Burg Eilenwid Prinz Frankwart als neuer Herzog der Nordmarken und kündigte seine Krönung für den Tag des Schwurs, den 5. Rondra 1035 BF, an. Prinz Hartuwal

indessen ließ am selben Tage in der Reichskanzlei verlauten, dass er das Testament Jast Gorsams anfechte. Niemand als Seine Exzellenz Jorgast sei bei der Abfassung zugegen gewesen, weitere Zeugen existierten nicht. Gewiss war bereits der Geist seines Vaters getrübt, als er es verfasste.

Die sterblichen Überreste Jast Gorsams indes wurden in der Wehrhalle aufgebahrt und am 10. Praios mit allem Prunk in der Herzogengruft unter großem Anteil der Nordmärker, die sehr um ihren guten Herzog weinten, beigesetzt.

Mühlen der Macht

„Es heißt, Seine Exzellenz, Illuminatus Jorgast, sei bei seinem Gespräch mit dem Wähler der Ordnung ob seiner Eigenmächtigkeiten getadelt worden. Seine Eminenz soll ihm die traditionelle Krönungszeremonie in der Wehrhalle verweigert haben. Daraufhin habe seine Exzellenz entgegnet, die Eilenwid taue ebenso gut – er sei aber auch geneigt, gen Gareth zu pilgern, vom Heliodan selbst im Andenken an dessen Bruder den Ehrendienst zu erbitten. Was die Kritik Seiner Eminenz über die Tätigkeit der Inquisition bei der Jagd auf die Koradiner anbelangt, so wusste Herr Jorgast zu beschwichtigen, dass diese inzwischen nahezu abgeschlossen sei.“

—*Der Graue Vogt, in einem Dossier des Eichenen Gemachs an Prinz Frankwart*

Am 11. Praios wurde Baron Bärhardt von Kranick zum Kranichfluchs in Elenvina vor Gericht gestellt. Der hochnotpeinlichen Befragung unterzogen, war der Baron nicht mehr in der Lage, allein zu stehen, noch er vermochte es, auch nur einen Laut von sich zu geben. Selbst unter schwerster Folter war er verstockt geblieben und hatte weder Hintermänner preisgegeben, noch seine unbedingte Loyalität zu den Koradineren sowie zu Prinz Hartuwal geleugnet. Nach kurzem öffentlichem Prozess verurteilte Illuminatus Jorgast den Baron zum Tode. Seine prinzipielle Hoheit Frankwart vom Großen Fluss, der als Thronfolger den Mörder hätte begnadigen können, verzichtete hierauf. Gerüchte behaupteten später, er habe ‚geschieht dem Hundsfoth nur recht – je langsamer, desto besser‘ auf die Urteilsverkündung gemurmelt. Die Hinrichtung wurde am folgenden Tage auf dem Greifenplatz, allen Elenvinern zur Mahnung, öffentlich vollzogen. Zuerst wurde dem Verurteilten die Tathand abgeschlagen, danach wurde er, einem Adligen gebührend, geköpft und der Leichnam gerädert und gevierteilt, die rechte Strafe für einen Herzogenmörder. Das

letzte, was der geschundene Baron auf Doren hörte, waren die erbosten Schmährufe der Menge, die den feigen Mörder zu gerne mit bloßen Händen zerrissen hätte.

In den folgenden Tagen gerieten immer wieder Anhänger der beiden Prinzen aneinander, und es hieß, dass Kronprinz Hartuwal das Reichsgericht einbestelle, um das Testament zu prüfen und die Thronfolge neu zu regeln. Derweil wachten die Flussgarde und das Elenviner Garderegiment über den Frieden in der Herzogenstadt und an der Reichsstraße. Der Reichskanzler und seine Getreuen hielten mit den Truppen der Schatzgarde die Tore im Kanzleiviertel weiter geschlossen.

Die Kaiserin kommt

Am 1. Rondra langte Kaiserin Rohaja mit ihrem Tross in Elenvina an und bestellte beide Prinzen zu sich. Wenig wurde vom Inhalt der Unterredung bekannt, doch zeigten sich beide Herren damit einverstanden, die endgültige Entscheidung ob der Herzogenwürde in die Hände der Praios-Kirche zu legen. Jedoch sollte nicht, wie zu erwarten, Seine Eminenz Pagol Greifax, sondern die Hochgeweihte der Wehrhalle, Praluciata von Luring-Zwillenforst, diese treffen. Die aus garetischem Adel stammende Mystikerin würde als Hausherrin des traditionellen Krönungsortes der Nordmärker Herzöge Recht sprechen

Der Herzog ist tot – es lebe der Herzog!

Während die Kaiserin in Elenvina und im Kanzleiviertel Hof hielt, war die Hochgeweihte in der Wehrhalle in Klausur gegangen. Wenige Tage später schon verkündete Ihre Hochwürden: der neue Herzog der Nordmarken sei Herr Frankwart vom Großen Fluss. Prinz Hartuwal aber, so bestimmte Ihre Kaiserliche Majestät, bleibe ihr geschätzter Reichskanzler.

Als der Tag des Schwurs anbrach, war die Wehrhalle gefüllt mit all den adligen und

Kaiserlicher Verlobter in Sicht?

Ein gar betrüblicher Grund ist es, der unsere geliebte Kaiserin dieser Tage an den Hof nach Elenvina führte. Unsere Korrespondentin Itsadora Alrikshuber will jedoch in Erfahrung gebracht haben, dass der Besuch Ihrer Kaiserlichen Hoheit nicht ausschließlich aus diesem Grund erfolgte. Schon seit Monaten soll ein reger Briefverkehr zwischen Rohaja von Gareth und dem Sohn des jüngst verschiedenen Herzog der Nordmarken bestehen, in dem der adrette Frankwart vom Großen Fluss der jungen Kaiserin in glühenden Versen seine unverbrüchliche Treu beschwört. Am Hofe wurde bereits darüber getuschelt, dass Ihre Hoheit, kaum dass sie vom Schicksal Jast Gorsams

erfuhr, nach Elenvina eilte, um ihrem Galan in diesen schweren Stunden beizustehen. Doch ausgerechnet sein Bruder Hartuwal, der sich bereits in der Vergangenheit als glühender Verehrer Rohajas hervortat, scheint nun auch in Liebesdingen zu seinem ärgsten Konkurrenten zu werden. Beide Prinzen buhlen offenbar ebenso heftig um die Gunst der Kaiserin, wie um das Erbe ihres Vaters. Vielleicht dürfen wir hoffen, dass nach der Zeit der Trauer eine kaiserliche Hochzeit ansteht, wenn auch noch ungewiss scheint, wem Ihre Kaiserliche Hoheit das Jawort zu geben gedenkt.

Eevie Demirtel

geweihten Gästen, die sich zur Krönung des Herzogs der Nordmarken einfanden. Selbst der Reichskammerrichter Angrond von Sturmfels und einige der anderen Koradiner waren dabei: Als Zeichen seiner Huld hatte Herr Frankwart die Adligen gegen Ehrenwort auf freien Fuß gesetzt, zum großen Wohlgefallen Ihrer Majestät, ist doch Milde eine der wichtigen Eigenschaften eines praiosgefälligen Herrschers. Im Beisein der Kaiserin, Hochwürden Praluciata und des Illuminatus Elenvinas krönte zur Praiosstund' Seine Eminenz Pagol Herrn Frankwart vom Großen Fluss zum neuen Herzog Nordmarkens. Heilige Choräle erfüllten die in größter Pracht erstrahlende Wehrhalle. Zur gleichen Stunde noch leistete Seine Hoheit Kaiserin Rohaja den Vasallenschwur und überreichte ihr daraufhin das Reichsrichterswort Guldebrandt. Ihre Majestät gab dem neuen Herzog die Klinge zurück und ihm das ehrenvolle Amt des Reichssenechalls, das bereits sein Vater getragen hatte

– nicht ohne zu mahnen, ihr allezeit treu zu dienen, dem Herrn Praios zum Wohlgefallen. Jubel klang auf unter den hohen Gästen und jeder wollte den neuen Herzog beglückwünschen. Nicht säumte Seine Hoheit und nahm seinerseits erst die Vasallenschwüre seiner Grafen, danach die Eide der Bürgermeister und Räte der Herzogenstädte sowie seiner Vögte entgegen, bezeugt von Ihrer Kaiserlichen Majestät und allen Hohen des Herzogtums.

So bleibt die Hoffnung, dass mit dem großen Krönungsbankett auf Burg Eilenwid-überden-Wassern nicht nur der Beginn einer neuen, praiosgesegneten Herrschaft über die Nordmarken gefeiert wurde, sondern auch die Beilegung eines Bruderzwistes, der das Herzogtum um ein Haar zerrissen hätte.

Alara Togelstein-Horning (Tina Hagner, mit Dank an Heiko Brendel, Jürgen Riemer, Dennis Fiolka, Jochen Zowe und Robert Rolf)

Immanfreunde aufgemerkt – 1. Garether Stadtmeisterschaften ausgetragen

EARETH. Aufgrund der beunruhigenden Entwicklungen in den Nordmarken musste die Berichterstattung zu den Garether Stadtmeisterschaften in der letzten Ausgabe leider entfallen. Besonders sportbegeisterten Leserinnen und Lesern sei aber die Ergebnistabelle anempfohlen und ein kurzer Auszug aus dem Bericht unseres Korrespondenten für Kurtzweil & Leybeser-tychtigung, Gorm Rübenbauer:

Ganz Gareth drängte sich auf den wackligen Holzbänken des Stadions, um ihre Favoriten bei den Ersten Garether Stadtmeisterschaften anzufeuern. Neben dem Nachwuchs der Rebellen von Gareth, lief auch die zweite Mannschaft des aufgelöst geglaubten Immanbanners Gareth auf dem Sandplatz auf und entlockte seinen Anhängern tosende Jubelstürme. Auch die anderen Garether Stadtviertel ließen es sich nicht nehmen, eigene Mannschaften auf-

zustellen, und mit Esche und Kork um den Stoerrebrandt-Pokal und das üppige Preisgeld zu streiten.

Schiedsrichter Okil Nikoloff hatte im Vorfeld angekündigt, mit äußerster Härte gegen Regelverstöße vorzugehen, doch sicher hatte keiner der Zuschauer mit einem derartigen Spektakel gerechnet. Kurz bevor der Hornstoß die erste Partie eröffnete, standen plötzlich einige der breitschultrigen Meilersgrunder Söld-

ner vor den Toren und begehrten Einlass. Seit dem Jahr des Feuers halten die groben Gesellen unter ihrem Anführer Reto Waisenmacher den Weiler Meilersgrund besetzt, doch nur selten hatten sie sich derart offen in die Belange der Stadt eingemischt. Doch statt waffenstarr, wie sonst, waren sie mit ihren Eschenschlägern gekommen. „Mantikor Meilersgrund ruft man uns - wir sind gekommen um zu siegen!“, verkündete ein hochgewachsenes Weib, das bereits vor dem Spiel die meisten seiner Schneiderröhre eingebüßt hatte. Protestrufe wurden laut, gehört doch Meilersgrund nicht zu Gareth und wüste Beschimpfungen wurden ausgestoßen, so dass die Lage zu eskalieren drohte. Noch bevor die Sportveranstaltung in einem Blutbad enden konnte, trat Ihro Gnaden Baeromar, Vorsteher des Rosskuppeler Travia-Tempels und ein großer Imman-Anhänger, schlichtend zwischen die Streitenden und schlug mit weniger feinen Worten vor, den Söldnern zu beweisen, dass jeder Garether Spieler mit einem Stück Esche in der Lage sei, sie vom Sandplatz zu prügeln.

Nach einer kurzen Änderung der Spielpartien durften Mantikor Meilersgrund antreten und wurden für Mannschaften wie Vivat Almada und die Rosskuppeler Rotte zum Angstgegner. Phexgeschwind Bardewick gelang in der Vorrunde ein Achtungserfolg gegen die Söldnertruppe, doch ansonsten vermochte allein Eintracht Heldenberg dem Ansturm der kampfproben Männer und Frauen standzuhalten. Am Ende standen die Heldenberger überraschend im Endspiel gegen die Garether Rebellen und konnten nach einer spannenden Aufholjagd sogar siegreich aus dem Duell um den Stoerrebrandt-Pokal hervorgehen. Mantikor Meilersgrund musste sich mit dem dritten Platz begnügen, entpuppten sich aber zur großen Verwunderung

Ergebnisanzeige der

1. Garether Stadtmeisterschaften 1055 BF

Viertelfinale

Garether Rebellen - Phexgeschwind Bardewick	26:11
IB Gareth - Mantikor Meilersgrund	17:19
Totschlag Tobrien - Eintracht Heldenberg	13:23
Eschenroder Eber - St. Parinor	23:22

Halbfinale

Mantikor Meilersgrund - Eintracht Heldenberg	22:25
Eschenroder Eber - Garether Rebellen	12:23

Finale

Eintracht Heldenberg - Garether Rebellen	21:19
------------------------------------------	-------

der Zuschauer als gerechte Verlierer. Aus dem Weinkeller derer von Leunteich spendierten die Söldner zur Siegesfeier ein großes Fass Roten und kündigten vollmundig an, im nächsten Jahr wiederzukommen.

Gorm Rübenbauer
(Eevie Demirtel)

Aventurischer Bote, Ingerimm 1054 BF

Fest zu Ehren des designierten Fürsten von Albernia

HAVENA. Die Ausrufer verkünden es auf den großen Plätzen des Fürstentums, Reiter bringen die Botschaft ins ganze Reich und Kauffahrer von überall her verbreiten die Kunde über die Reichsgrenzen hinaus. Die Kronverweserin Idra ni Bennain lässt verkünden: Im Jahre 1035 BF wird das Alberniafest im ehrwürdigen Havena ausgetragen. Anlass ist der 14. Tsatag ihrer Allerprinzlichsten Durchlaucht, Finnian ui Bennain, zu dessen Ehren die

Festivitäten am 14. Praios beginnen und mit seinem Ehrentag am 29. Praios mit dem Finale des Imman-Turniers enden mögen. So putzt sich Havena für seine Gäste heraus und es wird schon jetzt gemunkelt, welche Damen und Herren von Rang und Namen sich die Ehren geben werden. So hörten wir aus dem warunkschen Raum, die Kunde, dass Graf Sumudan von Bregelsaum durch den tapferen Baronet Aigilmar von Bregelsaum vertreten wird. Obgleich andere Stim-

men nicht verstummen wollen, wonach der götterfürchtige Ritter einer Untotenplage zum Opfer gefallen sein soll.

So möge sich der designierte Fürst von Albernia und Spross des Hauses Bennain von den Strapazen durch den schändlichen Jast Irian Crumold erholen und seinen Tsatag im neuen Jahr gebührend feiern können.

Caibre I. Adalgyn
(Julian Klippert, mit Dank an Denny v. Roux)

Aventurischer Bote, Efferd 1055 BF

Dreister Überfall auf Postkutsche

Beunruhigende Nachrichten erreichten uns kurz vor Drucklegung aus dem Svellttal, wo in den letzten Monden offenbar wiederholt Überfälle auf die vielbefahrene Postkutschenroute Lowangen-Tiefhusen verübt wurden. Beim letzten Mal aber, gingen die Täter ausgesprochen brutal vor. Drei maskierte Räuber lauerten der Kutsche kurz vor der Orkvallmündung auf und stoppten das Gefährt aufgeradezu klassische Art und Weise mittels eines zuvor herbeigeschafften Baumstamms. Während zwei der Täter sich daran machten, die Ladung zu inspizieren, entbrannte ein heftiges Wortgefecht. Plötzlich löste sich ein Schuss und Fuhrkutscher Enno ging von einem Bolzen getroffen zu Boden.

Die einzige Zeugin der Bluttat, eine Bardame aus Lowangen, brachte die Kutsche mit dem schwer verletzten Mann kurzerhand selbst bis nach Tiefhusen. Sie konnte jedoch nur wenig über den Tathergang selbst berichten, da sie die meiste Zeit während des Überfalls in der Kutsche zubringen musste. Ihrer Aussage nach soll es sich bei den dreisten Dieben um die berühmtesten Galton-Schwester gehandelt haben. Unklar bleibt, warum die eigentlich vier Köpfe umfassende Bande nicht vollständig zum Postkutschenraub antrat, gelten die Schwestern doch trotz aller familiärer Streitigkeiten als unzertrennlich.

Die Belohnung, die wegen diversen Delikten auf die Köpfe der Galtons ausgesetzt ist, wurde nochmalig erhöht und nun winkt die stolze Summe von 40 Dukaten, so es gelingt die Bande dingfest zu machen und an die Obrigkeit in Tiefhusen oder Lowangen zu überstellen. Ein großes Rätsel ist nach wie vor der genaue Tathergang, denn der Fuhrkutscher, der erst einige Tage später das Bewusstsein wiedererlangte, widersprach der zuvor durch die Zeugin getätigten Aussage, die Bande habe es offenbar nur auf die Geldkassette abgesehen. Ihr Interesse galt vielmehr der beförderten Korrespondenz und der auf dem Dach

verstaubten Ladung. Zudem schienen die Halunken mit der Insassin der Kutsche bekannt, wenn auch nicht von einem Vertrauten Gespräch die Rede sein konnte. Die Tiefhusener Stadtgarde bittet daher um Mithilfe bei der Suche nach der Bardame, die seit der

Ankunft in der Stadt spurlos verschwunden ist. Der Name der gesuchten wurde mit Rika Lowanger verzeichnet, sie ist etwa acht Spann groß, schlank und hat flammend rotes Haar sowie grüne Augen. Für Hinweise über den Verbleib der Gesuchten, die zu

ihrer Ergreifung führen, wurde eine Aufwandsentschädigung in Höhe von 2 Dukaten in Aussicht gestellt.

*Jo von Hinterhus
(Axel Spor)*

Aventurischer Bote, Praios 1055 BF

Mit Rahjas Segen zu neuem Glanz

ELBURUM. Vor der Machtergreifung der finsternen Moghuli Dimiona stand in Elburum einst ein prachtvoller Tempel der Rahja. Dieser wurde jedoch durch die Oroner geschliffen und bislang nicht wieder aufgebaut. An seiner Stelle wurde die Stele des Sieges errichtet, ein Symbol für den Kampf gegen die oronische Schreckensherrschaft. Das gleiche Schicksal erlitt der Tempel der gütigen Göttin Travia, der zur Zeit des Moghulats als schändliches Bordell missbraucht wurde. Nun trug sich in Elburum eine Geschichte zu, deren Ausgang die Bürger mit Stolz erfüllen muss:

Iphemia – die ehrenwerte Sultana des Landes Elburien und der Herrin der Weißen Stadt – konnte bislang wenig zum Aufbau der Tempel beisteuern, da das Gold der Schatzkammern entweder zur Instandsetzung der Straßen, zur Bekämpfung der letzten oronischen Überbleibsel (meist wilder Ferkinabanden in den Bergen) oder zum Ausbau des Hafens genutzt wurde.

Anfang des Jahres pilgerte die Rahja-Geweihte Shanya ash Shaya nach Elburum, um den Bewohnern die Schönheit der Welt zu zeigen. Die reisende Priesterin aus dem Rahja-Kloster Sidi Rahjaschda aus Palmyramis war entsetzt darüber, dass nach all den Jahren noch kein neuer Tempel errichtet wurde.

So erbat Shanya eine Audienz bei der Sultana und bekam diese auch gewährt. Doch wie auch Vater Rasan, dem Travia-Geweihten Elburums, musste Iphemia der jungen Shanya eine Absage erteilen. Doch weder verzweifelte die Geweihte, noch gab sie auf. „So will ich in Elburum bleiben und dafür sorgen, dass die Menschen der Göttin gedenken. Denn ohne sie wäre ihr Leben ohne jegliche Freude. Jeder soll das geben, was er entbehren kann. Und ich werde dafür sorgen, dass Rahja einen neuen Tempel bekommt. Keine Münze muss die Schatzkammer Elburums zahlen, es braucht nur Eure Erlaubnis, ehrenwerte Sultana.“, verkündete sie voller Zuversicht.

Und Iphemia willigte ein, war

es ihr doch nur lieb, wenn die heitere Göttin ein neues Haus in der Stadt bekommen würde. Die nächsten Wochen verbrachte die Geweihte in der Stadt, tanzte in den Tavernen und Teehäusern zur Freude der Gäste, bat um Spenden und sammelte jeden Hallah und jeden Schekel ein, welchen die Bürger entbehren konnten. Ihr liebebreizendes Wesen und ihre Beredsamkeit halfen ihr dabei das Unmögliche möglich zu machen: Es gelang ihr innerhalb von nur drei Götternamen genug durch Spenden der Elburumer einzunehmen, um Baumaterial zu kaufen und Arbeiter zu bezahlen.

Als Ort wählte sie nicht die Oberstadt oder die Nähe der Esplanade des Friedens, sondern

eine Stelle inmitten des Viertels Fellakand, denn dort war der Beistand der Göttin am nötigsten. Der Tempel soll sich grundlegend von anderen Gotteshäusern der Rahja unterscheiden, doch wie er aussehen soll, darüber hat Shanya ash Shaya bislang geschwiegen. Sie sprach davon, dass sie die Form des Tempels erträumt habe, und sie getreulich nach dem Willen der Göttin umsetzen möchte.

Nur Vater Rasan missfiel der Erfolg der Geweihten und der Travia-Geweihte zeterte mehrfach gegen den Tempelbau. Neid, wie einige Bewohner Fellakands behaupten, ist den Elburumern doch die heitere Göttin lieber als die sittenstrenge Travia.

Marc Jenneßen und Alex Spohr



Aventurischer Bote, Rondra 1055

Von rauschenden Festen im Pfauenpalast

ELBURUM. Wir schreiben das siebte Jahr nach dem Fall des verderbten Orons. Zur Zeit des Moghulats gab man sich allerorten dekadenten und verdorbenen Gelüsten hin, so auch im Elburumer Pfauenpalast. Menschen wurden zum Ergötzen der Satrapa und ihrer Gäste im Namen der Einen und Einzigen gequält und erniedrigt.

Diese Zeiten gehören glücklicherweise der Vergangenheit an, seitdem die neue Sultana von Elburum auf dem Pfauenthron sitzt. Die Weiße Stadt blüht seit der gerechten Herrschaft Iphemias auf wie eine Rose in Rahjas Garten. Einst stand die Sultana auf der Seite der Moghuli, doch erkannte sie noch rechtzeitig den Wahnsinn Dimionas

und trat ihr entgegen. Zum Dank schenkte ihr die Mhaharani Eleonora Elburum – und diese Wahl zeugt heute von der Weitsichtigkeit der Schahi, denn Iphemias Herrschaft hat Elburien zur neuer Blüte geführt – die Stadt ist sicherer denn je, der Handel blühte in den letzten Jahren auf und die Bevölkerung wuchs auf fast 10.000 Bürger an. Auch dieser Tage wird in Elburum gefeiert, doch stehen die Feste im Pfauenpalast nun unter dem Schutz der lieblichen Göttin.

Zwar weilt die örtliche Geweihte Shanya ash Shaya selten im Palast, doch ist der Abt des nahen Rahja-Klosters Nassori, Assaban von Zorgan, oft zu Gast und segnet die rauschhaften Feste der Sultana. Auch der Adel Elburiens nimmt nicht selten an den Feierlichkeiten Iphemias teil, schließlich werden auf einem solchen Fest auch Politik gemacht. Fast auf jedem Fest zu Gast ist die Harani von Yasirabad, Jashild saba Dalihah, die im Gegensatz zu ihrer Mutter

in dem Ruf steht, die Feiern zu genießen. Mittlerweile zählt sie zu den Vertrauten der Sultana und ihre Mutter Daliah gilt als weit-sichtige Ratgeberin am Hofe. Auch die große Balayan-Meisterin Ishannah al'Kira und der Mondsilberwesir Salamon ibn Dafar wurden schon im Pfauenpalast gesehen. Möge Rahja auch weiterhin ihre segensreiche Hand über die Sultana halten.

Marc Jenneßen und Alex Spohr

Aventurischer Bote, Efferd 1055 BF

Neuer Einokrat von Phrygaios erwählt

BALTREA. Vor einigen Wochen segelte der Adel der Zyklopeninsel Phrygaios nach Baltrea, um durch das praiosgefällige Orakel der Insel einen neuen Herrscher zu bestimmen (der Bote berichte in Ausgabe 152 darüber).

Mehr als zwanzig Männer hatten sich mit ihrem Gefolge zur heiligen Stätte aufgemacht. Unter ihnen der tapfere Hephestaios Lareikos, der sein Kriegshandwerk bei einem Minotaurus erlernt haben soll, der dicke Kaleas, auch Würger genannt, der schon mit den wildesten Ebern gerungen hat und als stärkster Mann der Zyklopeninseln gilt oder der stolze Thyndarios, dem man nachsagt, noch nie einen Kampf verloren zu haben. Doch während die Anwärter sich mit ihrem Gefolge in der Hauptstadt der Insel einquartierten, fiel bereits die Entscheidung. In der Nacht vor dem gemeinsamen Zug der Edelleute zur Orakelstätte, erreichte der Praios-Geweihte Belmura Sonnenfeld,

einer der Wächter des Orakels, die Stadt. Belmura berichtete lautstark sodass alle es hören konnten, dass er selbst gesehen habe, wie ein Greif zur Orakelstätte flog und den Willen des Herrn Praios verkündete. Der Kyrios Avasios soll der neue Einokrat von Phrygaios werden, nach Praios' Gnaden ist er dazu bestimmt.

Doch mehr noch war geschehen: Wie Belmura berichtete, wurde der alte Wächter des Orakels, der Geweihte Jeldan, für seine treuen Dienste vom Götterfürsten selbst belohnt. Der Greif bot ihm an mitzukommen und der alte Wächter willigte ein, wirkte um Jahre verjüngt und voller Leben. Die Geschichte glaubte nicht sofort jeder Kyrios, denn sie klang in ihren Ohren zu abenteuerlich und phantastisch. Doch die Worte eines Geweihten des Praios können nur der Wahrheit entsprechen, dennoch verlangte man von Belmura einen Eid.

Nachdem Belmura diesen bereitwillig abge-

legt und die Geschichte noch einmal erzählt hatte, gab es keinen Zweifel mehr. Der versammelte Adel huldigte Avasios und ließ ihn hochleben.

An den neuen Herrscher Phrygaios geht nicht nur die Insel selbst, sondern auch die Hand von Amarenia, der schönen Frau des verstorbenen Einokraten Horakles.

Die Edelleute akzeptierten die Entscheidung, war sie doch praiosgewollt. Allerdings sah man sie fast alle schon im Morgengrauen enttäuscht abreisen. Insbesondere der Krieger Thyndarios soll so voller Trauer gewesen sein, dass er weinend und zornig die Einrichtung einer Gaststube zerstörte. Man sagt Thyndarios nach, dass er nur die schöne Amarenia wollte und nicht wegen all des Besitzes neuer Einokrat werden wollte. Doch die Entscheidung des Götterfürsten war so eindeutig wie noch nie und kein Zweifel soll es mehr geben.

Alex Spohr

Aventurischer Bote, Rondra 1055 BF

Unklare Lage in Al'Anfa

Al'Anfa. Trotz intensiver Bemühungen der Botenredaktion gelang es bislang nicht unseren Korrespondenten Jadumir Meloris zu kontaktieren (siehe Bote 150). Wir müssen leider mittlerweile annehmen, dass ihm etwas zugestoßen ist.

Die Berichte von Kauffahrern aus dem Süden lassen nur den Schluss zu, dass die Zustände in Al'Anfa als chaotisch und gefährlich zu bezeichnen sind. Leider kann die Redaktion nicht den Wahrheitsgehalt überprüfen, doch offenbar sind die Mächtigen der Stadt – die sogenannten Granden – mehrfach vom einfachen Pöbel angegriffen worden. Die Stadtgarde greift zwar mit

harter Hand durch, steht zahlenmäßig aber auf verlorenem Posten. Überall sollen Schlägertrupps umherwandern und die Geschäfte der Fana ausplündern. Der Patriarch soll sich lethargisch in die Stadt des Schweigens zurückgezogen haben, seine Tochter Amira wurde angeblich vertrieben oder gar während der Aufstände niedergemetzelt.

Der Ruf nach Ordnung und Ruhe ist laut, doch wer kann dafür sorgen? Weder scheinen dazu die Granden noch der Patriarch in der Lage zu sein.

Während die Unruhen in der Stadt des Roten Goldes weitergehen, wird im weiter westlich gelegenen Königreich Brabak gefeiert. Offenbar hat Prinz Peleiston nach der

Verkündung der bevorstehenden Geburt eines Thronerben tief in die Staatskasse gegriffen (manch Horasier spöttelt gar, dass er so tief hineingreifen musste, dass er fast in die Truhe fiel) und ein dreitägiges Fest ausgerufen. Aus dem Kalifat hört man, dass dies die gerechte und rastullahgewollte Strafe für die Verderbtheit der Südländer sei. Am Hofe des Kalifen habe man mit Freude davon gehört, wie die Straßen der Pestbeule des Südens mit Blut überflutet wurden. In Trahelien ist man hingegen vorsichtig und immer noch ist das Verhältnis zwischen der Königin der Kemi und dem Horasreich abgekühlt. Berichten zufolge hat Königin Ela Söldner aus dem Süden angeworben, um ihre Heimat gegen eventuelle Übergriffe seitens Al'Anfas zu verteidigen.

Alex Spohr

DiCosallis Forschungen in Vinsalts Sotteranea erfolgreich!

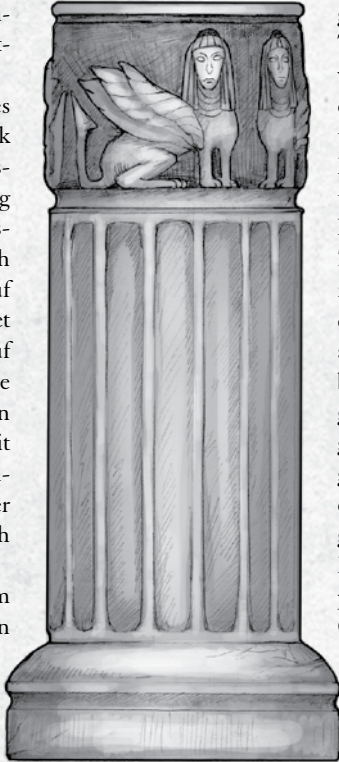
Altertumsforscherin gewinnt neue Erkenntnisse in den versunkenen Ruinen des Oluokeums

Kuslik.Aryanne DiCosalli, die noch vor wenigen Monaten Umstürze und ein sogenanntes ‚Damnatio Memoriae‘ zur Zeit Dalek-Horas‘ I. aufgedeckt hat,

ist dem Geheimnis der vom bosparanischen Volk ‚Dreihorasmonat‘ genannten Zeitspanne erneut näher gerückt.

„Im Peraine und Phex des Jahres 383 v.BF hielt Dalek sich in Cuslicum auf und rüstete zum Krieg – zum Krieg gegen seine eigene Stadt Bosparan!“, so DiCosalli. „Ich habe Graphiti gefunden, auf denen Insekten abgebildet sind, die Strichfiguren auf der Nase herumtanzen – eine klare Anspielung auf die in Bosparan zur damaligen Zeit bereits verbotenen Insektenkulte, eventuell Shinxir oder Oluks Asselkult, die noch einmal erstarkt sind.“¹

Einen Hinweis zu einem der beiden unrechtmäßigen Horanthen², die sich kurz hintereinander anmaßten, Daleks Thron zu besteigen, entdeckte



DiCosalli an einer ungewöhnlichen Stelle: In der Prunkarena des Oluokeums, dessen Fundamente und Ruinen in der Sotteranea zu finden sind.

„Es muss einen Usurpator gegeben haben, der zum Tod in der Arena verurteilt wurde – was einzigartig in der Geschichte ist. Was noch ungeheurer scheint: Dieser Mensch hat das Todesurteil überlebt – er verewigte seine Erfolge an der Wand einer Zelle, in der er den Rest seines Lebens verbracht hat. Als er mit wilden Tieren – der sogenannten Damnatio ad bestias – nicht kleinzukriegen war und jeden Kampf gegen menschliche Gegner gewann, schien er zu solch einem Publikumsliebbling geworden zu sein, dass Dalek es seinem Volk noch jahrelang gestattete, den Gladiator zu bewundern.

Hinweise auf ihn finden sich in einem zeitgenössischen Theaterstück, in mehreren Graphiti und

in den Aufzeichnungen eines Chronisten, doch bislang war niemandem bewusst, dass der Gladiator, der gemeinhin ‚der einarmige Horas‘ genannt wurde, tatsächlich einmal die Szepter des Horas‘ und des Heliodan in Händen gehalten hatte.“

DiCosalli ist nun auch dem zweiten Usurpator, der jenem Horas-Gliedator vorangegangen sein muss, auf der Spur. Weitere großzügige Spenden zur hesindegefälligen Forschung sind ihr willkommen.

Das Theaterstück aus dem Jahre 362 v.BF ‚Manusuna-Horas – Einhandkaiser‘ wird zurzeit in Vinsalts Theatern wiederaufgeführt.

Judith C. Vogt

1) Anmerkung der Redaktion: In den dunklen Zeiten fanden insektenverehrende Kulte im Bosparanischen Reich großen Zuspruch – vor allen Dingen der Kult des Kriegsgottes Shinxir, als dessen heiliges Tier Hornissen galten. Oluok-Horas II. verbat diesen Glauben bereits, da er seine eigenen asselgestaltigen Götzen dadurch bedroht sah. Spätestens unter Jel-Horas wurden glücklicherweise all diese heidnischen insektenverehrenden Kulte ausgelöscht.

2) Horas (Mehrzahl Horanthen) ist die Bezeichnung für den Kaiser des Bosparanischen Reichs.

Spektakulärer Fund nahe Selem

Belhanka. Während sich das Horasreich auf die Entdeckungen der Dame DiCosalli stürzt, hat sich der Geschichtskundler Marula Ghisleri seit seiner Entdeckung des ursprünglichen Kusliker Lamellars nun auf die Spuren des Großsultanats Elem begeben. Dem geneigten Leser soll hier verraten werden, dass Elem ein alter Name der heutigen Stadt Selem ist und das Großsultanat einst ein mächtiges Reich der Tulamiden war. Man sagte den Zauberern der Elemern große magische Fähigkeiten, aber auch Dekadenz und Dämonenbündelei nach.

Ghisleri gelang – begleitet von einer kleinen Gruppe Questadores – in der Gegend von Selem ein spektakulärer Fund. Auf einem kleinen Hügel in der Nähe der verfluchten Stadt entdeckte er bei Ausgrabungen einige skelettierte und teilweise versteinerte

Überreste von bislang unbekanntem Kreaturen. Laut Ghisleri handelt es sich dabei möglicherweise um Chimären, grässliche und blasphemische Mischgeschöpfe, die dem Willen der jungen Göttin Tsa spotten und welche von den Elemern für einen bestimmten Zweck erschaffen wurden.

Obwohl es Schwierigkeiten mit wilden Shokubunga und alananischen Soldaten aus Selem gab, gelang es der kleinen abenteuerlichen Gruppe ihre Fundstücke sicher nach Belhanka zu transportieren.

Dort wurden sie einige Zeit ausgestellt, bis sie versteigert wurden, um Ghisleris weitere Expeditionen zu finanzieren. Ein besonders seltsames Wesen mit raubkatzenartigen Körper, drei Skorpionschwänzen und Flügeln, ging an Aldare Firdayon, die Magisterin der Magister. Ihre Erhabenheit will das versteinerte

Skelett zunächst untersuchen, danach ausstellen lassen, als Mahnmal wider finsterner Versuchungen.

Auch der Herrscher Engasals, Herzog Garf I., bot mit, stieg jedoch früher aus und ergatterte lieber einige versteinerte Skelette, die Ähnlichkeit mit Kaninchen hatten, jedoch mit überlangen Zähnen.

Meister Ghisleri will sich nun in den nächsten Monaten wieder nach Osten begeben und die Länder der Tulamiden erforschen und die Geheimnisse Elems und des Diamantenen Sultanats lüften. Bosparan will er seiner Kollegin überlassen, wie man von ihm selbst hört. Böse Zungen behaupten jedoch, dass er die Dame DiCosalli mit dem Fund eines Schatzes der Diamantenen Sultane übertrumpfen will.

Alex Spohr

Adelsmarschallwahlen – Frostige Stimmung in Festum

Die Empörung unter den Bronnjaren war groß, nachdem bekannt geworden war, dass die Wahl des Adelsmarschalls diesen Firun nicht wie seit jeher in Festum abgehalten werden würde. Amtsinhaber Ugo Damian von Eschenfurt hatte die Abstimmung über das höchste Amt kurzfristig ins Sewerische verlegt (der Bote berichtete) und damit augenscheinlich viele Sympathien unter den Adligen verspielt. Einige Bronnjaren hatten bereits angekündigt, noch vor Wintereinbruch in Eschenfurt Quartier zu beziehen, um den Wahlen nicht fernbleiben zu müssen. Andere hingegen hatten offen mit einem Boykott gedroht. Selbst Graf Firutin II. von Gulnitz zu Schlüsselfels, ein Mann von eher gemäßigtem Temperament, hatte bereits eine erneute Kandidatur erwogen. Doch nun ließ der amtierende Schatzmeister des Bornlandes mitteilen, dass er in diesem Jahr nicht zur Verfügung stünde. „Um meiner Verpflichtung dem Land gegenüber nachzukommen,

ist mein Platz in Festum und nicht irgendwo im sewerischen Hinterland“, wird der Adlige zitiert, und nicht wenige Bronnjaren hätten an seiner Stelle weitaus deutlichere Worte gewählt, um ihren Unmut kundzutun. Prinz Joost von Salderkeim hingegen, scheint trotz aller Widrigkeiten an seinen Plänen festzuhalten und betreibt derzeit an der Seite seiner Gattin in Festum eine Wahlkampfoffensive die Ihresgleichen sucht. Der Bronnjar gilt als äußerst liquide, seit er die Tochter Stover R. Stoerbrandts ehelichte. Hinter vorgehaltener Hand wird gemunkelt, dass seine Werber bereit wären, einen Unkostenbeitrag an jeden Brückenbaron zu zahlen, der den beschwerlichen Weg nach Eschenfurt wagen will, um seine Stimme für den Prinzen abzugeben. Als weitere mögliche Kandidatin wird Kalinda von Schwertbergen gehandelt. Die Gräfin zu Kasmiref gilt als kluger Kopf, war sie es doch, die einst Jucho von Elkinen zu den Wahlen ins Gespräch gebracht.

Besondere Sorge bereitet derzeit auch der Transport des Igelbriefs. Die bornländische Verfassung muss während der Wahl zur Einsicht vorliegen, denn nicht selten kommt es unter den streitbaren Bronnjaren zu erbitterten Debatten über den Ablauf der Wahlen, und auch die Stimmberechtigung will anhand des umfassenden Adelsregisters überprüft werden. Beide Schriftensammlungen werden traditionell in Festum aufbewahrt und bisher ist noch keine Stellungnahme über einen geplanten Transport erfolgt. Die Temperaturen indes sind bereits im Frühherbst so frostig, dass mit erheblichen Schwierigkeiten bei der Anreise nach Eschenfurt gerechnet werden muss. Auf dem Born trieben bereits gegen Ende des Traviensmonds erste Eisschollen bis in die Stadt – ein Zeichen, dass dem Bornland ein harter Winter bevorsteht.

*Alriksej Gerberow
(Eevie Demirtel)*



Herbst 1034 BF

Marodierende Söldner in Sohnesau

Sohnesau. Erst heute erreichte uns die Meldung über einen Machtwechsel im Warunker Umland. Ein Überlebender der Leibgarde des Herrschers von Sohnesau schilderte uns den Tod des Barons und die Zerstörung des dörflichen Schreines. Das von den Invasoren umbenannte und dem Namen des Herrschers entfremdete Dorf litt wohl schon seit geraumer Zeit unter seltsamen Geistererscheinungen, für die ein Trupp von sechs Durchreisenden ungewöhnliches Interesse zeigte. Nachdem die Gastfreundschaft des Barons schändlich ausgenutzt wurde, zerstörten die Aggressoren den Schrein des Dorfs und streckten in einem hinterhältigen Angriff Baron Baltram von Sohnesau nieder. Die Getreuen des Barons wurden entweder getötet oder vertrieben und die überlebenden Dorfbewohner zog man zur Fronarbeit unter den Besitzern heran. Diesen Söldnern war wohl auch die seltsame Zeichnung an der Brücke bei Rabenfeld zu verdanken, die den deformierten Körper einer

großen Katze zeigte. Bereits mehrere Durchreisende haben sich verängstigt durch das seltsame Bildnis vom Überqueren der wichtigen Handelsstraße abhalten lassen. Die Eindringlinge wandten sich weiter gen Rabenfeld, wohl mit dem Ziel die Burg des hiesigen Herrschers einzunehmen. Um Druck auf den Baron auszuüben, folterte die räuberische Bande eine ansässige Heilkundige und töteten diese nachdem sie sich Einlass zur Burg verschafft hatten. Einige Reisende berichteten außerdem von einem Untotenheer und vielen Drachengardisten aus Altzoll, die unter der Führung Lucardus von Kémet selbst gegen die Eindringlinge marschierten. Ein Teil des Heeres soll die frechen Eindringlinge in wilder Hatz bis ins Niemandland Warunk zurück gedrängt haben, wo sich diese feige in der Stadt versteckten. Da man in Altzoll hingegen schon vom Sieg Kaldirai der Bleichen spricht, scheint der militärische Zug ein voller Erfolg und Burg Rabenfeld wieder befreit zu sein.

Dhalaria Windendorn

Achtbare Bürger Yol-Ghurmaks, seit ihr es leid ständig von gierigen Grolmen übervorteilt zu werden? Schaden die Feilscher auch eurem Geschäft? Das muss nicht länger sein! Komm auch du in *Grans gute Stube* und verlang nach einem goldenen Dunkel. Denn es ist auch dein Geschäft!

Womit deckt die tobrische Hausfrau den Tisch? Feinstes Tischtuch aus der Yol-Ghurmaker Klöppelmanufaktur! Was darf selbst bei den Edlen in Gareth nicht fehlen? Der Spitzenkragen aus transysslischer Handarbeit! Was wirft der Horasische Duellant? Den Spitzenhandschuh aus Tobrien!“

Kunst kommt von Können! Und darum lasst es Euch nicht entgehen, das neueste Meisterwerk von **Punino Málvorado**. Nach *Entfessel Dich!*, *Zerrissene Arme* und *Alles über meine Laichmutter* gastiert jetzt das neueste Brachialwerk des kryptorischen Nass-Theaters in Mendena – *Die Krötenhaut, in der ich wohne*. Vinsalter Oper ist für Puderasten, die Zukunft ist nachtblau – auch auf der Theaterbühne! Wie immer gilt: Amphibien zahlen nur die Hälfte!

Dämonen klöppeln besser! Ihr habt die ungleichmäßige Spitze der Manufakturen satt? Greift auf die Klöppeleien der Dämonenwerkstätten zurück! Bis zu 50% Preisvorteil!

