

AVENTURIEN

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN



Aventurischer Bote

AUSGABE 163 ❖❖ JANUAR/FEBRUAR 2014 ❖❖ 3,90 €

SPIELHILFE:

DER HEILIGENGAUG -
PILGERFAHRTE IM BORDLAND

KURZSZENARIO:

DER KUSS DER VERGELTUNG

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:

DIE TEMPEL SOLLEN TRAVER TRAGEN



Liebe Leserinnen und Leser!

Ich freue mich, Ihnen die erste Ausgabe des Aventurischen Boten im Jahr 2014 präsentieren zu können.

Auch in Aventurien hat ein neues Jahr begonnen, 1037 nach dem Fall Bosparans, oder 2529 nach Horas' Erscheinen wie der Horasier sagt, aus dem sich natürlich schon brandneue Informationen in diesem Boten befinden.

Natürlich gibt es Neuigkeiten zur kaiserlichen Hochzeit (mit Bild!), aber auch von einer anderen bekannten Persönlichkeit Aventuriens gibt es Spannendes zu berichten: Helme Haf-fax trauert um seine langjährige Gefangene, die Hesindegeweihte Jasina Melenaar. Die Nanduskirche macht sich in Garetien unbeliebt und die Rondrakirche ruft zur Zwölfgöttertjoste auf (zu der es im nächsten Boten einen Wettbewerb gibt). Die Kirche des Götterfürsten hat eine neue Wahrerin für die Ordnung Greifenlande berufen und muss den Tod eines Mitglieds betrauern. Zahlreiche Tote gibt es auch in Nostria zu beklagen, wo die Bombastenfehde erbittert fortgeführt wird.

Auch in Drôl gibt es Kummer, denn es wurden die Hängenden Gärten zerstört und die Autorin kann nicht so recht herausfinden, wie. Währenddessen hat der offene Brief im letzten Boten über die Bekleidungs Vorschriften im Codex Albyricus erwartungsgemäß die ersten Reaktionen provoziert, und der Adlerorden sieht sich einmal mehr zum Durchgreifen genötigt. In der Goldenen Allianz zeigen sich weitere Risse, diesmal allerdings hat Brabak nichts damit zu tun, die Risse verlaufen zwischen den Kemi und dem Horasiat. Ergänzt wird diese üppige Sammlung an Neuigkeiten durch kleinere Artikel, z.B. aus der Kaiserstadt Gareth, die sich mit seltsamen Einbrechern und der Imman-Stadtmeisterschaft befassen.

Der Farbteil ist in diesem Boten eine kleine Sensation, enthält er doch statt einem diesmal zwei Szenarien! Und zu beiden gibt es dazugehörige Artikel im inneraventurischen Teil dieser Ausgabe, die den Helden einfach in die Hand gedrückt werden können.

Der eine Artikel kann den Helden in *Der Kuss der Vergeltung* sogar eine große Hilfe sein. In dem Szenario von Christian Jeub müssen die Helden in Gareth den Ausbruch einer Seuche verhindern, und das während der Tage der Freude! Dabei benötigen sie kriminalistischen Spürsinn, und eventuell einen Botenartikel, um ein Verbrechen aufzuklären, das zehn Jahre zurückliegt und die Wurzel für das aktuelle Problem birgt.



**Grangorische
Capitana
(Schicksalspfade)**

Das zweite Szenario, *Der Erbe der Nordmarken*, führt die Helden, wie bei dem Titel zu erwarten steht, in die Nordmarken und dort tief in politische Verwicklungen, wo sie sich mit angeblich Toten und tatsächlich Verschwundenen herumschlagen müssen, ohne dabei von ihren eigenen Verfolgern erwischt zu werden.

Der Farbteil beinhaltet selbstverständlich auch wieder Spielhilfen, die Themen aus vorherigen Ausgaben aufgreifen. Eine Nymphe und der König der Kolibris schließen die Reihe der *seltsamen Kreaturen aus Südaventurien* ab, der Merach-Strauch erweitert *Peraines Gaben*.

Der Heiligengang bietet eine wunderbare Ergänzung zu den inneraventurischen Berichten vom Heiligengang der Adelsmarschallin im letzten Aventurischen Boten. Die Spielhilfe erläutert, was sich hinter dieser ehrwürdigen bornischen Tradition verbirgt, wer einen Heiligengang üblicherweise veranstaltet und natürlich auch, wie sich Helden daran beteiligen können.

Selbstverständlich beinhaltet auch dieser Bote wieder ausführliche Meisterinformationen und eine Zeitleiste zu den inneraventurischen Artikeln, auch gibt es wieder eine Produktvorschau, die verrät, welches Abenteuer diesem Boten das Cover geliehen hat, sehen Sie selbst.

Ich wünsche viel Spaß und Freude mit diesem Boten!

Für die Redaktion
Marie Mönkemeyer



Seltsame Kreaturen des Südens II	3
Der Erbe der Nordmarken	5
Der Kuss der Vergeltung	10
Der Heiligengang – Pilgerfahrten im Bornland	17
Produktvorschau	20
DSA 5 – Ein Blick auf das Regelwerk	21
Peraines Gaben – die aventurische Flora, Teil 3	29
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	31
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Praios / Rondra 1037 BF	Beilage

SELTSAME KREATUREN DES SÜDENS II

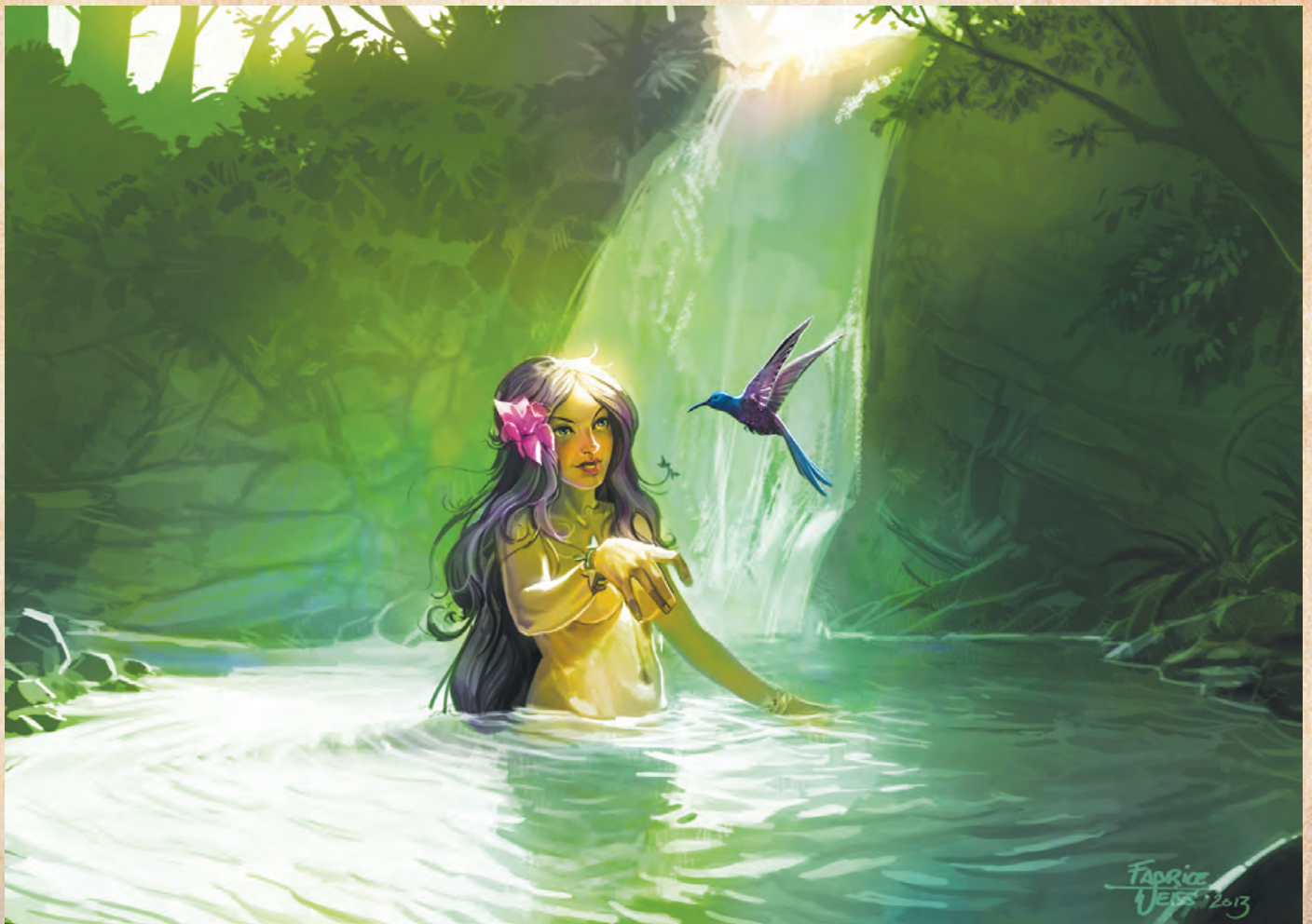
EINE SPIELHILFE VON CHRISTIAN BENDER UND MARTIN SCHMIDT

LORELEYALA – EINE HARMONIEBEDÜRFTIGE NYMPHE

Nur wenigen Aventurieren ist bekannt, dass auch in südlicheren Gefilden Nymphen leben. Eine von ihnen ist die Quellnymphe Loreleyala. Ihre Heimat ist ein natürlich gestauter See am Fuße eines etwa zehn Schritt hohen Wasserfalls, hinter dem sich eine natürliche Höhle in den Fels erstreckt. Rund um das gut 30 Schritt durchmessende Gewässer mitten im Urwald wachsen zahlreiche verschiedene Pflanzen und Orchideen, die in allen erdenklichen Farben erblühen. Hier tummeln sich friedlich Tiere der unterschiedlichsten Arten, die einige Schritte weiter erbitterte Feinde wären und gelegentlich kann man auch Biestingern wie Pfeilgiftfroschlinsen oder aber einigen singenden und übermütig umherfliegenden Ladifaahri begegnen.

Im Sonnenlicht bildet das sprühende Wasser des Falls beinahe unentwegt Regenbögen, zwischen denen Schmetterlinge im neckischen Spiel ebenso zu tanzen scheinen wie Kolibris. Das Wasser des Sees ist kristallklar und erfrischend kühl. Das Licht der Sonne scheint den Grund kaum zu erreichen, denn in der Tiefe lässt sich nur beinahe bedrohliche Dunkelheit ausmachen.

Die außergewöhnliche Friedfertigkeit der Umgebung geht auf die Magie der Nymphe zurück, der Unfrieden ein wahrer Graus ist. Loreleyalas Erscheinung entspricht der einer bildschönen Frau mit hüftlangem dunklem Haar und leicht sonnengebräunter Haut. Hinter ihrem rechten Ohr trägt sie als einzige ‚Bekleidung‘ eine scheinbar niemals welkende rosafarbene Orchideenblüte. Wenn sie mit ihrer wohlklingenden ruhigen Stimme spricht, scheint das Rauschen des Wassers wie von selbst ein wenig leiser zu werden, was ebenso geschieht, wenn ihre Gesprächspartner reden.



Es kann viele Gründe geben, weshalb die Helden *Loreleyala* aufsuchen müssen oder wollen. Ihre Dienste werden gelegentlich von den Waldmenschen (oder vereinzelt anderen Bewohnern) der Gegend in Anspruch genommen, wenn Streitigkeiten beigelegt werden sollen. Da der Nymphe der Streidurst der Menschen unbegreiflich ist, knüpft sie ihre Vermittlungen oft an einen Gefallen oder muss erst einmal dazu gebracht werden sich überhaupt zu zeigen. Diese Gefallen hängen meistens ihrerseits direkt oder indirekt mit Vermittlung oder der Herstellung von Frieden und Harmonie zusammen. Möglicherweise ist die Idylle des Orts aber auch durch eine skrupellose Schwarzmagierin in Gefahr und es ist an den Helden, die Nymphe und die anderen Feen zu befreien oder ein finsternes Ritual zu stören oder zu verhindern.

Als Spielleiter können sie *Loreleyala* überall im aventurischen Süden ebenso ansiedeln wie im Norden *Uthurias* oder auf dschungelbewachsenen Inseln zwischen den beiden Kontinenten. In jedem Fall sollten größere Siedlungen oder Städte weiter entfernt liegen, um die um Schlichtung ersuchenden Menschen nicht zu einem alltäglichen Ereignis verkommen zu lassen.



DER KOLIBRIKÖNIG

»Es schien ein Kolibri zu sein, doch größer als jedes Exemplar, das ich zuvor gesehen habe. So groß wie eine Taube, mit einem schillernden Gefieder, das im Licht der Sonne ständig seine Farbe zu wechseln schien. Erst schien uns der Vogel zu ignorieren und schwebte mit stetem Flügelschlag von Blume zu Blume. Als Hernado ein Netz nach ihm auswarf, wich er geschickt aus. Sein Flügelschlag erhöhte sich und schwoll zu einem bedrohlichen Summen an, während der Vogel seine Farbe immer schneller zu wechseln schien. Bei Boron, ich musste schnell wegsehen, wollte ich meinen Verstand nicht verlieren! Unsere mohischen Führer rannten in das Unterholz des Regenwaldes und riefen etwas. Es klang, als wollten sie den Vogel um Verzeihung bitten.«

—Berichtfragmente des Leiters einer Expedition der Universität zu Al'Anfa (Namen der Verantwortlichen geschwärzt), neuzeitlich

In den schier endlosen Regenwäldern des Südens leben neben Myriaden von Tieren und Pflanzen – fast unbemerkt – auch einige der legendären Tierkönige Aventuriens, die als die Ersten ihrer Art gelten und unsterblich sind. Zu ihnen gehört der Kolibrikönig, der tief im Inneren des Regenwaldes sein Domizil hat. Für gewöhnlich sucht er keinen Kontakt zu den Menschen, sondern lässt sich über seine zahllosen Artgenossen über die Vorkommnisse im und am Dschungel unterrichten. Fast taubengroß, erscheint der Kolibrikönig jedem Betrachter in einer anderen irisierenden Farbe, die meist einen metallischen Schimmer besitzt.

Der Kolibrikönig lebt in den weiten und scheinbar undurchdringlichen Regenwäldern Meridianas. Der Spielleiter kann ihn daher im aventurischen Süden erscheinen lassen wo er will, er besitzt kein festes Refugium. Einzig den Regenwald verlassen wird er nicht, da sich in den Städten der Menschen und auf ihren Plantagen keine exotischen Blüten befinden. Anders als andere Tierkönige ist der Kolibrikönig nur wenigen Eingeweihten bekannt, vor allem die Mohastämme wissen von seiner Existenz. Einige Sippen haben ihn gar als ihren Schutzgott auserkoren und werden den Kolibrikönig verteidigen. Für sie dient der Tierkönig bisweilen als Orakel oder Ratgeber. Auch für reisende Abenteurer kann er sich als Hort wertvoller Informationen erweisen. Sein schimmerndes Gefieder gleicht in etwa der Wirkung eines AUREOLUS GÜLDENGLANZ (FARBENGLANZ). Blickt man zu lange in das Farbenspiel des Gefieders, unterliegt man in etwa den Auswirkungen einer GROSSEN VERWIRRUNG.

DER ERBE DER NORDMARKEN

ODER: EIN SCHELM UND DAS SCHWERT DER GERECHTIGKEIT

EIN KURZABENTEUER VON TINA HAGNER UND JENS MARX

Mit Dank an die Testspieler Laura Fee Pache, Aike Schweda, Gerit Erdmann, Jan-Michael Herb, Stefan Kunz und Steffen Stiepel sowie Sascha Brettschneider, Simon Günther, Nils Mehl, Jürgen Riemeier und Michael Wiegel.

Stichworte zum Abenteuer: Die Aufklärung des Mordes an Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss.

Komplexität (Meister/Spieler): mittel/mittel

Erfahrung (Helden): mittel bis erfahren

Ort und Zeit: Gratenfels und Elenvina, Ende 1036 BF / Anfang 1037 BF

„... und hiermit erhebe ich Euer Schwert Guldebrandt zum Richtschwert des Reiches!“

—traditionelle Formel mit der bei Ernennung Herzog Jast Gorsams zum Reichsseneschall während des Turniers von Gareth 998 BF, dessen Schwert „geadelt“ wurde.

„Ich mache Vertrag mit Baron von Kranick, dass dem Baron seine Kinder uns und die Koboldkinder der Frau Baronin gegeben sollen werden – zum Lernen! Und das gilt ewig!“

—aus dem Vertrag der Koblode mit dem Baron von Kranick, im Jahre 15 Alrik.

„Richtender reiner Stahl, sonst silbrig strahlend, so schwarz. Rächend er reißt seinen Senneschall: sinister sickert sein Saft.“

– Spruch des Orakels von Balträa an Jorgast, einen Pilger

DAS ABENTEUER

Die Helden werden in eine Intrige verwickelt, die den Mord an Herzog Jast Gorsam vom Großen Fluss aufklärt und seinen Sohn und Erben, Reichskanzler Hartuwal, als Drahtzieher verdächtig macht.

Ob adlige Charaktere geeignet sind, muss der Meister im Einzelfall prüfen. Anhänger des Reichskanzlers und Figuren, die ein Problem mit Heimlichkeit haben, sind schwieriger einzubauen. Wir empfehlen Helden mittlerer Erfahrungsstufen und richten uns an Spieler mit Interesse an den komplexen Hintergründen der aventurischen Politik.

WAS BISHER GESCHAH

DER STREIT

Nachdem Jast Gorsam vom Großen Fluss (siehe AB 153) im Jahre 1029 BF die Reichsregentschaft niederlegte, wurde er zunehmend politisch unberechenbar. Manche glaubten gar, er strebte danach, sich zum König der Nordmarken krönen zu lassen. Diese Entwick-

lung war seinem Sohn und Erben, dem Reichserzkanzler Hartuwal Gorwin vom Großen Fluss, ein Dorn im Auge. Mehr als einmal durchkreuzte der Vater die reichspolitischen Ziele des Sohnes. Es entbrannte ein erbitterter Streit zwischen Jast und Hartuwal (siehe AB 140/142/143).

Dieser gipfelte darin, dass der Herzog in seinem Testament Hartuwal enterbte und den jüngeren, politisch weit unerfahrenen Sohn Frankwart als Erben einsetzte (siehe AB 153). Bestärkt wurde er in dieser Haltung von seinen Beichtvater, dem konservativen Illuminaten Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte. Schließlich wurde Herzog Jast für seinen Sohn untragbar. Der brillante und skrupellose Reichspolitiker griff zum äußersten Mittel und fädelte geschickt das Ableben seines Vaters ein. Dafür spannte er Parteigänger des Landgrafen Alrik Custodias von Gratenfels, eines alten Rivalen des Herzogs, ein.



DER ATTENTÄTER

Im Heerzug gegen Borbarad verstarben der alte Baron von Kranick und sein Knappe Bärmar kurz vor der Schlacht auf den Vallusanischen Weiden. Als Vormund der Baronstochter Iriana bestimmte der Landgraf den verwitweten Vater des Knappen, den charakterschwachen und trübsinnigen Edlen Bärhardt zum Kranickenstein. Überraschend fand dieser Trost in der Liebe zu seinem Mündel Iriana. Sie heirateten, Bärhardt wurde neuer Baron von Kranick und Tsa schenkte beiden einen Sohn namens Alrik-Brin.

Seine Freizeit verbrachte Bärhardt bei Ritterspielen als Mitglied in der Turniergesellschaft „Tafelrunde

unter Herzog Koradins Wappenschild“ (den sogenannten Koradinern). Dieser Bund hat neben seinem rondragefälligen Auftreten auch eine politische Agenda und steht dem Reichskanzler sehr nahe. Durch subtiles und äußerst geschicktes Streuen von mehr oder minder wahren Informationen und mit der Hilfe der Hofmagierin auf Burg Kranick, Praiane von Ibenburg, einer Elenviner Beherrschungsmagierin, gelang es Hartuwal, Baron Bärhardt zunehmend davon zu überzeugen, dass allein Herzog Jast schuld am Tod seines Sohnes Bärmar wäre und die „Verspätung“ der Nordmärker Truppen auf dem Schlachtfeld der Dritten Dämonenschlacht die Hauptursache für die heutigen Misere des Reiches sei.

Bärhardt begann den Herzog abgrundtief zu hassen und sein Hass wurde regelmäßig genährt, bis sich anlässlich einer Parade in Elenvina endlich die Gelegenheit ergab, diesen Hass auszuleben: Auf Einladung Hartuwals saß der Kranicker in der Herzogenloge und wurde zum Attentäter ... (siehe AB 152/153).

WAS DER KANZLER NICHT BEDACHTTE ...

... war, dass sein Vater einen Vertrauten in der Person des Barons von Orgils Heim, *Ulfried von Streitzig ä.H.*, hatte, der mit Jast gemeinsam die Knappenschule in Trallop besucht hatte. Ulfried, ebenfalls Mitglied der Koradiner, agierte dort als Agent des misstrauischen Herzogs. Als der Orgilsheimer Baron vom Mord an seinem Freund hörte, und sogar vorübergehend (wie alle Koradiner) inhaftiert wurde, stieg gerechter Zorn in ihm auf. Um die Hintergründe des Attentats aufzudecken, beschloss er, seinen Feuertod zu inszenieren, um so inkognito nach den Drahtziehern des Attentats suchen zu können (AB 158). Nur eine Handvoll Vertrauter, etwa der Traviageweihte *Travibert* und der Illuminat Jorgast, waren in Ulfrieds Plan eingeweiht.

WAS DER KANZLER NICHT WISSEN KONNTE ...

... war, dass der zweite Sohn des Attentäters Bärhardt ein Schelm ist. Ein uralter Vertrag bindet die Barone von Kranick an eine Koboldfamilie. Und es war der Verdienst einiger Abenteurer, dass der junge Alrik-Brin abwechselnd bei seinen koboldischen Zieheltern und seinen leiblichen Eltern aufwuchs und somit eine Bindung zu beiden hat (Das Erbe von Kranick in Rückkehr zum Schwarzen Keiler 27 ff.).

WAS DER KANZLER NICHT GEGLAUBT HÄTTE ...

... ist, dass das Reichsrichtschwert, das Schwert der Nordmärker Herzöge, ihn als Vatermörder erkennen könnte. Guldebrandt, auf dem mächtige Praiosliturgien liegen und nach Legenden aus den Dunklen Zeiten auch druidische Namenszauberei, verfärbt sich schwarz, wann immer Hartuwal es aus der Scheide zieht. Dieses Phänomen kann in einer Variante des Abenteuers aber auch durch einen Fluch des auf Burg Eilenwüd spukenden Geistes von Herzog Jast hervorgerufen werden.

HINEIN IN DIE GESCHICHTE

Das Abenteuer beginnt an einem beliebigen Ort in den Nordmarken, mindestens vier Tagesreisen von Elenvina entfernt.

Im Folgenden gehen wir davon aus, dass die Helden auf dem *Halwartsstieg* reisen, jener wichtigen Nord-Süd-Verbindung durch das Gratenfelder Becken zwischen *Reichsstraße III* und dem *Großen Fluss*. Kurz zuvor nahm der Illuminat Jorgast, als einfacher Pilger gekleidet, den gleichen Weg.

Weil er standhaft die Rechtmäßigkeit von Jasts Testament verteidigte, war Jorgast vom Boten des Lichts zu einer Bußqueste nach Balträa geschickt worden. Dort erteilte ihm die Vision, dass Herzog Hartuwal sich an Guldebrandts Schneide verletzte – und schwarzes Blut auf den Boden der Nordmarken tropfte. Er begriff das als böses Omen eines begangenen Verbrechens.

DER ERBE DER NORDMARKEN UND GULDEBRANDT

Nach dem Tode Jasts wurden die Verhältnisse so unübersichtlich, dass selbst der *Aventurische Bote* Enten streute (siehe AB 153/154). Da in den Nordmarken die Tradition „altes Recht ist gutes Recht“ gilt, wurde das Testament des Herzogs durch die Praioskirche für ungültig erklärt – und die Primogenitur durchgesetzt, wie die Tradition sie gebietet. Damit erbt der Reichskanzler den Herzogtitel seines Vaters und damit auch das Amt des Reichsseneschalls. Das Amt des Reichsseneschalls ist ein Ehrenamt des Raulschen Reiches, er ist nominell der Vertreter der Kaiserin in allen Rechtsangelegenheiten. Es verleiht dem Inhaber auch richterliche Gewalt über Provinzherren, und das Siegel des Reichsseneschalls verleiht den Urteilen des Reichsgerichts Rechtswirksamkeit.

Guldebrandt, das alte Schwert der Nordmärker Herzöge, ist seit 998 BF Zeichen der kaiserlichen Gerechtigkeit und Symbol des Reichsseneschalls. Es wurde 282 BF erstmals erwähnt und soll der Legende nach das in Drachenblut gehärtete, Orkshassende Schwert des heiligen Hlûthar sein.

Der Bußgang verlangt von Jorgast, dem Wahrer der Ordnung des Mittelreichs, *Pagol Greifax von Gratenfels*, Bericht über seinen ganzen Weg zu erstatten. Aber dieser empfing Jorgast nicht – wie üblich – in der Stadt des Lichts in Gareth oder in der Wehrhalle in Elenvina, sondern auf seinem Familiensitz in Gratenfels, um den Illuminaten zu demütigen.

Auf seinem Rückweg dann, einige Meilen vor Orgils Heim, wird Jorgast urplötzlich von „Räubern“ aus dem Hinterhalt angegriffen.

DER ÜBERFALL

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es regnet, das gemütliche Orgilsheim ist nicht mehr weit. Plötzlich erhellt für einen Augenblick ein gleißendes Licht den Himmel, seine Quelle scheint in einen unweit gelegenen Hain. Ihr eilt dorthin und findet dort einen einsamen Praiospilger in einfacher weißer Robe, der von zwei gut gezielten Armbrustbolzen durchbohrt wurde. Daneben liegen zwei tote, mit letzter Kraft vom Pilger erschlagene Angreifer: Ein Mann und eine Frau.

Der Pilger lebt noch, leise röchelt er euch zu: „Sagt Ulfried ... dass er recht hatte ... Guldebrandt ... wird es dereinst ... bezeugen! Bringt mich zu ... Travibert ... Orgilsheim ...“

Dann stirbt er.

Bei genauer Untersuchung zeigt sich, dass die Bolzen mit dem Gift *Kukris* vergiftet sind, das auf dem Wehrheimer Index steht. Den Helden kann auffallen, dass der Pilger ein äußerst prächtiges Sonnenzepter mitführt – und dass er gleich vier Sphärenkugeln

am Gürtel trägt, was ihn als Illuminaten, also als Erzprätor der Praioskirche, identifiziert.

Die Angreifer sind deutlich gepflegter, als es von Strauchdieben zu erwarten wäre (Kaiser-Alrik-Bart, feine Haarspangen, Anhänger etc.). Auch ihre Waffen (Eisenwalder Armbrüste, Schwerter) passen nicht zu Räubern und sind hochwertig. Das Schwert des Mannes, offenbar der Anführer, trägt sogar Rogolan-Runen des zwergischen Schmiedemeisters Glombosch Sohn des Glombax (*Rogolan*: ING 21; das Schwert wurde am Tag des Waffenschmiedes gesegnet und hat einen BF von 0). Ihre Börsen sind gefüllt mit je 3 W6 Elenviner Talern, frisch geprägt und mit dem Konterfei von Herzog Hartuwal. Die Pferde der Angreifer sind erfahrene Elenviner Vollblüter. Der Anführer hat zudem einen Siegelring im Stiefel versteckt. Eine gelungene Probe auf *Heraldik* +10 oder *Staatskunst* +7 verrät, dass Agenten der KGIA genau solche Ringe trugen und tragen.

IN ORGILSHEIM

Bringen die Helden die Leiche des Pilgers in die nächste Siedlung, also nach Orgilsheim, stehen sie dort vor neuen Schwierigkeiten. Der bisherige Baron kam kurz nach dem Tod des Herzogs beim Brand seines Schlosses anscheinend um, der Landgraf hat einen ungeliebten Vogt bestallt, der sich seitdem mit den Stadtoberen einen Kleinkrieg liefert.

Die Wachen am Tor lassen zum Schutz vor Seuchen keinen Leichnam in die Stadt und verweisen die Helden auf den Boronanger vor der Stadtmauer. Den Borondienst an den Einwohnern der Stadt versehen üblicherweise die Geweihten Orgilsheims. Schnell stellt sich heraus, dass *Travibert Gänseklee* Traviageweihter und Gatte der Tempelvorsteherin ist. Als Kirchenhistoriker begibt er sich oft auf Forschungsreisen und kann, wenn die Helden sich nicht nach Orgils Heim begeben oder das Abenteuer anderswo beginnt, an einem anderen Ort angetroffen werden. Travibert kann vom Verschwinden Ulfrieds berichten (**AB 158**), ferner erkennt er im verstorbenen Pilger „Seine Exzellenz Jorgast“. Wenn die Helden Travibert vertrauenswürdig erscheinen, wird er ihnen (gegebenenfalls nach einem Schweigegelübde) anvertrauen, dass Baron Ulfried als Traviapilger verkleidet derzeit in Elenvina Nachforschungen anstellt. Den Siegelring der „Räuber“ kann der Traviageweihte nicht identifizieren. Er weiß aber, dass Guldebrandt das Reichsrichtschwert ist.

ORGILSHEIM FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: 1.000

Tempel: Travia, Praios (z.Zt. verlassen, da Geweihter auf Quanionsqueste verschollen), Phex (offiziell)

Stadtherr: Baron Ulfried (für tot erklärt), landgräflicher Vogt: Burggraf Wilmibert von Bregelsaum (einstiger Konkurrent Ulfrieds, vom Landgrafen als Testamentsvollstrecker und vorübergehender Vogt eingesetzt)

Wappen: goldener, zur heraldisch linken Seite hin steigender Wolf auf rotem Grund

Besonderheit: Hauptort der Baronie Orgils Heim (Wappen: roter, zur heraldisch linken Seite hin steigender Wolf auf goldenem Grund).

DIE REISE NACH ELEPVIPA

Gleich ob die Helden sich nun der Angelegenheit annehmen wollen oder nicht: die Drahtzieher sind auf sie aufmerksam geworden und dies umso schneller, je offener sie mit dem Leichnam aufgetreten sind. In der Folge werden die Helden in einem wohl geplanten Hinterhalt von vier bis fünf als Räuber verkleideten Kriegern bedrängt. Entkommen sie, werden sie von den Angreifern verfolgt. Die Kontrahenten sind entschlossene Kämpfer, ergeben sich nicht und sind schwer davon zu überzeugen, zu reden. Wie „zu guten alten KGIA-Zeiten“ erhielten die Angreifer ihren Auftrag über einen toten Briefkasten und kennen somit nicht die Identität ihres Auftraggebers. Tatsächlich handelt es sich bei ihnen um ehemalige Veteranen der Schatzgarde und teilweise ehemalige hochrangige Mitarbeiter der KGIA, die der Reichskanzler insgeheim als Agenten für seine Sache um sich geschart hat. Auch sie wurden nur schriftlich, meist über Tote Briefkästen, beauftragt und kennen die Person hinter diesen Aufträgen nicht.

Die Helden sollen hautnah spüren, dass sie bereits in die Intrigen der Mächtigen zu tief verwickelt sind. Es bleibt nur die Flucht nach vorne: in die Höhle des Löwen, nach Elenvina.

„EINE FESTE BURG IST TRAVIAS HAUS“

Es regnet, als die Helden am Abend die Herzogenstadt erreichen. Ihr Weg sollte sie (womöglich nach einer weiteren Verfolgungsjagd) in den sicheren Traviatempel führen. Mindestens einmal sollten Büttel am Tor des Tempels vorsprechen und nach den Helden suchen, nur um von dem hochwürdigen Paar *Mutter Gandril* und *Vater Winrich Herdfried von Altenberg-Sturmfels* freundlich aber bestimmt abgewiesen zu werden. („*Weibel, selbst wenn solche Individuen hier wären: das Tempelasyl ist heilig und das wisst Ihr genau, also hinfort mit Euch! Die Herrin segne Euer Heim und Herd!*“).

Im Tempel finden die Helden Baron Ulfried, der ihnen berichten kann, dass Herzog Jast ihm kurz vor dem Attentat einen Brief schickte, in dem er berichtete, der *Graue Vogt* (der Chef des herzoglichen „Geheimdienstes“, siehe **AB 153**) habe angedeutet, Hartuwal plane einen Anschlag auf ihn. Der Herzog habe dem kein Glauben geschenkt. Der Baron kann weitgehend über die politischen Hintergründe des Abenteuers aufklären. Er kann im weiteren Verlauf immer wieder Ratschläge geben und kennt das Siegel der „Räuber“. Auch seine eigenen Nachforschungen haben erste Ergebnisse gezeigt: Er fand heraus, dass:

◆ der herzogliche Spießwart, der das Urteil am Baron von Kranick vollstreckte, seit geraumer Zeit verschwunden ist.

◆ Herzog Hartuwal Gerüchten zu Folge eine akkurate Kopie von Guldebrandt anfertigen ließ, die angeblich im sogenannten *Kanzleifried* (**AB 145**) aufbewahrt wird.

◆ *Wispert von Ibenburg*, ein Schreiber der Kanzlei für *Scharmützel, Gestech und allerley Kurtzweyl*, unlängst vom Kanzler selbst in die Hohe Kammer der Allgemeinen Kanzlei und zum Kanzleirat befördert wurde, mit der Aufgabe, das Hof- und Gerichtszeremoniell so umzuschreiben, dass das Reichsrichtschwert nicht mehr zum Einsatz kommt (z.B. bei der Vereidigung neuer Richter).

Dem hochwürdigen Paar entgeht das Gespräch zwischen den Helden und dem Orgilsheimer nicht. Mutter Gandril bekundet,

nicht an die Schuld des Barons von Kranick zu glauben: Sie habe ihn und Iriana von Kranick seinerzeit getraut und kenne das Haus Kranick als überaus tsagefällig. Daher sei ihre Burg ja auch bekanntlich mit Kobolden gesegnet. An dieser Stelle berichtet die Geweihte von Alrik-Brin, der heute ein begabter 16jähriger Gaukler (oder genauer: ein Schelm) sei. Ab und an besuche Iriana sie mit dem Jungen, nun aber schon seit zwei Jahren nicht mehr. In einem Nebensatz merkt die Hochgeweihte an, dass der neue Kanzleirat Wispert der Bruder von Praiane sei, der ehemaligen Hofmagierin der Kranicks. Diese habe nun eine Stelle als Magistra minora an der Elenviner Akademie der Herrschaft.

AUF DER SUCHE NACH EINEM SPIEßWART

Meister Algroban Bechenbracht ist der herzogliche Spießwart (**Am Großen Fluss 119**) und Scharfrichter. Am 12. Praios 1035 BF wurde Baron Bärhardt von Kranick von ihm öffentlich auf dem Greifenplatz geköpft, gerädert und gevierteilt. Die sterblichen Reste des Attentäters steckte der Spießwart in einen großen Sack, um sie auf der Burg Eilenwid an die Raben der Burg zu verfüttern. Wie groß war sein Schrecken, als aus dem Sack nur die Überreste einer zerpflückten Strohpuppe mit bunten Feldblumen und kleinen, klingenden Glöckchen zum Vorschein kam! Erst hoffte Meister Algroban dieses „Missgeschick“ verbergen zu können, was ihm angesichts der Thronfolgewirren auch gelang. Doch dann erfuhr er, dass ein Diener ihn beobachtet hatte. Hals über Kopf floh der Spießwart in den großen Ratsforst nördlich der Stadt, wo er sich in einer halbverfallenen Jagdhütte seines Vaters versteckte. Nur seine Frau Gesine und ein befreundeter Hundefänger wissen davon. Die verzweifelte Frau Bechenbracht bewohnt mit ihren zwei Töchtern und einer Magd (noch) das Haus der Scharfrichter, welches in der Fleischergasse vor den Mauern der Altstadt steht. Sie befürchtet, bald ihr Heim für den neuen Spießwart räumen zu müssen, sobald dieser bestellt ist. Das Versteck ihres Mannes wird sie dennoch nur in höchster Not verraten. Beispielsweise könnte man sie glauben machen, ihr Mann habe vor seinem Verschwinden einen an Paralyse leidenden Verbrecher gerichtet und er müsse dringend eine Medizin bekommen, um selbst nicht auch zu erkranken.

AUF DER SUCHE NACH DEN IBENBURGERN

Das Haus Ibenburg stellt treue Vasallen des Landgrafen von Grafenfels. Genauere Nachforschungen werden ergeben, dass die sittenstrenge Praiane an der Akademie ein Seminar zum Thema „MEMORABIA und BEHERRSCHUNG BRECHEN in Theorie und Praxis“ hält. Ganz offensichtlich ist sie eine Meisterin beider Sprüche, wendet ersteren aber natürlich nur zu rein akademischen Zwecken an. In einer etwas intensiveren Befragung kann sie jedoch gestehen, den Baron von Kranick mittels Magie gegen den Herzog aufgewiegelt zu haben. Sie habe es für ihren kleinen Bruder getan, den sie abgöttisch liebt (vermutlich sogar mehr, als Götter und Menschen erlauben). Dieser habe ihr versichert, ein hochgestellter Protektor sei ihm wohl gesonnen, wenn sie den Kranicker manipulierte. Und in der Tat: Hartuwal hatte ein wohlwollendes Auge auf Wispert. In der Kanzlei für Scharmützel, Gestech und allerlei Kurtzweyl kümmerte er sich um die Akkreditierung

von Turnierbünden und war somit als Kontaktmann zu den Koradinern prädestiniert.

Befragen die Helden den kürzlich beförderten Kanzleirat, kann er auch berichten, dass Hartuwal das Zeremoniell ändern will. Allerdings weiß auch er nicht aus welchem Grund.

Tatsächlich nimmt Hartuwal zu Recht an, dass die Kopie Guldebrandts zum Beispiel von *Growin Sohn des Gorbosch*, dem Grafen von Ferdok und nach Landgraf Alrik dem ranghöchsten Reichsrichter, sofort erkannt werden würde.

AUF DER SUCHE NACH DEM KRANICKER

Am Morgen seiner Hinrichtung besuchte Alrik-Brin mittels eines LEIB DES ERZES seinen Vater und brachte ihm ein Geschenk seiner Zieheltern: eine mit Koboldzauberei belebte Strohpuppe, die mit einer besonderen SCHELMENMASKE belegt werden konnte. Die Puppe erweckte den Eindruck eines apathischen Menschen, der auf Fragen nur mit Brummen antwortete und ohne Hilfe nicht gehen konnte. Dadurch gedeckt, gelang den beiden unbemerkt die Flucht.

Es liegt im Ermessen des Meisters, ob die Koblode den beiden ein Versteck in einem Feenreich eingerichtet haben oder ob Bärhardt auf Burg Kranick gebracht wurde und als Gast bei den Kobolden lebt). Um den Kranicker zu finden, können die Helden den Kontakt zu Alrik-Brin (zum Beispiel über Vater Winrich und Mutter Gandril) oder allgemein zu Kobolden suchen. Für den letzteren Fall bietet sich das Kanzleiviertel in Elenvina an: Einige Kanzleibedienstete wissen von übelsten Heimsuchungen durch Koblode zu berichten (siehe **AB 145**). Sollte Bärhardt von Kranick gefunden werden, ist er immer noch von der Richtigkeit seines Handelns überzeugt. Eine erschwerte Probe auf *Überzeugen* oder *Heilkunde Seele* können das vorübergehend ändern. Ein ANALYS zeigt schwere Narben in seiner geistigen Matrix, offenbar eine Folge von multiplen MEMORABIA-Anwendungen. Können die Helden durch den Zauber die Signatur lesen, so werden sie die von Praiane erkennen.

AUF DER SUCHE NACH GULDEBRANDT

Bei dem Reichsrichterschwert Guldebrandt handelt es sich um ein einfaches Bastardschwert mit einem rechtsgewandten, springenden gekrönten Barsch (entspricht dem Nordmärker Wappen) auf dem Knauf. Das Schwert steckt in einer weißen, mit blauen und grünen Turmalinen verzierten, sehr edel gearbeiteten Scheide. Der Spießwart, wenn er von den Helden gefunden wird, weiß auf Nachfrage zu berichten, dass der bekannte Waffenschmied Glombosch Sohn des Glombax mehrfach in der Schatzkammer der Eilenwid war. Ingeheim hat Meister Glombosch für Hartuwal eine Fälschung Guldebrandts angefertigt. Aktuell arbeitet er an einer Kopie der Scheide. Warum, ist ihm nicht bekannt, wohl aber, dass sich das echte Schwert in der Schatzkammer der Herzogenburg Eilenwid-über-den-Wassern befindet. Ulfried kann darauf drängen, Guldebrandt als Beweisstück zu erbeuten. Wenn Sie es für Ihre Spielrunde passend finden, könnte in der Eilenwid auch der Geist von Herzog Jast spuken. Er könnte zum Beispiel das überaus komplexe Schloss zur Schatzkammer für sie öffnen oder berichten, was

KURZABENTEUER

es mit Guldebrandt und Hartuwal auf sich hat. Sollte es auf der Burg tatsächlich spuken, wird Hartuwal übrigens vorwiegend im Kanzleiviertel residieren.

AUF DER SUCHE NACH DEM GRAVEN VOGT

Dieser findet Erwähnung in jenem Brief, den Jast an Ulfried geschrieben hat. Es handelt sich dabei um den herzoglichen Informationsbeschaffer, einen Kontaktmann zum Phextempel und zur Unterwelt der Stadt. Die Kontaktaufnahme ist schwierig, eher werden die Helden gefunden, als dass sie ihn selbst finden. Nach Meisterentscheid kann er jederzeit als Joker aus der Patsche helfen oder gar wichtige Spuren zuspüren. Bedenken Sie, dass die Helden während der Spurensuche in Elenvina eventuell immer noch verfolgt werden. Hilfe kann da sehr willkommen sein.

AUF ZUR KAISERIN!

Die Helden können nur Indizien gegen Hartuwal sammeln. Überhaupt könnte nur die Kaiserin über den Reichsseneschall richten, denn sie allein ist sein Souverän. Wo sie gerade Hof hält, ist Meisterentscheid, angesichts ihrer bevorstehenden Hochzeit ist Garetien wahrscheinlich. Zwar weist Ulfried als Mitglied des älteren Hauses Streitzig eine Verwandtschaft mit dem Kaiserhaus auf, doch das verschafft ihm keine Audienz bei der Kaiserin. Lediglich Reichs großgeheimrat Rondrigan Paligan oder Prinz Storko würden ihn empfangen und versprechen lediglich die Hinweise zu prüfen, denn niemand klagt ungestraft den Reichsseneschall an.

Darüber hinaus wollen gerade die beiden Diplomaten aus politischem Kalkül abwarten, bis die Zeit dafür reif ist, sich Hartuwals eventuell zu entledigen. Das kann noch einige Jahre dauern, denn derzeit arbeitet der Reichskanzler beiden in die Hände. Allerdings sind sowohl Rondrigan wie auch Storko durchaus froh, endlich ein Druckmittel gegen Hartuwal in der Hand zu haben, wenn sich die Vorwürfe wirklich verfestigen lassen.

Was mit dem Baron von Kranick passiert, hängt von den Helden ab: Reist er mit an den Hof, wird er von Agenten Rondrigans – ebenso wie Praiane von Ibenburg und deren Bruder – in Gewahrsam genommen, um die Hinweise auf Hartuwals Verbrechen irgendwann beweisen zu können. Baron Ulfried ist über dieses Vorgehen aufgebracht, hat aber keine Handhabe, da er als tot gilt. Eine Tatsache, die sich die Großen des Reiches zu Nutzen machen, um ihn nach Hôt-Alem abzuschleppen, wo man seinen Tiraden kaum Gehör schenken wird. Das sollte auch für Helden Abschreckung genug sein, über die ganz Angelegenheit äußerstes Stillschweigen zu bewahren – für den Fall der Fälle stehen dem Reichs großgeheimrat oder dem Prinzen sowohl magische Mittel, wie auch Schweigegelübde der Phexkirche zur Verfügung.

DER MÜHE LOHN

Die Helden erhalten jeweils 100 Dukaten Schweigegeld. Je nach Verhalten können sie sich Ulfried, Rondrigan oder Storko zum

Freunde oder Feinde machen. Ein sicherer Feind wird der Reichskanzler für sie werden, sollte er auch nur ansatzweise auf sie aufmerksam werden.

Der Mühe Lohn beträgt **400 Abenteuerpunkte** und **2 Spezielle Erfahrungen** auf *Staatskunst* sowie *Rechtskunde*. Im Anschluss an das Abenteuer könnten die Helden Ulfried nach Meridiana begleiten und dort neue Abenteuer erleben oder ihm auf dem Weg zur Flucht verhelfen. In jedem Fall wird er an dem Ziel festhalten, zurückzukehren und Hartuwal stürzen zu wollen. Der Reichskanzler hingegen wird sicherlich über ein frühzeitiges Ableben Ulfrieds keine Träne vergießen.

DRAMATIS PERSONAE

DIE RÄUBER

Räuber

Langschwert: INI 15+IW6 AT 17 PA 17 TP IW6+4 DK N

Dolch: INI 15+IW6 AT 16 PA 15 TP IW6+1 DK H

Eisenwalder Armbrust:

Reichweiten 5/10/15/20/40 TP IW6+3 **Laden** 3 (20)

LeP 32 **AuP** 37 **WS** 7 **MR** 2 **RS** 3 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung III, Schildkampf II, Wuchtschlag,

Besonderheiten: Kettenhemd, Helm, erfahrenes Streitross (Elenviner), allgemein gute Ausrüstung

DER PILGER, JÖRGAST VON BOLLHARSCH-SCHLEIFFENRÖCHTE

Erscheinung: hochgewachsen, *975 BF, dunkelbraun-grau meliertes Haar, Spitzbart, durchdringende graubraune Augen, hager.

Trägt eine weiße Pilgerkutte mit golddurchwirktem Gürtel und vier Sphärenkugeln (als Elenviner Illuminat), Pilgerstab, ein prächtiges Sonnenszepter und einen Rucksack.

WINRICH HERDFRIED VON GANDRIL VON ALTENBERG-STURMFELS

Winrich Herdfried (*981 BF, akkurat gestutzter, graudunkelblond-meliertes Vollbart, Almadanerzopf im vollen, ergrauenden Haar, braune Augen, gerötetes Gesicht, 182 Halbfinger, 100 Stein) ist ein gemütlicher Bär von Mann, der gleichwohl über große Kraft verfügt, wenn es darum geht, anzupacken oder Störenfriede des Tempels zu verweisen.

Seine Gemahlin Gandril (*999 BF, 184 Halbfinger, 80 Stein, rotblonder Zopf, blaugrüne Augen, kantiges Gesicht) ist deutlich temperamentvoller als ihr Gatte, wenn es darum geht, den Frieden der Heimstatt zu wahren und nimmt gegenüber einem Eindringling kein Blatt vor den Mund.

ULFRIED VON STREITZIG

Baron Ulfried (*968 BF, weiße Haare, weißer Bart, grüne Augen, 179 Halbfinger, 95 Stein, für sein Alter sehr rüstig). Ulfried gilt als Meister der Ochsenherde und war einst ein gefeierter Turnierheld.



**BRUDER TRAVIBERT GÄNSEKLEE,
TRAVIAGEWEIHTER IN ORGILS HEIM**

Bruder Travibert (*982 BF, kahlköpfig, weißer Backenbart, grüne Augen) ist der Gemahl von Dythlind Gänsekle. Etwas weltfremd, aber ein guter Geschichtskenner mit Schwerpunkt Geschichte der Traviakirche. Er hat einige in Rommily nicht gern gesehene Theorien entwickelt.

**MEISTER ALGROBAP BECHENBRACHT,
HERZÖGLICHER SPIESWART**

Ein gewissenhafter Mittdreißiger, dunkelbraune Haare, braune Augen, brauner Vollbart, rosiges Gesicht, Narbe auf der rechten Wange, 1,72 Halbfinger groß, 91 Stein. Gewissenhaft, aber abergläubisch. Verheiratet mit der Händlerstochter Gesine (geborene

Kleestrat) und Vater zweier Töchter (Hadelind und Jaslindis). Die Familie bewohnt das Haus der Scharfrichter in der Fleischergasse. Seit 1020 BF im Dienste des Herzogs

DER GRAUE VOGT

Der Name des Grauen Vogtes ist ein Geheimnis, das selbst die Elenviner Phexgeweihtenschaft gern ergründet hätte. Bekannt ist, dass es sich bei dem jungen, knapp dreißig Sommer zählenden Mann um den persönlichen Informationsbeschaffer des verstorbenen Herzogs Jast Gorsam handelt. Es ist sicherlich übertrieben, dass der Graue Vogt jegliches Geheimnis in den Nordmarken kennt – allein, sein Ruf ist schwer zu erschüttern und es zeigte sich, dass der Herzog der Nordmarken üblicherweise exzellent über die Geschehnisse in seinem Lehen informiert war.

DER KUSS DER VERGELTUNG

Ein KURZABENTEUER VON CHRISTIAN JEUB

mit Dank an Mark Anton und Katja Giffels der Rollenspielfreunde „Goldener Anker - Bad Neuenahr“ sowie Alex Spohr für Kritik und Anregungen.

YMRAS DUNKLE SEITEN – WAS BISHER GESCHAH

DAS GESCHEHEN VOR 10 JAHREN

Dreh- und Angelpunkt der nachfolgenden Ereignisse bildet *Maline Thalbach*. Als sittsames Mädchen lebte Maline alleine mit ihrem Vater Kungert Thalbach in einem bescheidenen Haus im Garether Stadtteil Nardesheim. Sie verdingte sich als Kammerzofe im Hause Burkherdall. Jede freie Stunde nutzte sie, um von der als verborgene Stadtheze lebenden Viridia in der Kräuter- und Heilkunst unterwiesen zu werden. Diese hatte schon früh die in Maline schlummernden arkanen Kräfte erkannt und führte das Mädchen behutsam in die Lehren der Töchter Satuarias ein. Die aufgeweckte Maline versprach eine herzensgute junge Hexe zu werden. Dies änderte sich abrupt, als im Jahre 1025 BF Girte Burkherdall, eine laszive Tochter des Hausherrn, ihre nicht einmal 16 Jahre zählende Kammerzofe Maline während der ausgelassenen Feiern der Freuden in die berüchtigte Kaschemme *Memoria (D153)* im Stadtteil Meilersgrund lockte. Hier kamen jene zusammen, die sich an verbotenen Kräutern berauschen wollten. Im Verlauf der ausgelassenen Orgie geschah es jedoch, dass Girte ihren eigenen Bruder Algo im Rausch erschlug. Die kaltblütige Girte fasste den Entschluss, die Bluttat ihrer Zofe zuzuschreiben, und konnte aufgrund ihres Einflusses alle Anwesenden dazu bewegen, als Zeugen gegen die junge Zofe auszusagen. Als Motiv wurde Rache aus unerfüllter Liebe kolportiert. Maline wurde festgenommen und der Gerichtsbarkeit überstellt, wobei die verborgenen arkanen Kräfte entdeckt wurden. Anhand der Aussagen der ehrbaren Bürger wurde die verruchte Hexe schließlich zum Tode verurteilt. In der Nacht vor der Voll-

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden verhindern den Ausbruch einer tödlichen Epidemie in Gareth und decken deren Hintergründe auf.

Komplexität (Spieler/Meister): niedrig / mittel

Erfahrung der Helden: mittel

Ort und Zeit: Gareth kurz vor den Tagen der Freuden des Jahres 1036 BF

Abkürzungen: GT = Gesetzestreue (siehe M9); Seitenangaben beziehen sich auf die Gareth-Box und darin auf M = Im Herzen der Metropole, D = Goldene Dächer, Düstere Gassen und G = Gassenhelden

In dem vorliegenden Szenario können die Helden helfen, eine drohende Epidemie von Gareth abzuwenden. Sie stoßen zu Beginn auf den ursächlichen Träger der Krankheit und sollen anhand von Nachforschungen all jene ausfindig machen, mit denen der Erkrankte in den vergangenen Tagen engeren Kontakt gehabt hat. Dabei verdichten sich die Hinweise, dass eine einzelne Person im Hintergrund für den Ausbruch der Krankheit verantwortlich ist und gezielt Rache an ausgewählten Personen nehmen will. Das Abenteuer ist für das Jahr 1036 BF konzipiert, kann aber mit Anpassungen (überwiegend in den Geburtsjahrgängen der Meisterpersonen) auch um einige Jahre verschoben werden.

streckung gelang es jedoch Viridia, ihren Schützling aus dem Gewahrsam der Stadt zu befreien. Verkleidet als Mitglied einer der vielen gastierenden Gauklergruppen gelang Maline die Flucht aus Gareth – geprägt von einem unstillbaren Hass auf ihre Verleumder:

Girte Burkherdall, Jeroban von Liliengrund, Jarulf Onken, Thimshal Carben, Adran Gropengießler und Toras Schwertfeger.

In den Jahren ihrer Wanderschaft reifte das junge Mädchen zu einer selbstbewussten Frau heran und gab sich den Namen *Morena*. Neben dem Namen wandelte sich auch ihr Weltbild: Während Viridia als Tochter der Erde noch gehofft hatte, ihre junge Schülerin für die gutmütige Fürsorge gewinnen zu können, verschrieb sich diese der geheimnisumwitterten Schwesternschaft der Schwarzen Witwen (**Wege der Zauberei 312**), deren Gesinnung nach rücksichtsloser und kaltblütiger Rache mehr ihrem neuen Wesen entsprach.



Die Ereignisse der jüngsten Vergangenheit

Vor wenigen Tagen erreichte Morena als Mitglied einer Gauklergruppe Gareth, wo sie über die anstehenden Feiern der Freuden gastieren. Schon lange hatte sie Vorbereitungen für ihre Rache getroffen und wichtige Fertigkeiten geschult. Um möglichst wenig Spuren zu hinterlassen, wählte sie einen Fremden aus, der ihre Rache unter ihre damaligen Verleumder tragen sollte. Die zufällige Wahl fiel auf den horasischen Lebemann *Nepolemo Aranola da Montacci*, den sie auf dem Weg kurz vor Gareth abfing. Schnell hatte sie den ahnungslosen Charmeur umgarnt und ihm mittels eines ZAUBERZWANGS auferlegt, die Lügner aufzusuchen und diesen einen leidenschaftlichen Kuss zu geben. Gleichzeitig legte sie den Zauber FLUCH DER PESTILENZ über Nepolemo, dessen heimtückische Erkrankung (s.u.) durch innige Küsse übertragen wird.

Das Abenteuer beginnt – почи́н пичіт ...

Die nachfolgenden Szenen beinhalten zum Teil wichtige Informationen (die mit einem festen Datum versehen wurden im Gegensatz zu den anderen, zeitlich flexibel einsetzbaren), auf die die Helden im späteren Verlauf des Szenarios zurückgreifen können sollten. Flechten Sie diese als beiläufige Vignetten in den Alltag Ihrer Helden ein. Anregungen für weitere Personenbegegnungen finden Sie in **M164**, für Tagesgesprächsthemen ebenda ab Seite

M173. Legen Sie dabei ein besonderes Augenmerk auf die allgegenwärtige Vorfreude auf die anstehenden Feiertage, die als Rahmenhandlung (**Patrizier und Diebesbanden 26**) der folgenden Geschehnisse dienen:

Vorbereitungen zum Fest der Freuden

Ein Zug bunter Gauklerwagen bahnt sich den Weg durch eine enge Gasse und gerät in eine lautstarke Diskussion mit einem städtischen Beamten, der ihnen einen schlechteren Standort für ihre Darbietungen zuweist als ursprünglich vereinbart. Es scheint, als erwarte der Ratsgehilfe eine unredliche Zuwendung. Ergreifen die Helden Partei für die Gaukler, können sie bereits jetzt Verbindungen aufbauen, die ihnen bei der späteren Suche nach Morena hilfreich sein können.

Der gestürzte Edelmann (26. Ingerimm)

Ein galant gekleideter Edelmann stürzt aus einer fahrenden Kutsche vor die Füße der Helden. Nutzen Sie diese kurze Szene, um die Helden mit dem kontaktfreudigen Nepolemo ins Gespräch zu bringen, indem der stark hustende Horasier die weltgewandten Helden für den kommenden Abend zu einem Umtrunk in seine Unterkunft einlädt. Wichtig ist dabei, dass den Helden im späteren Verlauf klar wird, dass eine der infizierten Personen in jener Kutsche (Wappen: aufrecht stehender Schlüssel über einem Silbertaler) zu vermuten ist.

Die aufreizende Dirne

Im Vorfeld des Festes der Freuden versuchen die Dirnen und Lustknaben vermehrt, die angereisten Besucher für sich zu gewinnen und sind entsprechend aufdringlich. Dabei wildert manch eine unzüchtige Hübschlerin im falschen Revier, was auch zu Streitereien auf offener Straße führen kann, in die einer der Helden - als Schlichter oder vermeintlicher Freier - verwickelt werden kann.

Die Skandal-Schlagzeile (27. Ingerimm)

Es ertönt die volle Stimme eines Zeitungsjungen, der die aktuellste Schlagzeile des Garether Stadtboten (**D29**) anpreist: „*Einbruch in Villa Liliengrund – Der küssende Horasier schlägt wieder zu!*“ Ein mutmaßlicher Einbrecher hat demnach den Stadtritter und stadtbekanntem Schürzenjäger Jeroban von Liliengrund mit einem nächtlichen Kuss überrascht. Die Hintergründe scheinen mutmaßlich pikanter Natur.

DAS ABENTEUER BEGIÑNT – JETZT ...

Der Startschuss für das Abenteuer fällt in der Herberge Paradiesvogel. Sie sollten Ihre Helden daher am Abend des 27. Ingerimm in die Schankstube der gemütlichen Herberge lotsen, als plötzlich vom oberen Stockwerk Tumult zu hören ist. Es scheint, als randaliere jemand in einem der Gästezimmer. Der verängstigte Wirt wendet sich an vertrauenswürdige Helden, damit sich diese um die Angelegenheit kümmern. Vor Ort trifft man auf den im Fieberwahn rasenden Nepolemo. Wild faucht er noch die Worte „*Ich muss noch zu Toras! Ich muss ihm noch die Nachricht ... den Kuss ... Ich muss! Ich muss ...*“ bevor er mit blutigem Husten zusammenbricht und unter Zuckungen verstirbt. Seine Lippen sind blutig aufgeplatzt.

DIE MYSTERIÖSE ERKRANKUNG

Augenscheinlich ist der Edelmann einer tödlichen Erkrankung erlegen. Sofern die Helden nicht über entsprechendes Fachwissen verfügen, kann Virida, die von den Wirtsleuten in Krankheitsfällen gerufen wird, folgendes über die Art der Ansteckung und möglicher Behandlungen herausfinden:

ΛΕΥΘΗΛΟΣ ΛΕΥΖΕΠ

Verlauf: Erst im fortgeschrittenen Zustand bemerkt man eine aufkommende Mattigkeit bei zunehmendem Husten. Zum Ende hin setzt starkes Fieber ein, und die dann wulstigen Lippen platzen blutig auf. Letzteres Phänomen ist namensgebend für die heimtückische Erkrankung.

Dauer: 2W6+6 Tage / 1W6+3 Tage

Schaden und Folgen: ab dem 4. Tag: 1W6SP / 1W6+1SP / 1W6+2SP / pro Tag usw. zusätzlich fällt die KO je Tag um 1

Ursachen: Die Übertragung erfolgt über innige Küsse während des Rahjamonides, wer den Kranken nicht küsst, steckt sich also nicht an.

Behandlung: Ähnlich zum Raschen Wahn kann der Sud einer Lulanie (7Dukaten pro Portion/Tag) den Verlauf der Krankheit kurzzeitig mildern (Schaden halbiert und kein KO-Verlust für den Tag der Behandlung).

Stufe: 13

WAS IST ΠΥΛ ΖΥ ΤΥΠ?

Während die entsetzte Wirtin besorgt um die Sicherheit der Stadt ist und umgehend die öffentlichen Stellen in Person des Siechenherrs (s.u.) informieren will, lehnt ihr Gatte dies kategorisch ab. Er möchte keinen Ärger und fürchtet um den guten Ruf seines Hauses. Nutzen Sie das Streitgespräch der beiden Wirtsleute, um den Spielern die Tragweite des Vorgefallenen klar zu machen.

Auf Drängen seiner Frau wird Adalbert schließlich an die Helden herantreten und diese bitten, diskrete Nachforschungen anzustellen. Als Lohn kann er 10 Silbertaler je Held sowie freie Kost und Logis anbieten. Sofern die Helden nicht alternative Vorschläge machen oder doch noch die Obrigkeit informieren, beabsichtigt Adalbert den Leichnam Nepolemos in den anonymen Übelgräbern am Nordhang der Rabenstatt (D216) zu verscharren - um unangenehme Fragen seitens der Boronkirche zu vermeiden.

Machen Sie den Spielern klar, dass die ausschweifenden Tage der Freuden (M93) vom 1. bis 7. Rahja unmittelbar bevorstehen. Sollte es nicht gelingen, möglichst schnell alle Liebeleien Nepolemos ausfindig zu machen, bevor das ausschweifende Treiben beginnt, erscheint eine Eindämmung der Epidemie aussichtslos, und für Gareth droht eine Katastrophe.

DIE OBRIGKEIT

Epidemien und Seuchen stellen eine stete Bedrohung für die dicht bevölkerte Metropole dar. Daher ist es nicht verwunderlich, dass es einen eigenen Siechenherrs (M49) im Rat der Stadt gibt. Ihm obliegt es, bei bedrohlichen Erkrankungen teils drastische Maßnahmen anzuordnen. Diese reichen von der Aussprache eines Hausarrestes bei einzelnen Erkrankten über vorsorgliche Zwangswaschungen bis hin zu Quarantäne ganzer Stadtviertel. Letzteres wird im Äußersten unter Zuhilfenahme der Spießbürger durchgesetzt – nicht zuletzt aufgrund der im Vergleich zur Stadtgarde hohen Moral der Bürgerlichen, die ihre eigenen Viertel vor einem Übergreifen der Erkrankung zu schützen trachten. Doch ehe es zu solch Aufsehen erregenden Maßnahmen kommt, greift der Siechenherr auch mal auf diskrete Ermittler (8 Silbertaler pro Tag) zurück, die mit entsprechenden Sondervollmachten ausgestattet sind.

Neben dem Siechenherrs vollbringt Mutter *Eliane von Lowangen* im Siechenhaus der Therbüniten (D33) als erste Anlaufstelle für die ärmere Bevölkerung der Stadt einen unermesslichen Dienst.

NEPOLEMOΣ AKTIVITÄTEN

Die nachfolgende Auflistung gibt ein grobes Bild über die relevanten Aktivitäten Nepolemos seit dem Aufeinandertreffen mit Morena. Bedenken Sie, wem sich der redselige Nepolemo seit seiner Ankunft in Gareth mitgeteilt haben könnte, und geben Sie durch deren Aussagen immer wieder kleine Hinweise und Andeutungen an Ihre Spieler weiter. Obschon Nepolemo selbst bereits tot ist, kann man so über Dritte noch manch unscheinbares Detail erfahren. Bisweilen kann es auch hilfreich sein, den Tratsch auf der Straße zu nutzen, um z.B. auf den Skandal um den Stadtritter von Liliengrund hinzuweisen.

17. Ingerimm: Nepolemo verbringt vor den Toren der Stadt Gareth einen Abend bei einer bunten Gauklertruppe. Dabei wird er durch Morena verführt und unwissentlich durch diese verzaubert.

19. Ingerimm: Nepolemo erreicht Gareth und nimmt Quartier im *Paradiesvogel*. Er erkundigt sich nach den von Morena anvisierten Personen. Den beiden Wirtsleuten sind lediglich Thimshal Carben und Toras Schwertfeger bekannt, deren Anschrift sie nennen können. An die übrigen Namen können sie sich auf Nachfrage nicht mehr erinnern.

20. Ingerimm: Nepolemo wird von der Korrespondentin Kerry ui Brioghan zufällig dabei beobachtet, wie er auf offener Straße den als bieder und sittenstreng bekannten Ingerimmgeweihten Jarulf Onken leidenschaftlich küsst, was am kommenden Tag



im Garether Stadtboten zu lesen ist. Ui Brioghan wittert weitere Skandalschlagzeilen und beschließt, ein Auge auf den seltsamen Horasier zu legen.

21. Ingerimm: Mittags sucht Nepolemo das Kontor des Handelshauses Liegerfeld & Sandfort auf, um eine geschäftliche Depesche aus Grangor zu überbringen und seinen vereinbarten Lohn einzufordern (Ein uneingelöster Wechselschein vom 21. Ingerimm über 50 Dukaten findet sich bei Nepolemos Habseligkeiten). Dabei erkundigt er sich nach Jeroban von Liliengrund.

Am Nachmittag trifft er Thimshal Carben und überbringt Morenas Botschaft.

22. Ingerimm: Nepolemo lehnt das Angebot des Wirtes ab, einen Medicus zu rufen, da er ohnehin einen Apotheker aufsuchen müsse. Am Nachmittag begibt sich Nepolemo zu Adran Gropengießler, um sich ein Mittel gegen Husten geben zu lassen und die Botschaft Morenas zu überbringen.

23. Ingerimm: Am Abend bricht Nepolemo in die Stadtvilla derer von Liliengrund ein und überrascht Jeroban in seinem Schlafgemach mit einem Kuss. Auch dies sorgt für eine Schlagzeile im Garether Stadtboten (Ausgabe vom 27. Ingerimm).

24. Ingerimm: Nepolemo erkundigt sich bei Adalbert Humpendinger nach einer hübschen Dirne, wobei ihm der Wirt die kesse Larona empfiehlt, die der Horasier umgehend aufsucht.

Ingerimm: Nepolemo verlässt wegen Ermattung sein Zimmer nicht.

26. Ingerimm: Nepolemo küsst Girta Burkherdall während einer Kutschfahrt. Dabei wird er durch den ebenfalls anwesenden Ehegatten Girtes von der Kutsche gestoßen und landet vor den Füßen der Helden.

27. Ingerimm: Der ZAUBERZWANG ist unerbittlich und quält den ausgezehrt Nepolemo derart, dass er am Abend in Raserei verfällt und schließlich beim Eintreffen der Helden völlig entkräftet verstirbt.

AUF DER FÄHRTE EINES KUSSES

Folgendes können alle Kuss-Opfer berichten: Nachdem sich der horasische Galan formvollendet davon vergewissert hat, dass es sich um die fragliche Person handelt, küsst er diese leidenschaftlich auf den Mund und verabschiedet sich mit den ebenso knappen wie mysteriösen Worten: „Mit den levhangefälligen Grüßen von einer alten Bekannten!“

Diese sonderbare Botschaft einer unbekanntenen Freundin sollte den ermittelnden Helden zu denken geben. Deren Aufgabe besteht nun darin, die einzelnen Personen miteinander in Verbindung zu bringen. Dies kann zweckmäßig darin geschehen, den jeweiligen Personen die Namen der Übrigen zu nennen und deren Reaktionen abzuwarten (s.u.).

Während die Namen *Thimshal Carben* und *Toras Schwertfeger* durch einfaches Nachfragen beim Wirt des *Paradiesvogels* als Adressaten Nepolemos in Erfahrung zu bringen sind, können die Helden aufgrund der Beobachtungen vom **26. Ingerimm** auf *Girta Burkherdall* als weitere mögliche Infizierte schließen. Aufmerksamen Helden sollte in diesem Zusammenhang die skandalöse Schlagzeile vom **27. Ingerimm** auffallen (Hinweis zu *Jeroban von Liliengrund*), die zudem eine versteckte Anspielung auf einen vergleichbaren Skandal einige Tage zuvor enthält (Hinweis auf *Jarulf Onken*). Lediglich *Adran Gropengießler* kann erst dann ermittelt werden, wenn das verbindende Geheimnis aufgedeckt ist: Die gemeinsame Falschaussage gegen Maline Thalbach.

Sobald die wahren Hintergründe erkannt sind, müssen sich die Helden der Frage stellen, wie sie mit dem Wissen um das schreckliche Schicksal Malines einerseits und der latenten Gefahr, die von Morena ausgeht, andererseits umgehen sollen. Denkbar wäre hier sowohl ein rigoroses Vorgehen gegen die eiskalten Hexe, die ihre Rachegeplüste über das Wohl einer ganzen Stadt stellt, als auch eine

späte Anklage gegen die wahre Mörderin Girte Burkherdall, wobei hier einzig auf Jarulf Onken als reumütigen Zeugen zurückgegriffen werden kann. Zur Ausgestaltung eines Gerichtsprozesses können Sie auf die Regeln in M59 zurückgreifen.

Bedenken Sie bei der Suche nach Maline, dass sich während des Festes der Freuden dutzende Gauklergruppen und Schausteller in Gareth aufhalten. Zudem ist Maline unter dem fahrenden Volk als Morena bekannt. Ein Hinweis auf die neue Identität Malines kann *Gundalf Pechackern*, ein ehemaliger Nachbar der Familie Thalbach, geben.

KRABELNDE GEFAHREN

Morena lässt Nepolemo durch ihren Vertrauten, die Vogelspinne *Cascarilla*, unauffällig beschatten und erfährt so von den Aktivitäten der Helden. Deren Ermittlungen versucht sie zu verhindern – anfangs noch zaghaft, dann zunehmend mit offener Gewalt. Dabei helfen ihr unzählige Spinnen und Insekten, die sie mittels einer Kombination aus den Zaubern KRABELNDER SCHRECKEN (rufen) und HERR ÜBER DAS TIERREICH (beherrschen) auf die Helden hetzt. Neben den üblichen Weberknechten und Gartenspinnen kann Morena einzelne Saguaraspinnen, mehrere (1W6+3) Höhlenspinnen sowie eine Gruppe (2W6+2) Gruftläufer (Werte wie Vogelspinne) aus der verdorbenen Kanalisation Untergareths (D223) für ihre Dienste gewinnen (*Zoo-Botanica Aventurica* 176 ff).

Je nach Kampfkraft der Helden können Sie weitere Attentate planen, sei es in Form von vergifteten Speisen oder gar Brandanschlägen. Zudem kann Morena auf eine Gruppe (1W6+6) Tiefzwerge, deren König Adroch (D234) sie von drei Höhlenspinnen gefangen setzen ließ, für Anschläge in der Dunkelheit zurückgreifen.



Werte für eine Höhlenspinne

INI 7+2W6 PA 5 LeP 25 RS 2 KO 13

Biss: DK H AT 8 TP 1W6+2(+Gift)*

GS 5 AuP 20 MR 9 / 8 GW 5

Beute: Gift (2 D)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Netz (4), Gelände (Höhle / Baum)

*Verursacht der Biss SP, kommt das Gift der Spinne zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: AT, PA, GE und KK je -1; Beginn: 3 KR, Dauer: die Werte regenerieren sich mit einer Geschwindigkeit von 1 Punkt pro Tag. Bei gelungenem Resistenzwurf zeigt das Gift keine Wirkung.

Werte für einen durchschnittlichen Tiefzwegekämpfer

MU 11 KL 7 LeP 34 AuP 40 MR 3

GS 7 RS 0 WS 6

Keule oder kurzer Speer: INI 11+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W+3* DK N

Vor- und Nachteile: Flink, Gefahreninstinkt 3, Herausragender Sinn (Gehör), Nachtsicht, Resistenz gegen Krankheiten und Gifte, Richtungssinn, Zwergennahe 4; Angst vor Feuer 5, Aberglaube 8, Eingeschränkter Sinn (Sicht), Goldgier 5, Lichtempfindlich, Randgruppe, Tollpatsch, Übler Geruch, Unangenehme Stimme, Unansehnlich, Zwergenwuchs

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (10), Improvisierte Waffen, Kampf im Wasser

*Waffen mit Arachnae (**Wege des Schwerts** 148) vergiftet

DRAMATIS PERSONAE

MORENA, EHEMALS MALINE THALBACH, HEXE DER SCHWESTERSCHAFT DER SCHWARZEN WITWEN

Morena (*1009 BF, bezauberndes Lächeln, kokettes Gebaren, eiskalte Rächlerin, SO 6, GT 0) zieht die Fäden hinter den Geschehnissen. Ihre einstige Fröhlichkeit ist nur noch Fassade und versteckt ihre eiskalten Rachegeleüste. Kurz nach ihrer Ankunft in Gareth sucht sie die *Basiliskenkrone* (D236) in Untergareth auf, um ihre eigenen Giftkreationen zu veräußern. Dabei nutzt sie auch die Gastfreundschaft der dortigen Grolme als verborgenen Unterschlupf.

Kurzcharakteristik: meisterliche Hexe

Beziehungen: minimal, hinlänglich unter Gauklern

Finanzkraft: minimal

Wichtige Eigenschaften: MU 15, CH 16, AsP 33, MR 9, Rachsucht 11, Jähzorn 8

Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 16, Betören 17, Menschenkenntnis 14, Kochen (Tränke) 16 (18), Heilkunde Krankheit 14, Heilkunde Gift 15

Wichtige Zauberei: ZAUBERZWANG 15, FLUCH DER PESTILENZ 16, KRABELNDER SCHRECKEN 12, SPINNEN-

LAUF 13, HERR ÜBER DAS TIERREICH 12, HARMLOSE GESTALT 14

Vertrautentier: Vogelspinne Cascarilla

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aura Verhüllen, Verbotene Pforte, Ritualkenntnis (Hexe 12), Fluch „Beute!“

Besonderer Besitz: Zaubersack (D), Krallenring (Kelmon), Mengbillar (Kukris)

NEPOLEMO ARAPOLA DA MONTACCI, HORASISCHER EDELMANN

Der als Gelegenheitskurier des Grangorer Handelshauses Liegerfeld & Sandfort tätige Nepolemo (*1002 BF, Seidenstrumpfhose, starker Parfümgeruch, eloquenter Lebemann, Zitat: „... nicht wahr?“, meisterlicher Taugenichts, SO 11, GT 4) liebt die Frauen, das Spiel und guten Wein, geht abends lange aus und bleibt morgens lange im Bett. Aufgrund des Zauberbanns ist er auf der Suche nach sechs Bürgern Gareths. Im Laufe der Zeit schwächen ihn die Auswirkungen des Fluches derart, dass er diesem just erliegt, als die Helden die Bühne des Abenteuers betreten.

DIE VERLEUMDER

Nachfolgend finden Sie die sechs Personen, die aufgrund ihrer Falschaussage vor zehn Jahren das Ziel der Rache sind. Unter dem Abschnitt **Spur** sind Hinweise vermerkt, wie die Helden auf die Person aufmerksam werden können, während **Ausbreitung** Auskunft darüber gibt, wie wahrscheinlich eine zeitnahe Weitergabe der Erkrankung an weitere Personen ist. Unter dem Abschnitt **Erkenntnis** ist die Reaktion beschrieben, die die jeweilige Person an den Tag legt, sobald die Helden verschiedene Hinweise auf die Geschehnisse der Vergangenheit geben. **Namen** gibt an, wie gut die jeweilige Person die übrigen kennt, von 1 (nur das eine Mal getroffen) über 2 (bekannt) bis 3 (befreundet).

GIRTE BURKHERDALL-SAVERTIN,

TOCHTER AUS DEM PATRIZIERHAUS DER BURKHERDALLS

Die skrupellose Girte (*1001 BF, blonde Lockenmähne, süffisantes überhebliches Lächeln, Grübchen, wirkt unscheinbar, durchschnittliche Intrigantin, SO 12, GT 1) kann auf den Einfluss ihres Elternhauses zurückgreifen und scheut nicht davor zurück, Schläger aus der Bande der Tobrier anzuheuern.

Spur: Nepolemo überbringt Girte den Kuss während einer Kutschfahrt im Beisein ihres eifersüchtigen Ehemanns Cordovan Savertin. Durch den Schlag des gehörnten Ehemanns wird Nepolemo vor die Füße der Helden geschickt. Anhand des Wappens (aufrecht stehender Schlüssel über einem Silbertaler) auf der Kutsche kann von aufmerksamen Helden im Nachhinein auf die Familie Burkherdall-Savertin geschlossen werden.

Wohnort: Schlossviertel (Villa Burkherdall-Savertin)

Ansteckung: 26. Ingerimm (KO 11)

Ausbreitung: Der eifersüchtige Cordovan sperrt seine Ehefrau nach diesem Kuss mehrere Tage ins Schlafgemach ein, so dass diese keinen Kontakt mit Dritten pflegen kann

Erkenntnis: vorgebliches Unwissen, insgeheim aber aufgeschreckt

Namen: Maline (2), Jarulf (1), Jeroban (3), Thimshal (1), Adran (1), Toras (2)

JARULF ONKEN, INGERIMMGEWEIFTER

Den achtbaren Geweihten Jarulf (*977 BF, sehr sittsam, ledig, kompetenter Geweihter und Goldschmied, SO 9, GT 4) reut seine damalige Schandtat so sehr, dass er sich selbst ein Gelübde der ewigen Keuschheit auferlegt hat – was teilweise für Gerede sorgt.

Spur: Jarulf wird von Nepolemo auf offener Straße geküsst. Dies wird von der Korrespondentin des Aventurischen Boten Kerry ui Brioghan beobachtet und just am kommenden Tag als Skandal Schlagzeile in der Gazette mit der Überschrift „*Sittsamer Geselle Ingerimms wandelt auf fremden Pfaden*“ niedergeschrieben, was durch eine entsprechende Recherche beim Garether Stadtboten (Ausgabe vom 21. Ingerimm) zu erfahren ist.

Wohnort: Arenaviertel (bürgerliches Reihenhaus)

Ansteckung: 20. Ingerimm (KO 14)

Ausbreitung: Jarulf hat seit Jahren keine intimen Kontakte mehr

Erkenntnis: Zusammenbruch und reumütiges Geständnis

Namen: Maline (1), Girte (2), Jeroban (3), Thimshal (1), Adran (1), Toras (2)

JEROBAN VON LILIENGRUND, STADTRITTER

Für den überheblichen Jeroban (*988 BF, dekadenter Lebemann, vollendete Umgangsformen, Schmerbauch, durchschnittlicher Ritter, kompetenter Höfling, SO 10, GT 2) war Maline nur eine einfache Gemeine, um deren Schicksal er sich nicht scherte – genau so wenig, wie um die kurze Affäre mit der willigen Girte.

Spur: Nepolemo überbringt seine „Botschaft“, in dem er nächstens in die Stadtvilla derer von Liliengrund einbricht. Das Toben des wütenden Ritters bleibt der aufmerksamen Kerry ui Brioghan nicht verborgen, die dieses Stelldichein bei einem von Gareths bekanntesten Schürzenjägern mit der Schlagzeile „Einbruch in Villa Liliengrund – Der küssende Horasier schlägt wieder zu“ bedenkt. Hier sollten die Helden hellhörig werden. Wenn sie den Bezug zu Nepolemo herstellen, können sie an der Schlagzeile erkennen, dass es einen weiteren Vorfall (Jarulf Onken) gegeben haben muss.

Wohnort: Sonnengrund (Stadtschloss in der Nähe des Traubenmarktes)

Ansteckung: 23. Ingerimm (KO 13)

Ausbreitung: Jerobans Aktivitäten als Schürzenjäger sind zurzeit eingeschränkt, da er unter einer eitrigen Zahnwurzel leidet.

Erkenntnis: herablassendes Desinteresse

Namen: Maline (1), Girte (3), Jarulf (3), Thimshal (1), Adran (1), Toras (2)

THIMSHAL CARBEN, GERICHTSSCHREIBER

Der Gerichtsschreiber (*993 BF, schütteres Haar, starkes Augenzucken links, erfahrener Schreiber, SO 7, GT 2) ist der geborene Verlierer und hat es nie geschafft, mit einer Frau engeren Umgang zu pflegen – außer gegen Geld.

Spur: Thimshals Nennung ist dem Wirt Humperdinger noch geläufig, so dass er diesen und dessen Wohnort als direkten Hinweis geben kann.

Wohnort: Eschenrod (verkommene Mietskaserne)

Ansteckung: 21. Ingerimm (KO 9)

Ausbreitung: Thimshal hofft, während den kommenden weinseligen Feiertagen auf ein Techtelmechtel, so dass er bis dahin auf den kostspieligen Besuch einer Dirne verzichtet

Erkenntnis: panische Angst vor der rachsüchtigen Hexe

Namen: Maline (1), Girtle (1), Jarulf (1), Jeroban (1), Adran (3), Toras (2)

ADRAP GROPENGIEßER, APOTHEKER

Nach jahrelangem Konsum diverser Rauschmittel kann sich der zum Greis gealterte Apotheker (*975 BF, schlohweißes schütteres Haar, Altersflecken auf Handrücken und Wangen, vergesslich, einst kompetenter Apotheker, SO 7, GT 3) an die Begebenheit nicht mehr erinnern.

Spur: Er kann von den übrigen Verleumdern benannt werden, sobald der Bezug zu den Ereignissen hergestellt ist.

Wohnort: Arenaviertel

Ansteckung: 22. Ingerimm (KO 8)

Ausbreitung: Adran ist ein greiser Einzelgänger

Erkenntnis: verwirrt, ohne Verständnis der Zusammenhänge

Namen: Maline (1), Girtle (1), Jarulf (1), Jeroban (1), Thimshal (3), Toras (2)

TORAS SCHWERTFEGER, WEIBEL DER WAISENMACHER

Toras (*1003 BF, groß, hager, nach außen freundlich, darunter kühl SO 6, GT 2) hat sich mittlerweile bei den Waisenmacher hochgedient. Aufgrund von Auseinandersetzungen mit den Tobriern ist er zurzeit sehr reizbar und lässt dies auch gerne an ungebetenem Besuch aus.

Spur: Neben Thimshal ist dem Wirt nur noch der Name des Söldners bekannt.

Wohnort: Bardewick (nahe der Villa Waisenmacher)

Ansteckung: Nepolemo konnte Toras nicht mehr aufsuchen

Ausbreitung: Toras ist nicht erkrankt.

Erkenntnis: mildes Desinteresse ohne Schuldbewusstsein

Namen: Maline (1), Girtle (2), Jarulf (1), Jeroban (2), Thimshal (1), Adran (1)

WEITERE PERSONEN

ADALBERT UND ELWINA HUMPERDINGER

Die kleine Herberge *Paradiesvogel* (Q/P/S/B/A = 6/5/12/2/-) gilt als Geheimtipp unter weltgewandten Reisenden. Sie wird geführt von *Adalbert Humperdinger*, (*987 BF, saubere Kleidung, sehr zuvorkommend, kompetenter Wirt, SO 9, GT 2) und seiner Frau *Elwina* (*995 BF, zierlich, adrett, nett und herzlich, kompetente Köchin, SO 9, GT 5). Der Wirt des Paradiesvogels ist stets um den guten Ruf seiner Herberge bedacht.

Spur: Die Humperdinger stellen für die Helden die primäre Informationsquelle dar. Anhand der Übersicht von Nepolemos Aktivitäten (s.o.) können Sie entscheiden, welche Beobachtungen das aufmerksame Wirtspaar gemacht hat – wobei sie sich nicht zwangsläufig sofort an Alles erinnern müssen.

Wohnort: Nardesheim

Ausbreitung: Beide sind nicht erkrankt

Erkenntnis: -

Namen: Thimshal (2), Toras (2), Larona (2)

LARONA, DIRNE

Die üppige Larona (*1015 BF, rote Haare, volles Mieder, erfahrene Dirne, SO 4, GT 2) kann sich noch gut an den Charmeur aus

dem Horasreich erinnern – vor allem aufgrund der reichlichen Bezahlung.

Spur: Hinweis von Adalbert Humperdinger.

Wohnort: beliebig, in der Nähe des Paradiesvogels (Bordell *Leichte Mädels*)

Ansteckung: 24. Ingerimm

Wichtige Eigenschaften: KO 10

Ausbreitung: Nepolemo bezahlte Larona derart fürstlich, dass sie sich für mehrere Tage keinem neuen Freier annimmt und ihre kranke Mutter in Eschenrod aufsucht

Erkenntnis: -

Namen: Nepolemo erwähnte ihr gegenüber, dass es eine Wonne sei, mal „keine behaarten Mäuler zu schmecken.“ Je nach Erfordernis können Sie weitere Hinweise über Nepolemos Aktivitäten einflechten.

VIRIDIA, GREISE STADTHEXE

Als hilfsbereite Kräuterfrau und Heilkundige hat sich Viridia (*959 BF, viele Lachfältchen um Mund und Augen, beleibt, reibt immer wieder ihre Hände an ihrer Kittelschürze sauber, kompetente He-xe, SO 6, GT 4) im bürgerlichen Nardesheim beliebt gemacht. Sie ist zutiefst erschüttert, sobald sie von Malines Ränken erfährt, und bietet ihre Hilfe an.

Namen: Maline/Morena (3/0), Girtle (1), Jarulf (1), Jeroban (1), Thimshal (1), Adran (1), Toras (2)

GUNDALF PECHACKERN, ALTER FREUND DER FAMILIE THALBACH

Seit dem Verschwinden Malines und dem Tod ihres Vaters kummert sich Gundalf Pechackern (*961 BF, krummer Rücken, wippt immer vor und zurück, SO 7, GT 5), ein alter Freund der Familie, um das kleine Haus, wo er seither als alter Greis auf die Rückkehr Malines wartet. Jene suchte ihn jüngst auf, bedankte sich für dessen Treue und hinterließ einige Dukaten. Dabei wurde sie von einem unbekanntem Begleiter mit *Morena* angesprochen.

Namen: Viridia (2), Maline/Morena (3/1)

KERRY UI BRIOGHAN,

KORRESPONDENTIN DES AVENTURISCHEN BOTEN

Kerry ui Brioghan (D30) ist verantwortlich für die beiden Skandalschlagzeilen um den mysteriösen horasischen Galan. Sofern die Nachforschungen Ihrer Helden ins Stocken geraten, können Sie Kerry überraschend mit einzelnen Details um Nepolemo auftauchen lassen.

DER MÜHE LOHN

Je nachdem, wie erfolgreich die Suche nach den Erkrankten verläuft, können Sie an jeden Helden pauschal bis zu **250 Abenteuerpunkte** verteilen, sowie **2 Spezielle Erfahrungen** in intensiv genutzten Zaubern bzw. Talenten, z.B. *Heilkunde Krankheit*, *Heilkunde Gift*, *Menschenkenntnis*. Auch eine verbilligte *Ortskenntnis* (ein Stadtteil Gareths) wäre denkbar. Des Weiteren können Sie den Helden, so sie denn für offizielle Stellen tätig gewesen sind, die silberne Banderole durch den Stadtrat (M52) verleihen.

DER HEILIGENGANG - PILGERFAHRTEN IM BORNLAND

EINE SPIELHILFE VON MARIA ECKERVOGT UND PIKO HOCH,
MIT ДАРКА И ДАНИЕЛ СИМОН RICHTER UND DIE ALVERAPIARE

Der Heiligengang ist eine alte Tradition aus der Zeit der Besiedelung des Bornlandes durch die Theateritter. Wie auf einer Pilgerfahrt folgten dabei in alten Zeiten Adlige und Ritter den Spuren ihrer Vorfahren und suchten Gräber und sagenumwobene Orte auf, um im stummen Zwiegespräch mit ihren Ahnen, Lokalheiligen oder den Göttern, Rondra allen voran, auf Visionen zu hoffen. Durch ihren Aufruf zum Heiligengang im Phex 1036 BF (siehe *Aventurischer Bote* 162) belebte die amtierende Adelsmarschallin des Bornlandes, *Nadjescha von Leufurten*, diese alte, fast schon vergessene Tradition zu neuem Leben. Diese Spielhilfe soll Ihnen eine kleine Übersicht über das Thema verschaffen und als Inspiration für die Ausgestaltung eigener Szenarien im Rahmen oder am Rande eines Heiligengangs dienen.

Pilgerfahrten sind häufig entbehrungsreiche und zumeist lange Reisen zu heiligen Orten und wichtigen Tempeln. Sie werden als Dank für oder Bitte um göttliche Gnade, als Buße für begangenes Unrecht oder einfach als Teil der Götterverehrung begangen.

Im Bornland werden jedoch mehr Lokal- und Familienheilige verehrt als in den meisten anderen Regionen Aventuriens, daher sind das Ziel der Reise bei einem Heiligengang keine fernen Länder, sondern historisch bedeutsame Orte, an denen der Blick der Götter das Bornland streifte, ein Lokalheiliger eine Heldentat beging oder an das Grab eines Altvorderen. Die Tradition der Heiligengänge beinhaltet oft auch eine Rückbesinnung auf alte Werte und eine Reise in die Vergangenheit des Landes.

EINE TRADITION DER OBERSCHICHT

Ein Heiligengang kann prinzipiell von jedem Adligen und Geweihten ausgerufen werden. Unter den Bronnjaren sind nicht nur Götterfurcht oder Achtung vor ihren Ahnen Anlass für die Ausrichtung eines Heiligengangs, sondern auch weltliche Ziele können eine Rolle spielen. Je reicher ein Heiligengang ausgestattet ist, desto mehr Ansehen kann ein Bronnjar damit gewinnen – was ein willkommenes Werkzeug vor wichtigen Entscheidungen der Adelsversammlung darstellen kann. Innerhalb der Kirchen ist die wiedererweckte Tradition der Heiligengänge besonders unter den Dienern Rondras beliebt, aus deren Kirche der Brauch ursprünglich hervorgegangen ist. Oftmals sind die Pilgerzüge zu einer rontraheiligen Stätte auch auffälliger und prächtiger als eine Wallfahrt auf Schusters Rappen zu einem Peraineschrein am Wegesrand oder ein Laternenzug von Handwerkern, der oft nur wenige Meilen vom Wohnort fortführt.

Grundsätzlich ist jeder Gläubige eingeladen, einem solchen Aufruf zu einem Heiligengang zu folgen. In der Realität steht diese Möglichkeit Leibeigenen jedoch nur in Ausnahmefällen offen.

Diese benötigen die Erlaubnis ihrer Herren, welche selten gewährt wird, denn der Adel fürchtet, dass Leibeigene einen Heiligengang als Weg in die Freiheit nutzen könnten. Unter Bronnjaren – besonders im Sewerischen – erfreut sich die Wiederbelebung der alten Tradition aber schnell großer Beliebtheit und gerne schließt man sich dem Heiligengang des adligen Nachbarn an. Man will ihm schließlich in Nichts nachstehen. Überregional bedeutsame Heiligengänge, wie der von der Adelsmarschallin initiierte Wettstreit im Tsa und Phex 1036 BF, sind jedoch eine Ausnahme. Um so viele Pilger zu einem Heiligengang zusammenzuscharen, bedarf es eines guten Grundes und eines bekannten Ausrichters – einem Graf Arvid von Geestwindskoje werden mehr Pilger folgen als einem Wassjew von Niedersemltal. An solch großen Ereignissen nehmen dann aber sogar die sonst eher weniger am Treiben des Adels interessierten Freien teil.

UNTERWEGS

Anders als auf einer Pilgerfahrt im klassischen Sinne steht die Art und Weise der Reise weniger im Zentrum des Heiligengangs und unterliegt deutlich weniger strengen Auflagen. So sind eindeutige Erkennungszeichen je nach Glaube und einige pilgertypische Gegenstände (der geschmückte Wanderstab, die Kalebasse oder Efferdschale, *Wege der Götter* 299) sowie die Befreiung von Wegzoll und Übernachtungskosten nicht üblich, sondern die Ausnahme. Auch Pilgermale (wie z.B. das Mythraelsmal bei Rondrapilgern) oder die Begleitung durch Ordensmitglieder sind nicht so weit verbreitet wie bei klassischen Pilgerfahrten. Großer Beliebtheit hingegen erfreuen sich die besonders im Sewerischen weit verbreiteten Göttinnen- und Heiligenbildchen. Diese einfachen Holztafelchen werden mit großer Hingabe bemalt, meist von eher unkundiger Hand.

In seinem Verlauf kann ein Heiligengang ganz unterschiedliche Wege beschreiten und ist oft auch ein soziales Ereignis, bei dem ein Austausch mit anderen Gläubigen stattfindet. Ob einsamer Bübergang oder Wallfahrt zu einem religiösen Zentrum – ein Heiligengang muss nicht mit einer göttlichen Offenbarung enden, sondern kann auch eine sehr weltliche Erfahrung sein.

HELDEN AUF EINEM HEILIGENGANG

Ein Heiligengang kann in einer Vielzahl von Szenarien eine Rolle spielen. Die Gruppe kann sich auf der Reise intensiv selber mit einem Gott auseinandersetzen und die persönliche, spirituelle Erfahrung in den Vordergrund stellen. Gerade bei Geweihten, die eine Karmalqueste begehen, bietet sich ein Heiligengang als Grundlage dieser Quest an. Neuspieler können bei einem Heiligengang spielend die Hintergrundwelt kennenlernen und im Spiel erfahren, für welche Werte die Zwölfgötter stehen.

Eine Reise zu den Gräbern der Vorfahren kann Einblicke in die Vergangenheit des Landes gewähren, eine firungefällige Jagd kann Initiationscharakter haben und die tiefe Meditation an einem Boronanger zu visionsartigen Einsichten führen. Ein Heiligengang bietet sich aber auch als dynamische Kulisse für eine Vielzahl von Abenteuern an. So kann zum Beispiel die Teilnahme an einer größeren Wallfahrt ein Kriminalabenteuer beinhalten, bei dem dieselben Protagonisten in einer sich verändernden Umgebung agieren.

Am Ende einer solchen Queste sollten die Spieler das Gefühl haben, dass ihre Helden ihrem Gott ein Stück näher gekommen sind. Wie mystisch der Weg dahin jedoch ist, bleibt Ihnen und dem Stil Ihrer Gruppe überlassen.

BELIEBTE PILGERZIELE

Im Bornland gibt es einige geschichtsträchtige Orte, die sich besonders als Ziele eines Heiligengangs eignen. Oftmals handelt es sich dabei um Stätten, an denen die Theaterritter besondere Heldentaten vollbrachten oder große Siege erringen konnten.

- ◆ Pillkamm, die heute verfallene erste Festung der Theaterritter im Bornland (**Schwarzer Bär 81f** und **Ritterburgen 46ff**)
- ◆ Jassuula/Wjassuula, Walstatt der Entscheidungsschlacht zwischen Theaterrittern und Rotpelzen (**Schwarzer Bär 84**)
- ◆ Leufurten/Firunen, Schauplatz des Schwertwunders von Leufurten (**Schwarzer Bär 57f**)
- ◆ Die Stadt der Toten, letzte Ruhestätte vieler Helden der Vergangenheit und Bollwerk gegen das Böse aus den Sümpfen (**Schwarzer Bär 64f**)
- ◆ Ebenso gut eignen sich selbstverständlich auch kleine Tempel (z.B. der Tempel in Schwertbergen im Festenland, in dem der Schild *Blitzwender* mit der *Schwarzen Löwin von Schwertbergen* aufbewahrt wird, **Schwarzer Bär 83**) und natürlich Wegrandschreine von Lokalheiligen, die man vielleicht schon in 100 Meilen Entfernung nicht mehr kennt (hier haben sie als Spielleiter freie Hand).

Ein Heiligengang im Spiel

Es gibt verschiedene Wege, einen Heiligengang am Spieltisch umzusetzen. Als zentraler Bestandteil eines Abenteuers können Sie Ihre Helden selbst auf einen Heiligengang schicken. Wenn Sie einen Heiligengang lediglich zur Vertiefung des regionalen Flairs verwenden wollen, können Ihre Helden am Rande eines anderen Abenteuers einigen Pilgern begegnen. Mit entsprechend ausgearbeiteten Meisterpersonen und Schauplätzen bietet sich ein Heiligengang auch als mobiler Baukasten an oder kann, je nach Ihren Vorlieben, auch zwischen zwei Abenteuern dem Charakterspiel dienen.

SZENARIO-VORSCHLÄGE

◆ Algunde, Gräfin von Geestwindskoje, bittet die Helden, sie als Geleitschutz auf einem Heiligengang zu begleiten. Ihr Ziel ist ein Rondraschrein in den Ausläufern der Schwarzen Sichel, an dem alle 12 Götterläufe das Familienschwert gesegnet wird. Da der Winter naht, ist Eile geboten, denn man will den Schrein noch vor dem Einsetzen des ersten Schnees erreichen. Doch dann kommt der Pilgerzug in einen kleinen, einsam gelegenen Weiler, der von einer Horde Goblins bedroht wird. Es kam bereits zu vereinzelt Übergriffen und in den letzten Tagen wurden immer mehr Rotpelze gesichtet. Nun befürchtet man einen Angriff auf das kleine Dorf und bittet die Gruppe um Hilfe. Die schöne Gräfin befindet sich in einer Zwickmühle: Wird sie ihren Mann enttäuschen oder hört sie auf ihr Gewissen und steht dem Weiler bei? Jetzt sind die Helden gefragt.

◆ Eljascha von Ilumthal, eine Bronnjarin aus der Nähe von Torjin, möchte eine anstehende Abstimmung der Adelsversammlung zu ihren Gunsten beeinflussen. Sie ruft zum Heiligengang, dem sich auch die Helden anschließen, und stattet diesen mit den ihr zur Verfügung stehenden Mitteln prächtig aus. Die Pilger machen sich auf den Weg zu den Drauhager Höhen, um die Schwerter des Nordens zu finden (**Schwarzer Bär 171**). Unterwegs reiht sich ein Unglück an das Nächste und bald glaubt Eljascha, dass ein Widersacher aus der Adelsversammlung die Reise sabotiert, um ihr Vorhaben zu boykottieren. Unter den Pilgern gibt es mehrere Verdächtige und eventuell fällt der Verdacht sogar auf die Helden. In Wahrheit ist jedoch Eljaschas Liebhaber verantwortlich für die zahlreichen Missgeschicke. Damian von Sawerjalow ist ein Geweihter des Namenlosen, der Eljaschas Verzweiflung gezielt ausnutzt, um sie mit Versprechungen von Macht und Erfolg empfänglicher für die Lehren des Namenlosen zu machen. In der Abgeschiedenheit der Wildnis entbrennt ein Wettstreit um die Seele der Bronnjarin. Nur eine Abkehr von ihrem weltlichen Ansinnen und die Rückbesinnung auf ihren Glauben an die Zwölfe kann sie jetzt noch retten.

◆ Die Helden begeben sich mit einer größeren Gruppe auf einen Heiligengang. Unterwegs wird Kolja von Peddersjepjen, ein mitreisender Bronnjar, ermordet. Was keiner weiß: unter den Pilgern befindet sich unerkannt der Halbbruder des Toten – der Täter, Torjin Sewerski. Nach dem Tod seiner Frau Nadascha suchte Koljas Vater Bosjew Trost in den Armen der Leibeigenen Janne, Torjins Mutter.

Doch der Halbweise Kolja wollte die Liebe seines Vaters mit niemandem teilen und inszenierte eine Intrige, um die Liebenden zu entzweien. Bosjew und Janne starben einsam. Jahre später fand Torjin die Wahrheit heraus und sann fortan auf Rache an seinem Halbbruder. Während der Reise kommen die Helden Stück für Stück hinter die Familiengeschichte. Der Heiligengang fungiert dabei als Kulisse für einen klassischen Detektivplot, bei dem die Pilgergruppe selbst und nicht ein Dorf oder eine Stadt als konstantes Element dient. Zeitdruck kann hier als zusätzliches Element

Aventurischer Bote, Praios 1057 BF

Das Kleid der Kaiserin

GARETH. Graf Rondrigan Paligan sollte besser seinen Blick abwenden, will er sich nicht die Vorfreude auf das Hochzeitskleid seiner Gemahlin verderben. Viele Gerüchte ranken sich um das entscheidende Kleidungsstück, und der Aventurische Bote konnte vorab schon einen Einblick in die Entstehung gewinnen. Ein Eingeweihter verrät, dass bereits vor der Jahreswende die Stoffe in der renommierten Garether Schneiderei Rebaken angeliefert wurden, aus denen die Meister nach einer Kreation der legendären Ranari Espenkind das Hochzeitskleid der Kaiserin fertigen. Unermüdlich wird seither gearbeitet und auch zu später Stunde brennt noch Licht in den Atelierräumen. „Die Kaiserliche Hochzeit ist *das* Ereignis in der Metropole! Natürlich sind alle sehr aufgeregt. Bis Travia ist nicht mehr viel Zeit, und das Kleid soll schließlich perfekt werden. Da muss jede Naht sitzen!“, ließ einer der Zulieferer verlauten.

Weitere Informationen wurden uns von einem Schneiderlehrling zugetragen: „Man hatte die Lehrlinge losgeschickt, weil wohl jemand wichtiges kommen sollte. Das machen sie immer so, wenn mal Ruhe sein soll. Ich war also los, neues Garn zu ordern. Als ich später dann vom Brig-Lo-Platz kam, da hab ich sie gesehn! Sie trug einen leichten mal-

venfarbenen Umhang mit weiter Kapuze. Aber ich bin ganz sicher, Praios sei mein Zeuge, dass es die Kaiserin selbst war! Und als ich da stand, den Mund wohl offen wie ein Scheunentor, da hat sie mir zugezwinkert, tat zwei Schritte in Richtung Taler-

gasse, und dann war sie auch schon verschwunden. Ich bin ganz aufgeregt zum Meister gelaufen, doch der hat mir nur die Ohren langgezogen. Erst danach hab ich gesehen, dass sie am Ballkleid abgesteckt haben. Sie war es wirklich!“

Die Kaiserin fraut sich!



Nach Auskunft unserer Hofberichterstatlerin hält sich die Kaiserin derzeit mitsamt ihrem Hof in Garethen auf, und gab am fraglichen Morgen noch Audienzen. Dass es sich bei dem anzufertigenden Kleidungsstück dennoch um das Hochzeitskleid handelt, steht außer Frage, denn es gelang, einen frühen Entwurf des Kleides aus der Schneiderei zu schmuggeln. Nach neuesten Informationen, die der Botenredaktion vorliegen, wird das Modell wohl aus schwerem, dunkelroten Samt aus den Werkstätten der Garether Weberzunft gefertigt. Es wurden jedoch auch größere Mengen Goldbrokat aus Almada unter hohen Sicherheitsvorkehrungen in die Schneiderstube geschafft. Fest steht in jedem Fall: Die Garether dürfen gespannt sein, was das Traditionsunternehmen der Kaiserin auf den Leib schneidert.

Isadora Alrikshuber
(ED)

Eine neue Wahrerin der Ordnung

GARETH. In den ersten Tagen des neuen Jahres erstrahlte Gareth ganz im warmen Glanz des Götterfürsten. Hohe Geweihte und Gesandtschaften des Adels waren in der Kaiserstadt zusammengekommen, um einer besonderen Zeremonie beizuwohnen.

Der geneigte Leser mag sich erinnern, dass der Aventurische Bote in einer vergangenen Ausgabe vom Ableben des Praiosson Greiffas, des ehemaligen Wahrers der Ordnung Greifenlande berichten musste. Nun hatte der Lichtbote, Hilberian Praiogriff II., in seiner erhabenen Weisheit beschlossen, den Greifenlanden eine Geweihte aus dem westlichen Fürstentum als neue Wahrerin voranzustellen. Die Lücke, die im vergangenen Jahr in die Reihen der Kirche gerissen worden war, sollte so endlich geschlossen werden.

Die Wahl des Boten des Lichts war auf Praiadane von Hohenfels gefallen, eine erfahrene Geweihte aus dem Honinger Land. Sie hatte seit Jahren an der Seite des ehemaligen Luminifactus gestanden und sich während dessen Abwesenheit um die Ordnung der Greifenlande verdient gemacht.

Viele Adlige waren nach Gareth gekommen, um der Amtseinführung der neuen Wahrerin beizuwohnen. Nicht wenige kamen aus den garetischen Landen, sowie dem praiosfürchtigen Greifenfurt. Aber auch die Kronverweserin Albernias und ihr Enkel, Kronprinz Finnian ui Bennain, waren erschienen. War doch Havena, der Sitz des westlichen Fürstenhauses, auch die Schaffensstätte der Wahrer der Greifenlande. Im Gefolge des Herzogs Hartuwal vom Großen Fluss waren zudem manche Edelleute aus den Nordmarken dem Wahrer der Ordnung Mittellande, Pagol Greiffax, aus Elenvina gen Gareth gefolgt und sogar Nostria und Andergast hatten es sich nicht nehmen lassen, Gesandte zu schicken.

Die Zeremonie sollte in der Stadt des Lichts stattfinden, dort wo auch nach all den Jahren noch Spuren der Zerstörung zu finden waren, welche die Gläubigen an die stetige Bedrohung aus dem Osten gemahnten. Die vielen kirchlichen und hochadligen Gäste schritten feierlich durch das Praiostor auf das weitläufige Ge-

lande der Sonnenstadt. Dort hatten noch bis tief in den Rahja rege Bautätigkeiten geherrscht, welche nun für die Zeremonie eingestellt worden waren. Sämtliche Gerüste waren soweit wie eben möglich aus dem Blickfeld der hohen Gäste geräumt worden, welche nun durch das gewaltige, zwölf Schritt hohe Tor der Sonne in das mächtige Rund des Tempels traten. Hier, unter den Augen des gewaltigen goldenen Greifen, der über die Tempelhalle wachte, warteten die Gläubigen unter dem Klang von Chorälen auf den Boten des Lichts und die Erwählte. Unter jenen, die hier ausharrten, fanden sich auch die *Zwölf Gerechten*, einfache Bürger Gareths, die im allsehenden Auge des Götterfürsten Gefallen gefunden hatten und vom Heliodan in die Stadt des Lichts geladen worden waren, um die zukünftige Wahrerin, aber auch den anwesenden Adel an die Tugenden des höchsten Gottes zu gemahnen.

Die eigentliche Zeremonie fand im Sonnensaal unter Ausschluss der Gäste statt. Nur der Heliodan selbst und die anwesenden Wahrer der Ordnung hatten sich dort versammelt, um die Mysterien der Weihe zu vollziehen. Als sich die Tore des Saals endlich öffneten, schritten der Bote des Lichts und Praiadane von Hohenfels, gefolgt von den Wahrern der anderen Ordnungen, unter den preisenden Gesängen von Geweihten und Gläubigen in das große Rund. Dort schien sich in diesem Moment der Glanz des heiligen Lichts mit den warmen Strahlen der Sonne, die sich durch das offene Dach der Kuppel in die Tempelhalle ergossen, zu vereinen.

Die neue Luminifacta war mit ernster Miene in die Mitte des Tempels getreten. Die vergangenen Tage hatte sie in Meditation verbracht. Gerüchten zu Folge hatte sie sich während der Namenlosen Tage lästerlicher Versuchungen und sogar den Gefahren der Dämonenbrache ausgesetzt. Doch ihr Glaube hatte obsiegt, und nun stand Praiadane von Hohenfels in den goldbrokatenen Roben ihres neuen Amtes vor den Gläubigen. Als letztes Zeichen ihrer Würde legte ihr der Bote des Lichts, unter dem Gesang der anderen Wahrer, den Gürtel mit den fünf Sphärenkugeln an.

Dann endlich war es an Zeit für die erste Predigt der neu bestellten Wahrerin. Prai-

adane von Hohenfels betete für die Anwesenden und rief Praios' Segen auf die Gemeinschaft herab. Sie gedachte ihres Vorgängers, der auf so schreckliche Weise umgekommen war und sie ermahnte die adligen Zuhörer niemals nachzulassen im Kampf gegen die Widrigkeiten des Ostens. Auch berichtete sie von den Prüfungen, derer sie sich in den Namenlosen Tagen ausgesetzt sah und dass sie ihr Amt unter das Andenken der Heiligen Lechmin von Weiseprein stellen würde, deren Vorbild ihr in den schweren Tagen ein stetiger Kraftquell geworden war.

So nahm sie nach alter Tradition auch den Namen Lechmin als Weihe Namen an. Dies erfreute vor allem die Garether, welche die Hochheilige seit alters her in höchsten Ehren halten.

Als die Schar der Gläubigen schließlich die Stadt des Lichts verließ, da taten sie dies unter dem dröhnenden Klang von Owilmars Gong, welcher weit über die Dächer Gareths hinaus schallte und allen Menschen im weiten Umland davon kündete, dass Praiadane Lechmin von Hohenfels unter Praios' Segen ihr schwieriges Amt angetreten hatte.

Lucidus von Greifenberg

(Marcus Buss, mit Dank an

Matthias Anbergen und Jan-Peter Hoppe)

*Gareth betet hat schon vielen
geholfen, doch noch immer brauchen
die Armen Speisung!*

*Lasst sie nicht darben, in TRAvias
und PRaios' Namen!*

Gareth betet.

*Kurz ist der Hunger -
lang ist das Heil*



Die Tempel sollen Trauer tragen

Der plötzliche Tod der Erzmagisterin Jasina Melenaar, die sich seit 1028 BF in der Gewalt des Heptarchen Helme Haffax befand, hat unerwartete Auswirkungen auf das Schattenreich. Nun erreichte uns ein bemerkenswerter Bericht aus der Feder unseres Schreibers Yangold di Lazaar, der seit nunmehr einem Jahr das umkämpfte Tobrien bereist: In Trauer um seine verstorbene Geisel begab sich der Fürstkomtur auf eine erstaunliche Pilgerreise – und befahl Meister di Lazaar, ihn zu begleiten.

Baltram von Liepenberg,
leitender Schriftmeister



MENDENA/SARDOSK. Selbst der Himmel schien sich an die verordnete Staatstrauer halten zu wollen: Kaum dass der erste Tag des Rondramondes begann, fielen schwere Regentropfen hernieder, die durch das nahe Meer salzig wie Tränen schmeckten. Vier Tage zuvor war Ihre Exzellenz Jasina Melenaar im hohen Alter von achtzig Wintern friedlich entschlafen. Nur wenige Personen der Fürstkomturei stellten Anhänger wie Feinde von Helme Haffax vor mehr Rätsel: War Ihre Exzellenz wirklich bloß seine Gefangene gewesen? Wohl kaum, denn dafür besaß sie zu großen Einfluss, weniger im Reich als auf den Fürstkomtur selbst, wie es heißt. Doch wenn sie keine Gefangene war, wieso blieb sie, die Erzmagisterin des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben, in dem Schattenreich, in dem gefallene Alveraniare, Erzdämonen und obskure Götzen wie Götter verehrt werden? Ihr Tod gab darauf keine Antworten – und was folgte, warf weitere Fragen auf.

Der Pilger

Zu Füßen von Burg Talbruck im Westen der Stadtmauer harreten zu beiden Seiten der Straße Ordensritter, Soldaten und Gardisten aus, starr bis auf zaghafte Bewegungen, um nicht im Immerschlick zu versinken. Während die Rote Hand Circaya Galahan ya Badrese immer wieder unruhige Blicke auf die Burg warf, wirkte Stadtvögtin Yasmina von Darbonia äußerst gelassen. Für Ordnung und Sicherheit sorgten auf

der einen Seite der füllige Gero von Siebenstätt mit seinen Stadtgardisten, auf der anderen Obristin Gritta Graustein, der die Leibgarde des Fürstkomturs untersteht. Dann öffneten sich die Tore der Burg und er trat hinaus, der Mann, dessen Name schon vor Jahrzehnten zur Legende geworden ist. Der gefallene Held des Reiches, der Answinisten, Maraskaner, Schwarzpelze und Menschenfresser bezwungen hatte; der Heerführer Borbarads, der sich nach dem Dämonenmeister keinem anderen Herrn mehr unterordnen wollte; der Heptarch und proklamierete Fürst von Tobimorien und Maraskan, Erzfeind der Raulschen Krone und größter Feldherr Aventuriens: Helme Haffax. Wer kennt nicht die Erzählungen von dem schrecklichen Eisenthron, von dem aus er Gericht hält, von seiner schwarzen Dämonenklinge und der lebenden Enduriumrüstung?

Hinaus trat ein stolzer und ungebeugter Mann, doch nicht als Fürst, sondern als Pilger. Keine Krone, keine Rüstung, auch kein Schwert oder Dämonensplitter schmückten ihn. Trotz des kühlfeuchten Wetters ging er barfuß, trug nur ein Trauergewand und einen goldenen Ring mit schlängelförmigem Jadestein – das Zeichen des Pilgers unter dem Segen Hesindes. Obwohl sein bald hundertjähriger Körper durch dunkle Künste um Jahrzehnte verjüngt ist, wirkte er alt. Auf den zweiten Blick erkannte man an den dunklen Ringen unter den Augen seine Müdigkeit.

Unter den Wartenden machte sich Unruhe breit. Sie schienen auf diesen Anblick nicht vorbereitet. Einzig Obristin Graustein ließ sich nichts anmerken. Mit ihrer lauten Stimme gab sie der Leibgarde den Befehl, Haffax zu eskortieren, als dieser wortlos an uns vorüberschritt.

Vor dem Tempel der Wehrhaften Schlange

Das Ziel der Pilgerreise war Sardosk, Hauptstadt der gleichnamigen Baronie im Süden der Komturei Mendena. Haffax ging den Weg, der der geschwungenen Küstenlinie folgte, zu Fuß und mit ihm sein Gefolge. Die Leibgarde unter Gritta

Graustein, die nie auch nur einen Schritt von seiner Seite wich, wurde durch den ebenholzhäutigen Magier Tariq ur Masha und die narbenübersäte Trollzackerin Rarrkwha unterstützt. Dazu gesellten sich eine Handvoll Würdenträger, die sich anscheinend das Wohlwollen ihres Herrschers erhofften, sowie ein kleiner Tross aus Waffenknechten und Dienern. An der Spitze schritt stets Haffax. So sehr auch die Tobrische Brise an seinem schlichten Gewand zerpte, Haffax verzog keine Miene. Am dritten Tag erreichte der Pilgerzug Sardosk, ein beschauliches Küstenstädtchen, das Berühmtheit erlangte, als hier am 19. Ingerimm 1019 BF die Heerscharen Borbarads anlandeten und die Invasion der Verdammten ihren Anfang nahm. Eine schwarze Granitstele am Hafen erinnert an diesen verhängnisvollen Tag. Doch war dieses Denkmal nicht das Ziel von Haffax, auch nicht das Borbaradkloster oder der Turm des bulligen Barons Eslam von Sardosk, der seinen Fürsten mitsamt seinen Vasallen willkommen hieß. Vielmehr lenkte der Heptarch seine Schritte zu dem

Stimmen zum Pilgerzug des Heptarchen

„Vielleicht beginnt auch ein Helme Haffax nicht nur zu ahnen, sondern zu akzeptieren, dass die Zeit des Lebens endlich ist.“

—Leatmon Phraisop der Jüngere,
Diener des Lebens

„Haffax hat den Zenit seiner Macht überschritten. Es ist höchste Zeit, seinem frevlerischen Dasein ein Ende zu bereiten. Daher sage ich: Es gilt zuzuschlagen, solange er angreifbar ist.“

—Jaakon Zirkisnajak von Turjeleff,
Meister des Bundes der
Senne Mittellande

„Demut zu zeigen ist ein Ausdruck von Stärke, den sich nicht jeder erlauben kann. Dies wird die Garether Kaiserin in ihrem verzweifelten Ringen um Geltung wohl nie verstehen.“

—Sarastro Dorkstein,
Admiralkomtur von Arbasien

Der Greifenbalg, Sommermond 1037 BF

Trauere, o Reich, um eine wahrhaft Große!

Wisset, ihr Völker von Tobimora und Maraskan, dass am 27. Tage des Sommermonds im Jahre 1037 nach dem Falle Bosparans Ihre Exzellenz Jasina Melenaar im Alter von achtzig Wintern die fleischliche Sphäre hinter sich gelassen hat.

Auf Anordnung Seiner Durchlaucht Helme Haffax soll von diesem Tage an, dem ersten Tage des Sturmmonds, in allen Ländern unter der segensreichen Herrschaft der Gekreuzten Schwerter für sechs Wochen dem Leben, Wirken und Tod Ihrer Exzellenz Jasina Melenaar gedacht werden.

Ein jeder Tempel, gleich welchen Patrons, ist verpflichtet, als Ausdruck der gemeinschaftlichen Trauer ein schwarzes Banner mit goldenem Ouroboros zu hissen. Die Vergabe und Kontrolle des Trauerstoffs obliegt dem Ordensamt für Reichsangelegenheiten.

Zu widerhandlungen und andere Respektlosigkeiten gegenüber der Verstorbenen werden auf das Gründlichste geahndet!

im Namen Seiner Durchlaucht Helme Haffax,
Fürstkomtur von Tobimora und Maraskan, Komtur von Mendena, Träger des Xarfaisplitters und des Schwarzen Schwertes Athai-Naq

Circaya Galahan ya Badrese
Rote Hand für Reichsangelegenheiten



Tempel der Wehrhaften Schlange, dem einzigen Tempel der Allweisen an der Piratenküste. Dort angekommen blieb ihm nichts, als an der Schwelle zu verharren, denn sein Dämonenpakt hinderte ihn daran, das Göttinnenhaus zu betreten.

Auf Befehl der Obristin Graustein wurde vor dem Tempel das Feldherrenzelt Haffax' errichtet, und dorthin zog sich der Heptarch zurück. Noch am selben Tag bekam er Besuch von der Hohen Lehrmeisterin Ilsewunde vom Berg, die dem Sardosker Tempel vorsteht. Ansonsten harnte er aus, als warte er auf ein Zeichen – und sein ratlos wirkendes Gefolge wartete mit ihm. Sechs Tage und sechs Nächte vergingen, und Obristin Graustein trug Sorge, dass niemand ihren Herrn störte.

Am siebten Tag trat Haffax aus dem Zelt. Die beim Aufbruch in Mendena glattrasierten Wangen waren nun von schneeweißen Stoppeln überzogen. Schweigend legte er den Pilgering auf der Tempelschwelle ab und kehrte in sein Zelt zurück. Als er es das nächste Mal verließ, trug er die blauschwarze Enduriumrüstung. Er erschien als der Feldherr, als den

man ihn kannte und fürchtete. Zwar hatte er das Pilgergewand abgelegt, nicht jedoch den Bart – und dies schien keine Nachlässigkeit zu sein, sondern wie alles ein unleugbares Symbol. Einst war der prächtige Vollbart das Zeichen des unbesiegteten Feldherrn gewesen, bis er ihn nach der Niederlage von Orkenwall abrasierte. Seit seiner Ernennung zum Fürsten von Maraskan hatte man ihn nur noch mit glatten Wangen gesehen.

Haffax ließ sich ein Pferd bringen, und als er aufgesessen war, richtete er zum ersten Mal in diesen Tagen das Wort an seine Vasallen: „Unsere Namen sind nur dann von Bedeutung, wenn man sich ihrer nach unserem Tod erinnert. Und damit man sich ihrer erinnert, müssen wir sie schon zu Lebzeiten bedeutend machen. Wahre Unsterblichkeit ist etwas, das das fleischliche Dasein überdauert. Und Unsterblichkeit werden wir erlangen!“

Haffax gab dem Pferd die Sporen und nur von seiner Leibgarde begleitet ritt er zurück nach Mendena.

*Yangold di Lazaar
(Michael Masberg)*

Nordmärker Nachrichten, Praios 1037 BF

Ein Licht ist erloschen



RATENFELS. Seit beinahe zwei Götterläufen währte nun schon die Pilgerreise des Elenviner Illuminaten, Jorgast von Bollharsch-Schleifenröchte, zum Orakel nach Balträa.

Aufgebrochen war er auf Geheiß des Lichtboten wenige Wochen nach dem Tode des Nordmärker Herzogs Jast Gorsam vom Großen Fluss im Praios 1035 BF.

Nun nahte die Zeit, da Seine Exzellenz Jorgast in den Nordmarken zurückerwartet wurde. Insbesondere in der Wehrhalle Elenvinas rechnete die Geweihtenschaft

jeden Tag mit der Rückkehr Exzellenz Jorgasts. Seine Hochwürden Godefroy von Ibenburg-Luring, der Erzrechtswahrer der Nordmärker Abtei Wallbronn, lenkte in der Abwesenheit des Illuminaten die Geschicke der Lichtei Elenvina. Schließlich sandte Seine Hochwürden Godefroy, geistiger Ziehsohn und treuer Freund seiner Exzellenz Jorgast, einige vertrauenswürdige Emissäre aus, den Verbleib Seiner Exzellenz Jorgast herauszufinden und ihn auf den letzten Meilen ab der Grenze Nordmarkens sicher zu geleiten.

DIE STADTGARDE GARETHS RÄT

zum Tag der Zweiten Dämonenschlacht am 30. Praios

–Keine Stroh puppen nahe oder in Gebäuden aufstellen! Winde wegen des Funkenflugs beachten! Wasser bereithalten!

–Keine Dämonennamen im Munde führen!

–Auch an diesem Tage: Keine Waffen in Alt-Gareth erlaubt! Nur der Aufmarsch der Spießbürger darf blanke Klingen tragen!

–Nicht die Dämonenbrache betreten! Wir erinnern an die vier Toten und sieben Verschwundenen des letzten Jahres.

Doch nur den Tod Seiner Exzellenz konnten diese wackeren Leute erfahren.

Den Weg über die Reichsstraße nach Gratenfels und von dort aus weiter über den Halwertsstieg gen Praios hatte seine Exzellenz gewählt, offensichtlich eine gefährliche Straße für einen einsamen Pilger. Wegelagerer und Strauchdiebe der übelsten Art, geblendet von den goldenen Sphärenkugeln und dem funkelnden Sonnenszepter, überfielen in der Gratenfelder Baronie Orgils Heim den bedauernden Pilger und verletzten ihn auf den Tode, obwohl Seine Exzellenz seine Angreifer mit der Hilfe Praios' niederzustrecken vermochte.

Voll Entsetzen über solch eine barbarische Tat erstatteten die Emissäre in Elenvina Bericht. Doch obgleich die Leichen der Angrei-

fer von den zuständigen Stellen geborgen und untersucht wurden, fand sich kein offensichtliches Motiv für diesen feigen Mord. In einem kummervollen Zug wurden alsbald die sterblichen Überreste Seiner Exzellenz Jorgast von Bollharsch-Schleifenröchte in die Wehrhalle gen Elenvina überführt. Dort wurden sie aufgebahrt, auf dass die Gläubigen Abschied nehmen mochten von dem Illuminaten, welcher in unruhigen Zeiten die Lichtei Elenvina so sicher und unbeirrt zu führen vermochte. Ein schmerzlicher Verlust wird der Tod Seiner Exzellenz für die Geweihtenschaft der Stadt am Großen Fluss wie auch für die gesamten Nordmarken sein. In einer prachtvollen Messe priesen Hochwürden Praluciata von Luring-Zwillenforst, die Vorsteherin der Wehrhalle, sowie Hoch-

würden Godefroy die Verdienste und Taten Seiner Exzellenz Jorgast und empfahlen ihn dem Götterfürsten an, doch verdamnten die Seelen seiner feigen Mörder, auf ewig in Borons Schattenreich zu wachen und nimmermehr die Paradiese der Zwölfe zu erreichen.

Am 20. Tage des Praios wurde der sterbliche Leib Jorgasts von Bollharsch-Schleifenröchte, balsamiert mit den kostbarsten Harzen und angetan mit einer golddurchwirkten Robe, in der Gruft der Wehrhalle zur ewigen Ruhe gebettet.

Bis zur Ernennung eines neuen Illuminaten durch den Heliodan werden derweil die Aufgaben des Illuminaten durch Hochwürden Godefroy weiter versehen.

*Hesindiago Wagenknecht
(Tina Hagner)*

Aventurischer Bote, Praios 1057 BF

Unglück an den Hängenden Gärten von Drôl Von den Strapazen einer Wahrheitssuche

DRÔL. Das höchste Ziel hesindianischer Wissenschaft sollte stets sein, nach der Wahrheit zu suchen. So lehrten es uns die Professoren an der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis. Wehe mir armer Schreiberin! Hätte ich geahnt, wie unmöglich es ist, Wahrheit in den Aussagen von Menschen zu finden, hätte ich mich in meinen Studien wohl mehr auf Mathematik konzentriert.

Doch ist mein Schicksal, euch Bericht zu erstatten, von den verwirrenden Ereignissen, die in der Stadt Drôl vorgefallen sind. Und wahrlich! Die phexschen Wirren mit Hesindes Gaben zu entwirren ist keine leichte Aufgabe für die Angroscha, die diese Zeilen niederschreibt.

Möge der Leser zuerst erfahren, was ungewiss ist: Die Menschen haben wieder einmal gezeigt, dass sie das, was sie pflegen sollen, nicht zu behüten vermögen. Eines der Menschenwunder, die Hängenden Gärten von Drôl, ist beschädigt. Wo Ingerimms Gnade den Menschen vor 300 Jahren enthüllte, wie sie dieses großartige Bauwerk errichteten, dort wurde Ihnen auch Peraines Segen zuteil. Wohl Tausende unterschiedlicher Pflanzen und sogar Gewächse aus dem sagenumwobenen Gildenland wuchsen auf der Pyramide.

Doch scheint den Bauherren von der rauschkrautdurchzogenen Luft des Südens das Hirn recht vernebelt gewesen zu sein. Denn eine Seite der Stufenpyramide ist zur Seite hin abgesackt! Keine andere Schlussfolgerung ist möglich, als dass das Fundament des Bauwerks wohl nicht ausreichend tief war. Einem zwergischen Baumeister wäre ein solcher Fehler nicht unterlaufen, aber die kurzlebigen Menschen bauen nicht für die Ewigkeit.

Welch Unglück! Ein so von den Göttern gesegneter Ort zerstört! Man muss sich fragen, ob die Götter nicht schlussendlich von der lästerlichen Unzucht der Südländer genug hatten und dem Ort ihren Segen entzogen. Die Drôler sollten angesichts dieser Vorkommnisse überdenken, ob sie Moral und Anstand wirklich so leichtfertig abtun sollten. Aber was soll man auch von einer Stadt halten, die den Wahrer der Ordnung Südländer aus ihren Mauern vertrieben hat?!

An dieser Stelle jedoch, verehrungswürdigster Leser, verlässt uns die Sicherheit. Denn warum dieses großartige Monument menschlicher Schaffenskunst Schaden genommen hat, darüber erzählt jeder eine andere Geschichte. Während meiner Reise nach Drôl begegnete ich einem Kaufmann aus Vinsalt. Dieser besuchte die Stadt während des Rahjwochen und

wusste zu berichten, dass eine schreckliche Seuche die Stadt im Griff hielt. Nur mit äußerster List konnte der von Phex gesegnete Händler über die Stadtmauern entkommen und so der Krankheit entgehen. Als ich in Drôl jedoch ankam sah ich kein Zeichen einer Seuche! Keine Kranken, keine Toten.

Dafür jedoch erzählte mir eine Gruppe betrunkenen Thorwaler aus dem nahen Norresundby von Erdbeben in der Stadt. Den Einwohnern sei gar der Himmel auf den Kopf gefallen! Ich kann dem besorgten Leser jedoch versichern, dass bei meinem Eintreffen der Himmel sich genau dort befand, wo er hingehört. Oben nämlich. Genau gegenüber des Erdbodens! Dieser war hingegen noch vielerorts übersät mit Pflanzen, die wohl eigentlich in den Gärten hätten Wurzeln schlagen sollen.

Auch war der Boden völlig frei von Pilzen, was erstaunlich ist, wenn man den Erzählungen des Gärtners Phrenos Glauben schenken mag. Dieser wusste nämlich zu berichten, dass Pilze vom Himmel gefallen wären und auf allem wucherten, sogar auf Mensch und Tier. War ich zuerst geneigt, dies als Rauschkrautphantasien abzutun, so ist es doch verblüffend, wie viele Drôler die gleiche Geschichte erzählten. Warum von der angeblichen Pilzflut nichts mehr zu se-



Die Hängenden Gärten vor der Zerstörung

hen war, konnte mir niemand erklären. Ich sollte bei nächster Gelegenheit mal in den Büchern nachschlagen, ob rauschkrautverursachte Halluzinationen eigentlich auch in Gruppen erlebt werden können?

Alle anderen Erzählungen und Geschichten waren noch unglaublicher! Ein Sattuul, also ein Dämon, hätte unter den Hängenden Gärten gelebt, erzählen die Chirakah. Die Patrizier hingegen schildern, dass der Rahjageweihete Amadoro, Schutzpatron der Stadt, nach 300 Jahren wieder aus seinem Grab gestiegen sein soll.

Glaubwürdiger ist da fast die paranoide Erzählung des Handelsmagnaten Fildörn

Cerastelli, der dieser armen Schreiberin vier lange Stunden erläuterte, warum die Ereignisse nur ein Komplott gewesen sein können, der direkt gegen ihn gerichtet war. Fürstin Alrigia selber habe angeordnet, die Stadt in Flammen zu stecken, um einen Anschlag auf seine Warenhäuser zu tarnen. Immerhin! Sein Warenhaus im Händlerviertel war tatsächlich bis auf die Grundmauern abgebrannt. Ob jedoch Fürstin Alrigia, die aus ausgesprochen bodenständigen Verhältnissen in Phecadien stammt, sich zu solch einer beispiellosen List hinreißen lassen würde, mag doch sehr bezweifelt werden.

Bei aller Verwirrung kann wohl nicht bezweifelt werden, dass die Götter die Stadt Dröl gestraft haben. Mögen die lasterhaften Südländer sich glücklich schätzen, dass es sich hier eher um eine Warnung handelte. Vielleicht überdenken sie ihren dekadenten Lebensstil noch einmal und zeigen den Göttern ihre Demut, indem sie das große Wunderwerk der Hängenden Gärten wieder errichten und ihre Rauschkrautpfeifen gesammelt in das Fundament eingießen!

*Rosgrimma groschna Alberosha,
Methumis (Maria Eckervogt)*

Ergebnistabelle der 3. Garether Stadtmeisterschaften

Immanfreunde, aufgemerkt! Für eine genauere Betrachtung der Ereignisse, wie immer aus der Feder des Korrespondenten für Kurtzweyl und Leybesertchtigungen, Gorm Rübenbauer, empfehlen wir die Sonderausgabe des Garether Stadtboten: **Immanfreunde!** Erfahrt dort mehr über das bittere Vorwundenaus von Eintracht Heldenberg, die Partie des Turniers zwischen Mantikor Meilersgrund und Totschlag Tobrien sowie den überraschenden Triumph von Fortuna Eschenrod gegen das Immanbaner Gareth. Die Ergebnisse der ausgetragenen Partien kann der geneigte Leser aus der folgenden Aufstellung ersehen.

ERGEBNISANZEIGE DER 3. GARETHER STADTMEISTERSCHAFTEN 1037 BF

VIERTELFINALE

Immanfreunde Nardesheim – Fortuna Eschenrod	16:20
Mantikor Meilersgrund – Totschlag Tobrien	12:11
St. Parinor – Phexgeschwind Bardewick	19:13
Gloria Garethia – IB Gareth	18:24

HALBFINALE

Fortuna Eschenrod – Mantikor Meilersgrund	15:9
St. Parinor – IB Gareth	20:23

FINALE

Fortuna Eschenrod – IB Gareth	17:14
-------------------------------	-------

**WIR GRATULIEREN
RICHTER MALLORN
ZUR WAHL ZUM
GERICHTSHERRN.
MÖGE ER AUCH
WEITERHIN STETS
IN PRAIOS' NAMEN
RECHT SPRECHEN!
—GEZ.
DER STADTRAT**

Nun ist's genug!

KUSLIK. Mit diesen Worten waren die Anschläge überschrieben, die am Morgen des 15. Praios 1037 BF überall in der Stadt prangten und bekannt gaben, dass ab sofort die Loge der Freidenker und alle ihr beigeordneten Gemeinschaften, Zirkel und Logen als Staatsfeinde und Aufrührer verboten seien. Die Gründe für diesen Schritt sind erschreckend. Natürlich war es seit langem offenes Geheimnis, dass in den Kreisen der sogenannten Freidenker revolutionäres und eventuell gar dämokratisches Gedankengut disputiert wurde. Doch seit sich während des Thronfolgekrieges zweimal, in den Tagen der unseligen Nandusrepublik zu Sibur sowie beim Mord an der Gräfin von Crasuleth, Fiaga ya Terdilion, deutlich zeigte, welche Gefahr von solchen Gedanken ausgehen kann, wurde der Adlerorden aktiv. Über ihre Ermittlungsmethoden schwiegen sich die tapferen Adlerritter auf unsere Nachfrage hin selbstverständlich aus, nicht aber über ihre Erkenntnisse: sie fanden eindeutige Beweise, dass die Freidenker von Al'Anfa finanziert wurden! Offensichtlich waren die Logen der Freidenker weit mehr als harmlose Debattierzirkel, sondern wurden von den Feinden des Horas bezahlt. Und das kann nur ein Ziel haben: unser Gemeinwesen ins Chaos zu treiben und unserem jungen Horas schaden. Spät am Abend des 14. Praios hatte eine Schwadron tapferer Mitglieder des Adlerordens die Weinstube „Die Quelle“ im Stadtteil Brigonis betreten und dort eine Diskutierunde der Freidenker aufgelöst. Selbstverständlich verhielten sich alle gesittet, die Adlerritter baten die Anwesenden, zu gehen, handelte es sich bei den meisten der Diskutanten doch um Kinder aus den besten Familien der Stadt, die sicher mit guter Erziehung auf den richtigen Weg zurückfinden werden. Der Adlerorden verhaftete nur eine Person des Disputierkreises und fuhr mit ihr in einem schwarzen, verhängten Vierspanner davon. Erst später erfuhren wir, dass es sich um die stadtbekannteste Karikaturistin Ulyssa dell'Antergo handelte. Zu diesem Zeitpunkt befand sie sich bereits auf dem Weg in eine wohlverdiente Zelle in Naumstein, hatte sie doch schon oft Stadtbobere und anderen Honorationen durch ihre Schmäherwerke beleidigt. Wir danken den Streitern vom Adlerorden, dass sie uns rechtzeitig davor bewahrt haben, unsere schöne Stadt in Chaos und Blut versinken zu sehen.

Siram Kolbrik (MM)

Yesatans Geist

Aufstände und Unruhen in Garetien · Garetien verbannt die Nandusgeweihtenschaft

In Eslamsgrund und der Kaisermark hat es nach einer Nandus-Zusammenkunft schwere Unruhen gegeben. Deshalb hat die Ständeversammlung Garetiens ihrer Königin mit knappem Votum das Verbot des Nanduskultes in Garetien empfohlen, und die Krone stimmte zu. In Meilersgrund wurde ein Nandusgeweihter als Rädelsführer hingerichtet.

MEILERSGRUND/GARETH. Die Unruhen nahmen ihren Ausgang in der Reichsstadt Eslamsgrund, wohin die Nandusgeweihtenschaft Gelehrte und Freigeister aus nah und fern geladen hatte. Aus der Ansprache oder Predigt des geheimnisvollen „Einhorns“ erwuchs jedoch eine gewalttätige Revolte, die unter dem Zeichen des unseligen Grafen Yesatan von Eslamsgrund stand. Dessen Werk „Wider Fron und Lehen“ und daimokratisches Gedankengut sind offenbar noch sehr lebendig in Eslamsgrund und trugen den Aufstand schnell durch das Königreich, getreu dem Sprichwort: „Eine Idee hat tausend Flügel“. Zahlreiche Flugblätter aus dem schon für Graf Yesatan tätigen Druckhaus Andermann & Nachf. trugen zur Verbreitung bei. Besonders blutig wurde es in der Stadt Grafenstein in der Kaisermark Gareth, wo der Pöbel Scheiterhaufen sogar für Geweihte errichtete, aber auch in vielen Städten und Marktstellen des Königreichs bis hoch ins Greifenfurtische brannte die Fackel der Revolte. Kein Wunder, dass die garetische Obrigkeit nun hart reagierte: Man versuchte allerorten, Unruhestifter, Rädelsführer und andere Umstürzler zu ergreifen. Unter hohem Druck arbeitete überdies der Königin jüngst berufene neue Vertreter, Cantzler Horulf von Luring, das Verbot der Unruhestifter aus und konnte die Abstimmung der Stände zu einer Verbannung der Nandusjünger bringen - wobei seine Stimme angeblich erst die Mehrheit ausmachte. Die Auswirkung dieses Verbots ist weiterreichend, als Beobachter vorher gemutmaßten. Denn vom Rauswurf der zwei Dutzend Nandusanhänger

aus Garetien hätte man kaum etwas gespürt, wenn nicht die Geweihten von Hesinde und Phex den Aristokraten anschließend die kalte Schulter gezeigt hätten. Hauslehrer und Hofmagier, Hofkaplane und geistliche Berater verließen die Höfe, die Tempeltore sind ratsuchenden Adligen verschlossen. Vor der kaiserlichen Hochzeit wird sich diese Eiseskälte kaum legen. Für Anhänger des Nandus bedeutet dies, dass sie sich nur auf der Reichsstraße und in den Reichsstädten aufhalten dürfen und ansonsten wie Anhänger der ebenfalls verbotenen Kult von Satuarua oder Brazzoragh behandelt werden würden. Wie zerrissen die Obrigkeit in der knapp entschiedenen Nandusfrage war, zeigte sich auch Ende Rondra, als die Urteile über die inhaftierten Rädelsführer von Eslamsgrund gesprochen wurden: Während das Gericht in der Kaiserlichen Raulsmark den Nandusgeweihten frei sprach, verhängt das Königliche Hochgericht zu Meilersgrund ein Todesurteil über einen ursprünglich aus dem Horasreich stammenden Nandustrategen und angeblichen Spion. Die Verurteilung fand unter denkbar unwürdigen Umständen statt, nämlich während ein Nandusgeweihter von der für ihn sicheren Mauer der Reichsstadt Alt-Gareth herab eine aufrüttelnde Predigt in das darunter liegende Rosskuppel hielt, das zu betreten ihm verboten war. Während die Menge vom wachsenden Ertrag erworbener Volksbildung hörte, befahl man dem Henker von Meilersgrund, den horasischen Nandusgeweihten „schnell wegzuhängen“. Ein Stadtritter klammerte sich dem Armen gar an die Beine, damit die Schlinge umso schneller ihr Werk tun konnte, ehe die Schaulustigen plötzlich ihre Sympathien neu ordnen konnte. „Eine Schande für die Zunft“ sei die Hinrichtung gewesen, meinte der Henker. Dunkel senkt sich derweil über Garetien, in dem die Dummen wohl noch dümmer werden, vor allem, wenn sie ein „Von“ sind.

Jagodar von Galothini
(Björn Berghausen)

Rondrakirche lädt zur Zwölfgöttertjoste

DERRICUM. Der Schwertbund ruft alle göttergefälligen Recken zum größten und ruhmreichsten aller Turniere nach Perricum. Unter der Schirmherrschaft der Rondrakirche wird vom 13. bis zum 16. Ronda 1037 BF zu Perricum die Zwölfgöttertjoste stattfinden. Das große Ereignis kündigte sich – zur Freude der Perricumer Bürger – bereits Monde vor seinem Beginn an. Wie in den

guten alten Zeiten, da der Schwertbund stolz und mächtig stand, mietete Jessidora de Sylphur, die Schatzmeisterin der Kirche, jedes freie Gasthauszimmer und manch' freie Wohnung Perricums als Herberge für teilnehmende Recken an. Derweil wurden vor der Stadt und im Schatten der Löwenburg Tjostenbahnen, Kampfplätze und Tribünen sowie – beschirmt von den Langen Mauern – ein Zeltlager errichtet.

Diese Zwölfgöttertjoste verspricht eher nach dem Geschmack der Perricumer zu sein, als die so bescheidene im Jahre 1029 BF (der Bote berichtete). Gäste von nah und fern werden erwartet, ebenso fahrendes Volk, wandernde Handwerker und mancher Marketender. Doch über allem schwebte das nicht verstummen wollende Gerücht, die Kaiserin selbst werde mitsamt Tross erwartet. Der Bote wird weiter berichten.

Xandros Fernel

*Leiter des Perricumer Redaktionshauses
(Katja Reinwald)*

Garether Stadtbote, 27. Ingerimm 1056 BF

Einbruch in Villa Liliengrund – Der küssende Horasier schlägt wieder zu

Am Abend des 23. Ingerimms erdreistete sich ein frecher Gauner, das Anwesen des altherwürdigen Rittergeschlechtes derer von Liliengrund aufzusuchen und auf unerlaubten Wegen Einlass zu erlangen. Jener mysteriöse Eindringling nutzte die nächtliche Unaufmerksamkeit der Diener Seiner Wohlgeboren Jeroban von Liliengrund um unmittelbar in das Schlafgemach Seiner Wohlgeboren vorzudringen. Das Bestre-

ben galt jedoch nicht den reichhaltigen Kleinodien, sondern Seiner Wohlgeboren Jeroban höchst selbst. Nun mag manch Leser bereits um das Wohlergehen des beliebten Ritters bangen, doch weder Dieb, noch Gauner noch Meuchler hatte sich dem Herrn von Liliengrund genähert. Aus gut unterrichteten Kreisen wird verlautet, dass jener Unbekannte mit einem herzhaften Kuss den friedlich schlafenden Ritter weckte, dessen erbostes Aufbrausen

die völlig überraschte Dienerschaft auf den Plan rief. Jene können berichten, dass ein elegant gekleideter Edelmann eilend die Gemächer des Hausherrn verließ. Mutmaßlich handelt es sich um dieselbe Person horasischer Herkunft, die einige Tage zuvor bereits den achtbaren Geweihten des Ingerimm, Seine Gnaden Jarulf Onken, auf offener Straße mit einem Kuss kompromittierte. Die Hintergründe erscheinen verworren, zumal sich sowohl Wohlgeboren von Liliengrund als auch Seine Gnaden Jarulf bislang eines tadellosen Rufes erfreuen.

*Kerry ui Brioghan
(Christian Jeub)*

*Endlich wieder erhältlich!
Episode 5 & 6 der Geschichte um
die draufgängerischen und amourösen
Abenteuer des belhankanischen
Frauenschwarmes von L. P. C.
jetzt in der zweiten Auflage
von Band 3 erhältlich!*

**RAPIRO FLORETTI UND DIE
GESANDTE DES HERZOGS**

&

**RAPIRO FLORETTI UND DER
FLUCH VON CHABABIEN**

*Exklusiv mit schwarzem Schließband!
Wird es ein Wiedersehen mit Cordovan
Cavarazzo – dem Alchimist von
Mengbilla geben? Was ist aus der
Signora di Cavalcanti geworden?
Nur 1 Silbertaler!*

Nordmärker Nachrichten, Ronda 1057 BF

Neue ScharfrichterIn für Elenvina

ELENVINA. Voll waren die Kerker der Herzogenstadt am Großen Fluss, seitdem Meister Algroban Bechenbracht, der Spießwart Elenvinas, verschwunden war (siehe Ausgabe 161 des Aventurischen Boten). Und mit jedem Gerichtsurteil, dass das Stadtgericht sprach, mit jeder Verurteilung, welche der Herzogenhofe traf, füllten sich die Kerker mehr, denn nach altem Brauch ist es allein der herzogliche Spießwart, welcher in der Herzogenstadt Körperstrafen vollstreckt. Mißbilligend sah diesen Zustand auch die Geweihtenschaft des Herrn Praios, befindet sich der städtische Kerker doch am Greifenplatz vor der Wehrhalle und somit fast direkt unter den Augen der Diener des Götterfürsten.

So durfte es keinesfalls weitergehen, befand Seine Hoheit in seiner Weisheit.

Ogleich der Herr der Nordmarken in den vergangenen Monden so manchesmal außer Landes am Kaiserhofe weilte, schaffte er seiner Stadt Abhilfe: Am 2. Tag des Rondramondes 1037 BF ernannte Seine Hoheit die Klippagerin Hadelin Armshaus zur neuen Spießwartin. Meisterin Hadelin ist 27 Götterläufe alt und eine ehemalige Kämpferin und gilt als dem Herzogenhause treu. Es wird erwartet, dass ab jetzt die Gerichtsbarkeit Elenvinas wieder ihren gewohnt zuverlässigen Gang gehen wird.

Patrizier und Bürger dankten Seiner Hoheit und lobten die neue Ernennung der Spießwartin, auf dass die Ruhe und Sicherheit in der Stadt auch weiterhin gewährleistet ist.

*Hesindiago Wagenknecht
(Tina Hagner)*

Schlacht im Schnee

Erste Schlacht der Bombastenfede vor den Toren Salzas!
Graf Albio III. unterliegt durch List und Verrat!

SALZA. „Soll er sich mit seinen Bettelknechten nach Salza wagen. Sie werden hängen wie der Mörder meines Sohnes!“ Graf Albio III. von Salza machte keinen Hehl daraus, dass er die von Waldgraf Eilert II. Rheideryan erklärte Fehde nicht friedlich beilegen wollte. Siegesgewiss gab er sich, der mächtigste der nostrischen Bombasten. Zu diesem Zeitpunkt ahnte er noch nicht, dass ihm die schmerzlichste Niederlage seiner dreißigjährigen Herrschaft bevorstand.

Ein Hilfesuch des Waldgrafen bei der Königin und der Spott des Grafen Albio waren der Fehde vorausgegangen. Es folgten der unglückliche Tod von Salzas Erbprinzen durch den Roten Thade aus des Waldgrafen Gefolge sowie der Vergeltungstreich Graf Albios (die *Kriegsposau* berichtete). Nun wob der Winter unserer Mutter Nostria ihr Firngewand. Doch dies schreckte den furchtlosen Soldatengrafen Eilert nicht, seine Ritter, Waffenknechte und eingeschworenen Schwerter zu versammeln, um sie gegen Salza zu führen. Auch Graf Albio blieb nicht untätig und warb mit dem Gold seiner reich gefüllten Schatullen horasische und thowalsche Söldner an. Die in der Salzfeste untergebrachten königlichen Soldaten verweigerten ihm jedoch – ohne Befehl der Marschallin von Sappenstiel – die Hilfe, ebenso der in Salza im Exil lebende Graf Muragio XII. Ansfinion von Kendrar. „Dies ist Eure Fehde, nicht meine“, sollen seine Worte gewesen sein.

Der Zug des Waldgrafen

Von Mirdin über Althagen und Lyckmoor führte Graf Eilert sein Heer. Weitere unzufriedene Wojwoden schlossen sich ihm an, die meisten jedoch beschlossen, sich nicht in die Bombastenfede hineinziehen zu lassen – die Einigkeit unseres geliebten Nostrias stand höher in ihrer Gunst! In Althagen versuchte eine Geweihte der Travia, Graf Eilert dazu zu bewegen, von einem Kampf Nostrier gegen Nostrier abzusehen, doch Seine Hochwohlgeboren hielt eisern an seiner Entscheidung fest.

Hinter Lyckmoor traf das Heer des Waldgrafen erstmals auf Widerstand: Ritterin Maire von Yosulbruch warf sich den Rittern des Herrn Eilert entgegen. Doch im Schneetreiben muss sie die Stärke des Gegners unterschätzt haben und ließ sich zudem in die nahen Wälder locken. Niemand aus ihrem Gefolge überlebte das Scharmützel, auch Ritterin Maire trat den Flug über das Nirgendmeer an.

Schlacht vor Salzas Toren

Immer noch besaß Graf Albio keine verlässliche Kunde über die Stärke des feindlichen Heeres. Es wäre für ihn ein Leichtes gewesen, hinter den Mauern Salzas auszuharren – doch war er nicht gewillt, sich zu verstecken. Als seine Kundschafter das Nahen der mirdinischen Schwerter meldeten, führte er persönlich sein imposantes Aufgebot durch das Stadttor. Zwei Banner der Grafengarde in den rot-silbernen Wappenröcken, Dutzende horasischer Schützen und eine halbe Hundertschaft thowalscher Seesöldner, dazu die Ritter und Frankfreien des Bombasten. Über 250 Köpfe zählten die wackeren Verteidiger Salzas.

So standen sie in der Kälte und warteten auf den Kontrahenten. Und endlich zogen die mirdinischen Streiter auf, dunkle Schemen hinter einem Vorhang aus Schnee. Drei Reiter lösten sich und ritten in die Mitte des kommenden Schlachtfeldes – und so tat Graf Albio mit zwei treuen Frankfreien es ihnen gleich. Deutlich war unter den mirdinischen Reitern Graf Eilert an seinem grünen Wappenrock zu erkennen. Doch er fiel zurück und überließ jemand anderem das Gespräch. Wie groß war die Überraschung, als diese Person sich als Gräfin Melanoth von Ingvalsrodden zu erkennen gab.

„Was würde nur Euer Gemahl, Graf Muragio Ohneland, sagen“, fragte Graf Albio. „Sähe er Euch nun an der Seite der Bettelritter?“

„Ich werde ihn fragen, wenn wir Euch aus Salza vertrieben haben“, antwortete die Bombastin. „Ihr glaubt, er würde Euch etwas schulden, aber er verdankt Euch nichts.“

Mit einem Blick auf Graf Eilert II. fragte Seine Hochwohlgeboren: „Hat der Bettelgraf seinen Mut verloren, dass er es nicht wagt, selbst zu sprechen?“

Gräfin Melanoth lächelte. „Er spricht mit Euch, wenn Ihr die Bedingungen Eurer Aufgabe akzeptiert. Anderweitig zieht er es vor, das Schwert sprechen zu lassen.“ Herr Albio protestierte, doch die Gräfin fuhr ungerührt fort: „Ihr übergebt die Leichname des Roten Thade und seiner Gefährten. Zudem werdet Ihr ein Blutgeld in Höhe von 3.000 Dukaten entrichten und Euch für Eure Beleidigungen öffentlich in Anwesenheit der Königin entschuldigen. Akzeptiert Ihr, wird Graf Eilert von einer Fortführung der Fehde absehen. Andernfalls ...“ Die Gräfin machte eine Pause.

„Andernfalls“, sagte Graf Albio und ritt zurück zu seinem Heer, um es in die Schlacht zu führen.

Die List des Soldatengrafen

Mittlerweile hatten Kundschafter die Stärke des Gegners ausgespäht. Die Verteidiger Salzas waren den Streibern aus Mirdin nahezu um das Doppelte überlegen. Mit der Gewissheit des Sieges auf seiner Seite gab Graf Albio den Befehl zum Angriff. Doch er hatte seinen Gegner unterschätzt.

Denn dies war die List des Grafen Eilert: Schon bei Lyckmoor hatte er sein Heer getrennt und einen Teil seines Aufgebots am Nordufer des Ingvals durch die Auen nach Westen geführt. Der vermeintliche Graf von Mirdin, dem Herr Albio gegenüberstand, war nicht mehr als ein Ritter in Rüstung und Wappenrock des Grafen! Während nun die Schlacht begann, sprach sein Hofmagus Storko von Nostria, der gemeinsam mit der Königin das Zauberkunsthandwerk an der nostrischen Akademie gelernt hatte, einen Zauber, der den Ingvall zufrieren ließ. Über eine Brücke aus Eis stürmte der mirdinische Entsatz in die Flanke des Salzaraner Aufgebots. Das Blatt wendete sich!

Herr Albio gab den Befehl zum Rückzug in die Stadt, als von dort weitere Kämpfer nahten: Graf Muragio und seine kendrischen Ritter versperrten den Weg nach Salza. Von drei Seiten angegriffen, wurde Graf Albios Heer aufgerieben. Durch das Opfer des Frankfreien Bösfold von Grotenback konnte im Westen eine Bresche geschlagen werden, und so gelang Graf Albio und einem Teil seiner Garde die Flucht hinter die Stadtmauern. Doch die Schlacht hatte er verloren.

Salza unter Belagerung

Graf Eilert wiederholte die Forderungen, unter denen er bereit wäre, die Fehde beizulegen – und erhöhte das Blutgeld auf 6.000 Dukaten. Gleichzeitig versprach er, für jede Woche, die Graf Albio die Aufgabe verweigerte, einen der gefangenen Ritter vor den Mauern Salzas hinzurichten – standesgemäß durch das Schwert, mit anschließender Feuerbestattung. Verschonen würde er nur

jene, die mit ihrer Treue zu Graf Albio brachen.

Zur Stunde ist Graf Albio nicht bereit, sich geschlagen zu geben. Während die Bombasten von Mirdin, Ingvalsrohden und Kendrar mit ihrem Gefolge ein Winterlager vor Salzas Mauern errichtet haben und die Stadt belagern, scheint sich der Graf auf die Stunde vorzubereiten, in der er zurückschlägt. Das blutige Kapitel der Bombastenfehde ist noch nicht beendet.

Derweil richten sich alle Blicke nach Nostria. Nur in der Macht von Königin Yolande II. scheint es noch zu liegen, weiteres Blutvergießen zu verhindern. Doch laut ihrer Marschallin Rondriane von Sappenstiel wird sich die Krone nicht einmischen.

*Immo Habersack
(Michael Masberg,
mit Dank an DSR und AS)*

Freie Trommel, Ingerimm 1890 d.C.

Nostrische Plage sucht Andergast heim



ANDERGAST. Unsere Nachbarn am Unterlauf des Ingvals gefährden nicht nur den Frieden im eigenen Land, sondern nun auch den unsrigen. Seit einigen Wochen erreichen uns Berichte über die Gräueltaten eines Raubritters von massiger Gestalt, gerüstet mit rot lackierter Platte und einem gehörnten Helm. Unzweifelhaft handelt es sich da-

bei um ‚den roten Bullen‘, einen geächteten Ritter namens Akorius von Lyngwyn. Diese Schande des Rittertums trieb bereits in Nostria ihr Unwesen – und machte dabei unter anderem mit dem ehrlosen Angriff auf ein Perainekloster von sich reden. Nun wütet der rote Bulle in unserem geliebten Königreich.

Seine Majestät Efferdan I. ersucht zurzeit

den nostrischen Grenzgrafen Cloduar von Klöppenau, um den Schurken gemeinsam zu stellen. Derweil pocht Prinz Wendelmir darauf, sich in dieser Sache nicht mit den Nostriern gemein zu machen.

*Cereborn Galahan, Schriftleiter
(Michael Masberg,
mit Dank an Marcus Buss)*

Salamander Sonderausgabe Rahja 1056 BF

Der Codex Albyricus ist ein Relikt – Reaktionen

Salamander



Der offene Brief des Jeldan von Pericum (s. Ausgabe 162) hat die Gilden in Aufruhr versetzt, hinterfragte der Magister doch die im Codex Albyricus niedergelegten Bekleidungs Vorschriften, welche seit Zeiten Rohals des Weisen für Gildemagier gelten. Die Anzahl der eingehenden Leserbriefe offenbart nicht nur großes Interesse, sondern einen ebensolchen Diskussionsbedarf innerhalb der Magierschaft. An dieser Stelle möchten wir daher ein Meinungsbild aufzeigen, indem wir ausgewählte Beiträge in Auszügen wiedergeben. Unsere Korrespondenten haben außerdem führende Köpfe zur Debatte befragt, um unseren geneigten Lesern des Aventurischen Boten ein möglichst breites Meinungsbild bieten zu können.

*Baltram von Liepenberg,
leitender Schriftmeister*

„Die Verachtung, welche der Verfasser des Artikels dem Codex Albyricus entgegenbringt, spricht aus jeder Zeile dieses sorglos dahin geworfenen Pamphlets. Ist der Codex etwa der Bauchladen eines Zuckerbäckers, aus dem man sich nach Bedarf die eine oder andere Nascherei herauspicks? Nein, er ist ein als Ganzes zu achtendes und zu bewahrendes Normenwerk.“

—Ruane von Elenvina, Spektabilität der Akademie der Herrschaft zu Elenvina

„Ein totes Pferd wie die Kleidungs Vorschriften des CA derart tollwütig auszupeitschen, zeugt davon, dass der Autor offenkundig gegenwärtig kein sinnvolles Forschungsvorhaben betreibt. Was selbstredend dem Wahrheitsgehalt der betreffenden Zeilen keinen Abbruch tut.“

—Salpikon Savertin, Convocatus primus der Bruderschaft der Wissenden

„Der Codex enthält Bekleidungs Vorschriften? Man lernt doch nie aus.“

—Demelioë Nandoniella Terbysios, Spektabilität der Dunklen Halle der Geister zu Brabak

„Eine einzigartiges Manifest, voller unvergleichbarer Argumente. Gerade die Magier des Benisabayad wissen um die Notwendigkeit, in Zeiten akuter Bedrohungen die Prioritäten weise zu setzen und den wichtigsten Fragen unserer Zunft den höchsten Stellenwert einzuräumen. Von daher sehen wir auch mit unaussprechlicher Vorfreude der in Bälde zu erwartenden Erörterung des idealen Verhältnisses von Stablänge zu Stabumfang entgegen, das ebenfalls dringend einer fundierten Untersuchung bedarf.“

—Praioziber der Alabasterne, Dozent an der Schule der vierfachen Wandlung zu Sinoda

„Ich bin gegen Borbarad in die Schlacht gezogen, ich muss mir nicht vorschreiben lassen, wie ich mich zu kleiden habe!“

—Brian Allard, Absolvent der Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana

„Auch wenn der Collega hier und da sicherlich im Streben nach disputationsfähigen Thesen über das Ziel hinausschießt, ist nicht zu übersehen, dass sich in dieser Polemik zahlreiche Splitter historischer und systematischer Wahrheit finden



lassen. Diese gilt es sorgfältig zu sammeln, zu sichten und zu ordnen.“

—Robak von Punin, *Spektabilität am Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik*

Ich glaube, ich hatte schonmal sehr deutlich gesagt, wohin ihr euch diesen verstaubten Schinken (gemeint ist wohl der CA, die Red.) schieben könnt, das wohl!

—Wulfer Wulfgrimmasson, *Meistar an der Runajasko zu Olport*

„Selbstredend ist es von Vorteil, auch mal um die Ecke zu denken. Dabei hat sich der Collega aber ganz augenscheinlich verlaufen! Der Codex Albyricus regelt nicht nur zahlreiche Dinge im Umgang der Magierschaft untereinander, sondern ist auch nach außenhin ein wichtiges, identitätsstiftendes Grundlagenwerk. Die jungen Leute heutzutage sollten außerdem ganz andere Sorgen haben als solche Äußerlichkeiten – zum Beispiel die nächste Examinatio.“

—Jaunava Dragoneff, *Spektabilität der Halle des Quecksilbers zu Festum*

„Man bringe mir den Autor dieses Machwerks, und ich werde ihm Vernunft in den Leib prügeln. Ganz egal, ob er in vorgeschriebener Kluft oder in Garethr Platte aufkreuzt.“

—Saldor Foslarin, *Convocatus primus des Bunds des Weißen Pentagramms*

„Überfällig, evident und in jeder Hinsicht stichhaltig argumentiert. Man möchte unserer Zunft wünschen, dass sie mehr kluge Köpfe wie den Verfasser dieser Streitschrift hervorbringt, die sich auch kleinerer Fragen mit Leidenschaft und Geisteswitz annehmen.“

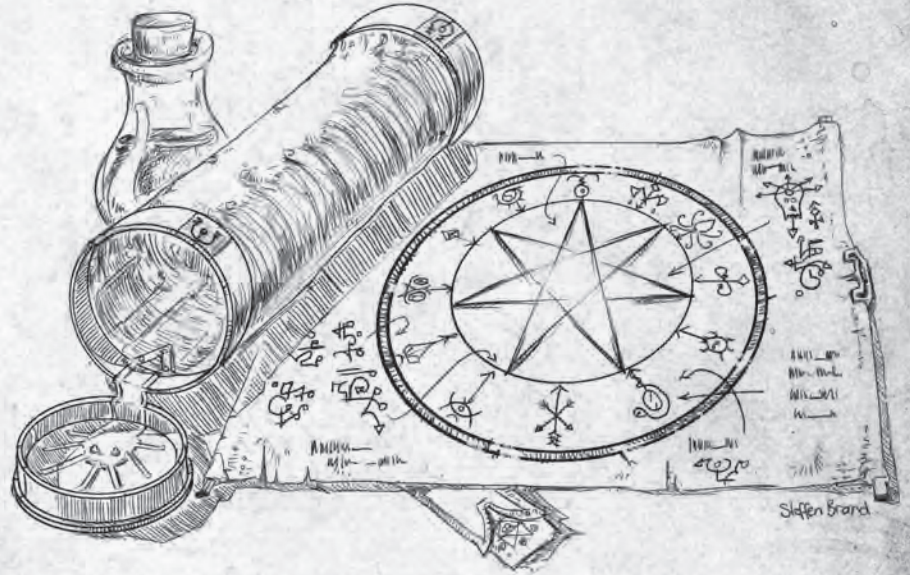
—Stipen Hullheimer, *Skriptenmeister des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva*

„Ein im – vermutlich jugendlichen – Eifer des Gefechts leichtfertig hingeworfener gedanklicher Schnellschuss, dessen Verfasser sich der Subtilität der von ihm behandelten

Materie nicht hinreichend bewusst zu sein scheint. Ein jedes Ding, und mag es auch prima vista noch so unbedeutend erscheinen, ist im gesamten Kontext seines Seins zu analysieren und zu evaluieren. Man möge dem Autor wünschen, dass er sich dieser Maxime in Zukunft stärker verpflichtet zu fühlen weiß.“

—Sirdon Kosmaar, *Spektabilität der Akademie der hohen Magie zu Punin*

Firuncio Sforigan
(ED, mit Dank an Jag T. Kenner)



Aventurischer Bote, Rondra 1037 BF

Neue Risse in der Goldenen Allianz

Nachdem sich in den letzten Monaten bereits die Beziehungen zwischen den Höfen in Khefu und Brabak deutlich abgekühlt hatten, gibt es nun auch noch einen veritablen Streit zwischen den Verbündeten aus dem Káhet Ni Kemi und dem Horasreich.

Bereits in den letzten Jahren hatte das freundschaftliche Verhältnis der ehemals eng verbundenen Länder einige Rückschläge zu verkraften gehabt. Während die Horasier die seltsame Untätigkeit der Kemi-Krone gegenüber den hetzenden Corvikanern rügen, erklingen von kemischer Seite immer lautere Vorwürfe. Die Horasier gebärdeten sich nicht wie ein Freund, sondern vielmehr wie eine Besatzungsmacht, deren alleiniges Interesse den Bodenschätzen und Anbauerzeugnissen des Südreichs gälte.

Der Unmut der Horasier hingegen entzündet sich insbesondere daran, dass die kemische Priesterschaft die Schuldigen noch nicht ermittelt hat, die vor kurzem in Djásét zwei horasische Seesoldaten auf Landurlaub ermordet haben. Obendrein wurde die Tat von Corvikanerabt Boronfried Sá'kurat in einer Predigt als „wahrhaft borongefällig und lobenswert“ gepriesen. Als Retourkutsche verweigerte die horasische Kommandantur nur Wochen später die Entsendung von Unterstützungseinheiten gegen die mit alanfanischen Söldlingen verstärkten Truppen der abtrünnigen Prinzessin Rhônda, die aus Anûr, zwischen Sylla und Ostkemi gelegen, das kemsche Grenzdorf Jál besetzt hatten und nur nach mehrtätigen, verlustreichen Kämpfen wieder über die Grenze zurückgedrängt werden konnten.

Die aktuelle Auseinandersetzung hat aber ausnahmsweise nichts mit einem corvikanischen Attentat oder horasischen Verstößen gegen den Bündnisvertrag zu tun, sondern dreht sich um die Forschungs-expedition der horasischen Schivonella Prinzessin Salkya.

Die Expedition brach vor rund einem halben Götterlauf bei Nacht und Nebel von Khefu ins Südmeer auf, mit an Bord die Novizin des Laguanaordens Ziyaal Al'Plâne, Tochter der Heerführerin Chanya Al'Plâne. Obschon die Expedition offiziell nicht kommentiert wurde, besagen Gerüchte, dass Kemi und Horasier neue Seewege nach Uthuria auszukundschaften trachteten. Auch wurde berichtet, dass es um die Suche nach der legendären *Uthurischen Rose* ging, oder um neue, bislang noch nichtkartographierte Inseln im Feuermeer. Vor eineinhalb Monaten ging Ziyaal Al'Plâne plötzlich wieder in Khefu an Land – überraschenderweise abgesetzt von einem tulamidischen Handelsschiff.

Bei Hofe berichtete die Novizin dann Ungeheuerliches: Kapitänin Boreal habe sie und andere Mitglieder der wissenschaftlichen Delegation der Meuterei und Sabotage angeklagt und ohne Prozess oder Anhörung mitten im Südmeer über Bord werfen lassen. Allein der Gnade des Götterfürsten Boron und dem Wohlwollens seines Sohnes Efferd sei die wundersame Rettung zu verdanken.

Nisut Ela XV. hatte danach alle Mühe, die Wogen zu glätten, und insbesondere Vizekönigin Chanya Al'Plâne musste ihr Temperament zügeln, um nicht die Goldene Allianz selbst ins Wanken zu bringen. Letztlich stimmte der horasische Gesandte zu, den Vorfall von einer Untersuchungskommission klären zu lassen, die

drei Wochen später in Vinsalt ihre Arbeit aufnahm. Dort wurde auch Kapitänin Boreal vernommen, die inzwischen in Grangor vor Anker gegangen war. Zeugen waren nicht geladen, da der Kommission die Aussagen horasischer Ehrenmänner und -frauen genügten. Wenig überraschend war das Urteil der Kommission nicht geeignet, die Wogen zu glätten. Darin wird Kapitänin Boreal bescheinigt, in Übereinstimmung mit dem Seerecht gehandelt zu haben; lediglich die Tatsache, den Ausgesetzten Beiboot und Wasser verweigert zu haben, wurde als im Gegensatz zu seefahrerischen Gebräuchen gerügt. Des Weiteren erklärte die Kommission die verurteilte Meuterin Zîyaal Al'Plâne zur *persona non grata*, zur unerwünschten Person.

Nach Bekanntmachung des Urteils zitierte Nisut Ela umgehend den horasischen Gesandten an ihren Hof, doch ihr scharfer Protest wurde bislang noch nicht offiziell beantwortet. Vizekönigin Chanya Al'Plâne steht derweil unter Bewachung in ihrem Palast zu Djâset unter Hausarrest, bis sie sich bereitfindet, per heiligem Eid persönlichen Rachefeldzügen zu entsagen. Ihre Tochter Zîyaal ist hingegen wieder in die Inselkolonien zurückgekehrt, um sich dort im Kloster Morek auf ihre Weihe vorzubereiten. In der Corvikanerhochburg Merkem hingegen rief Abt Boronfried Sá'kurat die wahren Gläubigen dazu auf, die Beleidigung des Ordensgewands nicht ungerächt zu lassen.

Derio Mantago (Armin Abele)

*Er ist wieder da!
Neue Abenteuer von
Rapiro Floretti
aus der Druckerei Graziani!*

*Episode 9 & 10 der Geschichte um
die draufgängerischen und amourösen
Abenteuer des belhankanischen
Frauenschwarmes von L. P. C.
jetzt in Band 5 erhältlich!*

**RAPIRO FLORETTI UND DAS
GEHEIMNIS DER SEHERIN
&
RAPIRO FLORETTI UND DIE
LOGE VON DRACONTERIA**

*Exklusiv mit rotem Schließband!
Wird die Prophezeiung von Aurelia
wirklich eintreffen? Was ist aus
Rapiros totgeglaubtem Bruder
geworden? Die Signora di Cavalcanti
ist in die Fänge von finsternen Kultisten
geraten – kann Rapiro sie aus den
Klauen der sinistren Geheimloge
retten?*

Nur 1 Silbteraler!

Festumer Flagge, Praios 1037 BF

Augenzeugenbericht vom Heiligengang der Adelsmarschallin

*Jeden Tag erreichen uns zahlreiche Briefe
unserer Leser. Nicht jeden von ihnen können
wir abdrucken, aber dieser erschien uns
so gewichtig, dass wir ihn der Öffentlichkeit
nicht vorenthalten wollen.*

– die Redaktion der Festumer Flagge

Werte Redaktion der Festumer Flagge!
Werte Alanka Ouvenske!

Rondra und ihre elf göttlichen Geschwister zum Gruße! Mit großem Unverständnis musste ich die Ausgabe des Peraine 1036 BF Eurer Gazette lesen! Mussten doch gute Zwölfgöttergläubige dort gar liederliche Lügen und Halbwahrheiten über jene Ereignisse im Phex vernehmen! Weil die Wahrheit nicht verhehlt bleiben darf, muss ich darum bitten, diesen Leserbrief zu veröffentlichen!

In eurem Artikel „Brückenadel triumphiert bei Heiligengang im Bornland!“ wurde nahegelegt, dass die Berichte der tapferen Recken, die die Ereignisse nahe dem heutigen Firunen erlebten, dem Rausch entspringen und nicht der Wahrheit entsprechen! Dem ist mitnichten so. Als Geweihter der Leuin verbürge ich mich für den tatsächlichen Hergang, dass die Goblinhorden sich an jener örtlichen Riesenburg firunswärtig der Stadt versammelten und mit uns Tapferen finstere liederliche Gestalten und Geister vertrieben, die dort die Zukunft des gesamten Bornlandes im

Zuge uralter Geheimnisse zu bedrohen versuchten. Schließlich erschien der Riese Milzenis mit mahnenden Worten, eine naturgewaltige Erscheinung. Unter Verlusten und Anstrengungen schafften wir es denn eine neue Saat zu legen: Va'Ethanja, ein mächtiger Baum, der nun über dieses Land am Born wachen soll.

Unsere Pilgergruppen haben ebenfalls den rondragefälligen Heiligengang absolviert, auf dem ein Ordensbruder und ich gar die Gebeine und das Weiheswert des Heiligen Sigrain von Leuenwacht bargen (worüber ihr Blatt dann doch noch berichtete...), dann aber unsere Pläne zum Wohle aller geändert, und uns mitnichten dem Meskinnes hingegeben oder ähnlichem! Die Ereignisse jener Nacht waren mysteriös und beängstigend, aber es sollten keine derartigen Lügen verbreitet werden! Seitdem verweile ich in Firunen bei meinen Brüdern und Schwestern im Tempel der Alveransleuin, der dem Schwertwunder von Leufurten geweiht ist. Wer auch immer meine Worte in Zweifel zieht, dem sei es freigestellt, mich zu einem göttlingefälligen Zweikampf zu fordern, denn ich bin bereit, mich für meine Worte vor den Göttern zu verteidigen!

*Rondusyan Ehrwalding von Puleth,
Knappe der Göttin aus dem Orden des
Heiligen Zorns der Göttin Rondra,
am 20. Ingerimm 1036 BF*



ins Spiel kommen, wenn der Kriminalfall z.B. bis zu einem bestimmten Datum oder dem Erreichen des Pilgerziels gelöst sein muss. Stellen die Helden am Ziel des Heiligengangs einen reuigen Mörder oder finden sie heraus, dass der blinde Hass auf seinen Halbbruder Torjin in die Arme des Erzdämonen Blakharaz getrieben hat? Werden sie dadurch vielleicht an eigene Unzulänglichkeiten erinnert oder sogar selbst versucht?

◆ Firnjan von Tandelow, ein Bronnjar aus dem östlichen Sewerien, stammt aus einer geachteten Familie, die alte Traditionen hochhält. Ein alter Familienschwur besagt, dass das Familienoberhaupt

in jeder Vollmondnacht an der jahrhundertealten Familiengruft zu wachen hat. Wassjew von Niedersempstal, ein ungeliebter Nachbar der Familie, weiß um den alten Eid und will Firnjan diskreditieren. Er ruft zu einem Heiligengang während des nächsten Vollmondes, an dem das Oberhaupt der Tandelows unmöglich teilnehmen kann. Firnjan bittet die Helden, ihm zu helfen: sie könnten an seiner Statt an Wassjews Heiligengang teilnehmen und sich den Schikanen des unsympathischen Bronnjaren stellen oder an Firnjans Stelle die Wacht über die Gruft übernehmen – was dann geschieht, liegt in Ihrer Hand.

PILGERN AUßERHALB DES BORRLANDES

Nicht nur im Borland, sondern in ganz Aventurien sind Pilgerreisen und Wallfahrten Bestandteil des religiösen Lebens vieler Menschen. Die Novadis pilgern zum Feld der Offenbarung nach Keft und ganze Familien können sich in Brig-Lo von Reliquienverkäufen an Pilger zum Jahrestag der Zweiten Dämonenschlacht ernähren. Die Donnersturmfelder sind ein beliebtes Ziel unter Rondragläubigen. Der Abenteuerband **Quanionsqueste** ist nur eines unter vielen offiziellen Abenteuern, die sich mit der Suche der Menschen nach ihren Göttern beschäftigen.

Doch auch überregional gibt es neben den großen Pilgerzielen viele kleine, aber dennoch bedeutsame Orte, an denen man spannende Abenteuer erleben kann. Diese Orte sind meistens eher regional bekannt und geachtet. Die hier verehrten Heiligen sind häufig in den Kirchen nicht offiziell anerkannt, sondern kleine Lokalheilige. Gerade bei der ländlichen Bevölkerung und den ärmeren Menschen sind diese Orte umso beliebter, handeln ihre Geschichten doch oftmals von Ereignissen, die sie oder ihre Vorfahren direkt betroffen haben. Für das Leben des Bauern Alrik ist ein lokaler Peraineheiliger, der seinen Weiler vor einer Hungersnot gerettet hat, viel greifbarer als der fern gelegene Donnerbachfall, an dem Anhänger der Rondra ihren Mut beweisen.

Üblicherweise ist eine Pilgerreise einer bestimmten Gottheit gewidmet und der Gläubige wird auf seiner Reise die Werte dieser Gottheit besonders achten. Als Spielleiter sollten Sie daher durch kleinere und größere Szenen den Spielern Gelegenheit geben, sich mit dem Wesen der Gottheit auseinanderzusetzen. Dies muss nicht immer gleich ein ganzes Abenteuer sein, sondern kann auch vignettenartig in kleinen Einzelszenen geschehen.

PRODUKTVORSCHAU

BEITRIFF ERWÜNSCHT!

Dies gilt für die meisten der zahlreichen Gruppierungen in **Orden und Bündnisse**, den dritten Band mit aventurischen Organisationen, vorausgesetzt, die Helden erfüllen die an sie gestellten Bedingungen. Welche das sind, lässt sich in diesem Band ebenso erfahren wie wie man in der entsprechenden Organisation Karriere macht und ob die Nordlandbank einem Helden Geld leiht.

Wie seine beiden Vorgängerbände auch, enthält dieser alle wichtigen und relevanten Informationen über die beschriebenen Organisationen. Auf einen Blick kann man mehr zu der Geschichte und Struktur eines Ordens erfahren, hat eine Übersicht über dessen wichtigste Mitglieder oder erhält Informationen, wie man einen Helden als Teil dieser Gemeinschaft spielen kann.

Orden und Bündnisse – Aventurische Organisationen Band III enthält u.a. folgende Organisationen: Die Nordlandbank, das Directorium, die Therbüniten, die Draconiter, den ODL, den Widderorden, die geheimnisvolle Letzte Schwadron, die Borbaradkirche sowie den Orden zur Wahrung vom Rhodenstein.

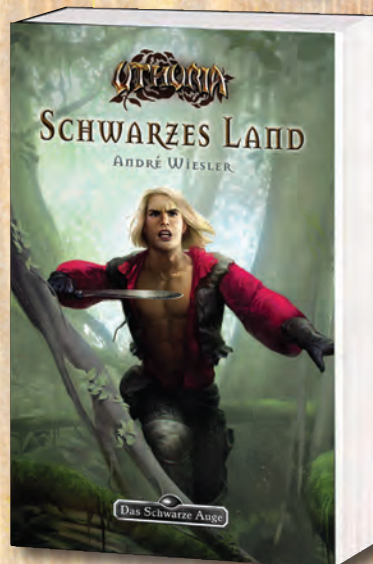
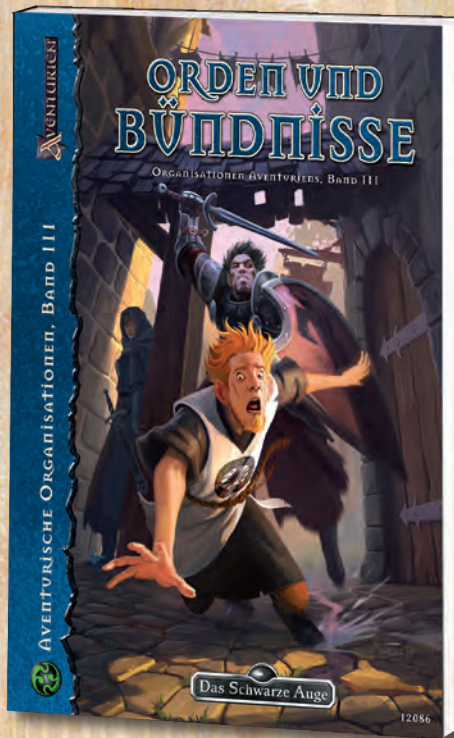
SCHWARZ, SCHWARZ, SCHWARZ

Nach **Schwarze Perle** und **Schwarze Segel** geht es mit **Schwarzes Land** weiter.

Porto Velvenya, die Siedlung der Al'Anfaner in Uthuria, wurde von grausamen Ereignissen erschüttert, und das Leid für die Bewohner der jungen Kolonie nimmt kein Ende. Während sich die Überlebenden von den Schrecken erholen und sich manch einer in unerwartet hoher Position wiederfindet, folgen weitere Angriffe. Schon bald zeichnet sich ab, dass eine große Schlacht bevorsteht. Eine Schlacht, die entscheidend für das Schicksal der Aventurier auf dem fernen Südkontinent sein wird, und bei der sich das Schwarze Land rot färbt.

Doch Alrik, Wahelaha, Karas und ihre Gefährten haben ganz eigene Herausforderungen zu meistern. Werden sie Trauer und Angst besiegen und ihren inneren Dämonen entkommen? Werden sie ihre Bestimmung finden oder kläglich scheitern? Und vor allem, welche Opfer müssen sie bringen?

Die Rose der Unsterblichkeit 3 – Schwarzes Land ist der dritte und abschließende Teil der Trilogie von André Wiesler.



GARGYLEN IM ANFLUG

Mit **Steinernen Schwingen** gehen die Garether Gargyle im Februar in den Landeanflug auf die Bücherregale der Leser. Das Abenteuer aus der Feder von Dominic Hladek führt die Helden in die Straßen der Metropole, wo sie die phantastischen Seiten Gareths kennenlernen. Im Garether Großstadtschungle stoßen sie auf die mysteriösen Schattenpfade, und natürlich können sie auch den steinernen Wasserspeiern begegnen. Es besteht sogar die Möglichkeit, einen der steinernen Wächter selbst ins Abenteuer zu führen, und einen Teil der Geschichte aus einem gänzlich anderen Blickwinkel zu erleben.

Die prall gefüllte Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs** ist zur Unterstützung am Spieltisch bestens geeignet. Notwendig ist sie aber nicht, denn alle Schauplätze und Figuren sind im Abenteuer selbst beschrieben.

Steinerne Schwingen ist am besten für Erfahrene bis Experten-Helden geeignet, denn – soviel sei verraten – es geht nicht nur um Herkunft und Schicksal der Gargyle, sondern gleich auch noch um das Schicksal der Kaiserstadt.

Ein Blick auf das Regelwerk

Liebe Botenleserinnen und Botenleser!

Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe einen Überblick über unsere Designziele und die Grundlagen der Regeln gegeben haben, wollen wir euch dieses Mal mehr Details über den Aufbau des Grundbuchs von **Das Schwarze Auge 5** verraten. Die Unterteilung der einzelnen Kapitel und einige Inhalte können sich noch ändern, denn wir sichten und bearbeiten immer noch euer Feedback, das ihr uns über das Formular auf unserer Website und die Redaktions-Threads im Ulisses-Forum schickt. Und da wir dieses Feedback berücksichtigen wollen, können sich noch einige Änderungen ergeben. Außerdem stellen wir euch zwei der im letzten Boten angesprochenen Helden vor, die euch immer wieder im **Das Schwarze Auge 5**-Regelwerk über den Weg laufen werden: den ambosszwergischen Schmied *Arbosch Sohn des Angrax* und die Fasarer Magierin *Mirhiban al'Orhima*. Ihr erfahrt mehr über ihre Hintergrundgeschichte und bekommt zugleich Abenteureraufhänger mitgeliefert, wie ihr sie in eure Spielrunde einbauen könnt.



buch gemacht und was sollen die Regeln alles abdecken? Die Antworten darauf sind zugleich auch unsere Designziele. Wir haben uns viele Gedanken gemacht, insbesondere im Hinblick auf weitere Publikationen, denn die 5. Edition soll aus einem Guss sein und deshalb ist es wichtig, die Regeln nicht stückchenweise zu konzipieren. Aus unserer Zielvorgabe ergaben sich weitere Fragen:

◆ **Ein Regelwerk für Aventurien oder ein gesamtderisches Werk?** Das Regelwerk soll die Grundlage für das

Spiel in Aventurien sein, aber ebenso für die übrigen derischen Kontinente wie Myranor oder Uthuria, wobei der Fokus weiterhin auf Aventurien liegt und das Buch entsprechend auf aventurische Details eingeht. Ergänzungen für andere Spielwelten und Kontinente benötigen jedoch das Grundbuch, da alle Spielmechanismen ausschließlich hier enthalten sind.

◆ **Ein Regelwerk für Neulinge oder Veteranen?** Die neue Edition soll nicht nur erfahrenen Spielern und Meistern des Schwarzen Auges Freude machen, sondern es Neueinsteigern ermöglichen, sich schnell in Aventurien zurechtzufinden. Die Regeln müssen übersichtlich und intuitiv sein und die Elemente, die den Charme von **Das Schwarze Auge** ausmachen (z.B. die 3W20-Probe und die Eigenschaften) dürfen nicht verlorengehen. Aber es sollte auch neue Mechanismen bieten, um ein flüssigeres und spannenderes Spiel zu ermöglichen. Unser Ziel ist es nicht, dem Spiel Optionen und die gesamte Komplexität zu nehmen, sehr wohl aber komplizierte Stellen zu vermeiden und Sonderregeln abzuschaffen.

◆ **Ein Regelwerk oder eine Reihe von Regelwerken?** Das Grundbuch sollte nicht durch weitere Bände ersetzt werden, sondern immer die Grundlage sein und vollkommen ausreichen, um in Aventurien einzutauchen. Erweiterungsbände sollen nur bestimmte Aspekte der Regeln vertiefen, keine weiteren Regelmechanismen enthalten, dafür aber Regelerweiterungen (wie neue Zauber oder Liturgien). Es ist wichtig Erweiterungsoptionen zu haben, da man ansonsten eine lebendige Welt wie Aventurien zum Stillstand verdammt. Immerhin könnte ansonsten nie ein neuer Zauberspruch im Grab eines tulamidischen Magiers entdeckt werden und kein Geweihter könnte durch göttliche Inspiration eine neue Liturgie erschaffen.

◆ **Ein Regelwerk mit oder ohne Hintergrundbeschreibung?** Die Spielwelt und die Regeln von **Das Schwarze**

WANN UND WIE WIRD

DAS BETAREGELWERK VERÖFFENTLICHT?

Im Mai 2014 wird das Betaregelwerk als gedruckte Version erscheinen. Zusätzlich wird es ein kostenloses PDF geben, damit sich alle interessierten Spieler an dem Beta-Test beteiligen können, selbst wenn sie die Printausgabe nicht besitzen.

Zeitnah zum Erscheinen des Betaregelwerks werden drei Abenteuer herauskommen, die im Bornland, dem Horausreich und den Dschungeln Meridianas spielen und die die Regeln der 5. Edition einem Härte-Test unterziehen. Mit eurem gesammelten Feedback in der Beta-Testphase wird das Grundbuch noch einmal überarbeitet, bis 2015 dann das endgültige Regelwerk von **Das Schwarze Auge 5** fertiggestellt wird.

DER AUFBAU DES REGELWERKES

Zu Beginn galt es für uns einige zentrale Fragen im Bezug zum neuen Regelwerk zu klären: Für wen ist das Grund-

Auge waren schon immer miteinander verknüpft und ohne eine Beschreibung wäre es nicht möglich, einige regeltechnische Aspekte zu verstehen. Eine Kultur zu wählen, ohne das man etwas über die Kultur gelesen hat, ist nicht sinnvoll. Dennoch ist das Grundbuch ein Regelwerk und damit ist der Fokus nicht die Beschreibung der Hintergrundwelt. Schließlich wird es später noch Regionalspielhilfen geben, die Aventurien detaillierter vorstellen.

◆ **Was das Regelwerk nicht leisten soll:** Was das Grundbuch nicht bietet, ist eine Auflistung aller Zauber, Kampfstile und Liturgien. Dazu wird der Umfang von ca. 300 Seiten nicht ausreichen. Zu umfangreich ist der Spruchkanon der aventurischen Zauberer und Geweihten. Für exotische Rassen, spezielle Zauber und Liturgien wird es Platz in Ergänzungsbänden geben, die sich mit den jeweiligen Themen auseinandersetzen. Sie werden jedoch so gestaltet sein, dass sie immer vollständig mit den Regeln des Grundbuches kompatibel sind.

Nachdem wir diese grundlegenden Fragen geklärt haben, nun ein Blick auf den Inhalt des Grundbuches:

**EIN ERSTER BLICK INS BUCH:
 WAS IST DAS SCHWARZE AUGE ÜBERHAUPT?**

Den Anfang des Buches macht ein kurzer Abriss darüber, was man überhaupt unter einem Rollenspiel allgemein und **Das Schwarze Auge** im Speziellen versteht. Was macht die Spielwelt aus, was sind die Besonderheiten und Eigenarten Aventuriens?

Anhand eines Spielbeispiels wird Neulingen erklärt, wie sie sich einen Spielabend vorstellen können und wie man seine ersten Abenteuer erlebt. Darin enthalten sind bereits typische Regelmechanismen wie der Talenteinsatz, der Nah- und Fernkampf oder die Anwendung von Zauberei. Diese sind so markiert, dass man direkt auf die entsprechenden Kapitel und Regelstellen im hinteren Teil des Buches verwiesen wird und dort schnell nachlesen kann, wie die Regeln im Detail funktionieren.

**GRUNDLAGE FÜR ALLES WEITERE:
 DIE GRUNDREGELN**

Anders als früher wird es einen Abschnitt zu Grundregeln des Spiels geben, der die Eigenschaftswerte vorstellt, das Ablegen von Proben erläutert und sich mit dem Einrechnen von Modifikatoren beschäftigt.

Hier wird euch ausführlich erklärt, wie ihr Fertigungsproben auf Talente, Zauber und Liturgien ablegt, sodass dies nicht jeweils wieder in den nachfolgenden Kapiteln wiederholt werden muss. Alle allgemeinen Regeln zu 3W20-Proben werdet ihr gebündelt an einer Stelle wiederfinden.

Ihr erhaltet zudem eine Übersicht über die unterschiedlichen Probenarten und ihre Besonderheiten. Dies beinhaltet die gewöhnliche *Erfolgsprobe*, die *Vergleichsprobe* (wenn zwei Parteien gegeneinander antreten) und die *Sammelprobe* (wo es darum geht, über einen festgelegten Zeitraum Punkte an-



zusammeln). Ebenfalls zu diesem Bereich gehören Regeln für *Wiederholungsproben* und was passiert, wenn man sich bei einer Probe *Zeit lässt*.

Für was man übrigbehaltene Punkte einsetzen kann, dass erfahrt ihr in den jeweiligen Kapiteln zum Thema Talente, Magie und Götterwirken.

Außerdem sind Übersichten über die Erfahrung von Helden und Meisterpersonen enthalten, sodass ihr schnell einschätzen könnt, wie gut ein Handwerksgeselle oder Meisterschmied in seinem jeweiligen Beruf ist und welche Eigenschafts- und Talentwerte er in der Regel aufweist.

HELDEPERSCHAFFUNG UND ARCHETYPEN

Das nachfolgende Kapitel widmet sich der Heldenerschaffung. Schritt für Schritt und mit ausführlichen Beispielen versehen, wird die Generierung erläutert, die ihr dank größerer Übersichtlichkeit schneller durchführen könnt als in der 4. Edition.

Je nach gewünschtem Erfahrungsgrad der Helden bekommt man eine bestimmte Menge an Abenteurpunkten zugewiesen, mit denen man sich seinen Glücksritter zusammenstellen kann. So ist es möglich von unerfahrenen Scholaren einer Magierakademie bis hin zu Veteranen der Dritten Dämonenschlacht jede Art von Held zu erschaffen. Der Erfahrungsgrad legt zudem die Höchstwerte zu Spielbeginn fest. Damit man sofort losspielen kann, folgen auf diesen Abschnitt aventurische Archetypen. Egal ob als gewandte Aelfe, mürrischer Zwergenkrieger oder Weidener Rondrageweihete – unter den vorgefertigten Abenteurern sind alle klassischen Heldenbilder vertreten.

DIE WAHL VON SPEZIES, KULTUR UND PROFESSIONEN

Wer nicht zu einem der Archetypen greifen will, sondern sich dafür entscheidet seinen Helden selbst zu erstellen, kann in den nachfolgenden Kapiteln aus zahlreichen Spezies, Kulturen und Professionen wählen.

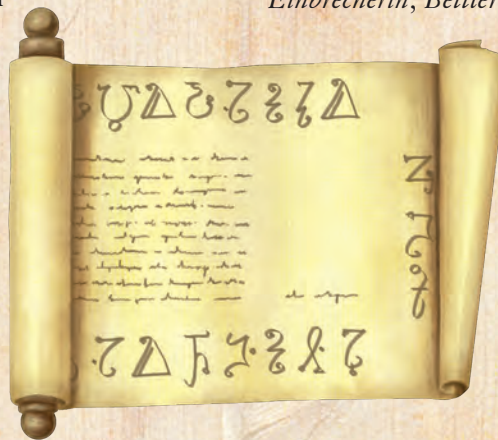
Als Nichtmenschen stehen Elfen, Zwerge und Halbelfen zur Verfügung, weitere Spezies werden in späteren Bänden dazukommen. Ebenfalls spielbar sind Menschen unterschiedlichster Herkunft (Mittelländer, Tulamiden, Thorwaler, Waldmenschen usw.).

Jede Spezies bekommt Angaben zu Größe, Gewicht, Haar- und Augenfarben sowie zu automatischen Vorteilen (so sind Elfen und Zwerge besonders resistent gegen die meisten Krankheiten, besitzen Dämmerungssicht usw.), aus denen sich die Abenteurpunktekosten ergeben.

Es werden alle größeren menschlichen, elfischen und zwergischen Kulturen Aventuriens im Regelwerk enthalten sein. Im Vergleich zu DSA4 wird es einige Abweichungen geben. Kulturen wurden stärker zusammengefasst oder bilden Varianten einer übergeordneten Kultur. So wird *Mhanadistan* und *Tulamidische Stadtstaaten* zu einer Kultur zusammengefasst – denn so groß die Unterschiede auch sein mögen, im Grunde ist das eine nur die Landbevölkerung und das andere die Stadtbevölkerung ein und der selben Kultur.

Bei den Professionen gilt Ähnliches. Berufe, die vorher getrennt wurden, werden vereinheitlicht und als Varianten angeboten. Beispiele hierfür sind die Professionen *Jäger* und *Großwildjäger*, aber auch verschiedene Streunertypen wie *Einbrecherin*, *Bettler* und *Diebin*. Sie sind jetzt unter einem

Oberbegriff vereint. Dennoch kann man sich weiterhin auf unterschiedliche Ausprägungen einer Profession spezialisieren. Wir haben viele Beispiele dafür eingefügt, auch völlig neue Professionsvarianten wie den *Henker*, die *Meuchelmörderin* oder den *Müßiggänger*.



VOR-/NACHTEILE UND SONDERFERTIGKEITEN

Als nächstes widmet sich das Grundbuch den Vor- und Nachteilen sowie den Sonderfertigkeiten. Und dort hat sich Einiges getan. Die Vor- und Nachteile wurden nicht nur überarbeitet und teilweise zusammengefasst (so sind körperliche Verstümmelungen nun Varianten eines Nachteils; *Dunkelsicht* umfasst sowohl *Dämmerungssicht* als auch *Nachtsicht* – es sind nur unterschiedliche Ausprägungen), sondern auch um neue ergänzt. Darunter fallen zum Beispiel *Schlechte Angewohnheiten*, die einem Helden kleine Macken verleihen.

Bei den Sonderfertigkeiten kommen vor allem für profane Helden und Geweihte etliche neue Fähigkeiten hinzu. Durch die Auslagerung einiger Talente sind neue Sonderfertigkeiten wie *Kryptographie* entstanden.

Sprachen, die vorher als Talente geführt wurden, sind nun komplett unter den Sonderfertigkeiten gelistet. Ein Held erhält zu Beginn des Spiels seine Muttersprache kostenlos, alle übrigen Sprachen und Schriften muss er sich aber mit Abenteurpunkten kaufen. Sprachsonderfertigkeiten gibt es in mehreren Stufen, die darüber Auskunft geben, ob man die Sprache nur rudimentär spricht oder von einem Muttersprachler nicht mehr zu unterscheiden ist. Außerdem sind weitere Sonderfertigkeiten wie die *Fächersprache* oder *Poesie* dazugekommen.



TALENTE

Als nächstes folgt das Kapitel zu Talenten. Eingeteilt sind diese wie üblich in Talentgruppen (Körper-, Gesellschaft-, Natur-, Wissen- und Handwerkstalente). Waffen und Sprachen sind aus diesem Bereich ausgelagert, da sie nicht nach den üblichen Regeln einer 3W20-Probe funktionieren und deshalb in das Kapitel Kampf oder Sonderfertigkeiten ausgelagert wurden.

Jedes Talent wird kurz beschrieben, Hilfsmittel und Spezialisierungen aufgeführt. Außerdem wird es einen Hinweiskasten geben, der Beispiele für die verschiedenen Schwierigkeitsgrade einer Probe bereithält oder die Menge der Talentpunkte und das Zeitintervall einer Probe angibt.

Als Beispiel sei hier das Talent *Holzbearbeitung* genannt, bei dem aufgeführt ist, wie viele Punkte man für das Anfertigen eines Pfeils oder Möbelstücks benötigt und in welchem Zeitraum man jeweils Proben ablegt. Gibt es erweiterte Regeln (Verfolgungsjagd, alchemistische Herstellung) wird zusätzlich in den entsprechenden Abschnitt verwiesen.

KAMPF

Die aus dem gewöhnlichen Talentsystem ausgelagerten Waffentalente werden zu *Waffenfertigkeiten* und sind in dieses Kapitel ausgelagert. Dabei wird es keine so kleinteilige Einteilung der Waffengattungen wie bisher geben wird, sondern Waffentalente wie *Säbel*, *Schwerter* und *Anderthalbhänder* werden zu einer Waffenfertigkeit verschmelzen.

Das Kapitel erklärt neben den Waffenfertigkeiten Attacke, Parade, Patzer, Glückliche Treffer, Wunden und besondere Kampfsituationen.

Waffen und Rüstungen werden im Ausrüstungskapitel näher beschrieben (und bebildert).

MAGIE

Anders als beim Basisregelwerk von DSA4 wird das neue Regelwerk nicht nur die Anwendung von Zaubersprüchen umfassen, sondern ebenso die Regeln für Beschwörung, Artefaktmagie und weitere magische Themen. Dementsprechend wird das Magiekapitel einer der umfangreichsten Abschnitte des Grundbuches.

Die Beschwörungsregeln werden beispielhafte Dämonen wie den Heshthot und den Zant umfassen sowie Elementarwesen und Untote vorstellen. Es wird aber kein Verzeichnis aller möglichen Wesen sein – dafür sind entsprechende Ergänzungsbände geben.

Gleiches gilt für den Abschnitt über Alchimie, der sämtlichen Brauregeln und eine Auflistung der wichtigsten Rezepte umfasst, sodass ein alchemistisch begabter Held schon zu Beginn eine beträchtliche Auswahl an Tränken brauen kann.

Artefaktmagie wird von ihrem Ablauf her ebenfalls zusammen mit klassischen Zaubergegenständen vorgestellt.

Ein weiterer Bereich des Kapitels wird sich den Zaubertricks widmen. Hier erfährt ihr alles über kleine magische Spielereien und könnt für eure Helden entscheiden, welche Tricks er beherrschen soll.

Ergänzt wird dies noch von einer Sammlung der bekanntesten Zaubersprüche. Alle Sprüche sind nicht nur überarbeitet und an die neue Edition angepasst, sondern es sind auch alle Bezeichnungen der Zauber in den verschiedenen Traditionen aufgeführt.

Artefakte, Zauberbücher und alchemistische Elixiere werden im Detail im Ausrüstungskapitel vorgestellt.

GÖTTERWIRKEN

Im alten Basisregelwerk wurden Geweihte leider nicht berücksichtigt, bei **Das Schwarze Auge 5** werden sie und ihre Regeln nun ihren wohlverdienten Platz erhalten. Es werden Regeln für die Anwendung von Alltagsliturgien, Mirakeln und Möglichkeiten jenseits der ritualisierten Liturgien im Grundbuch vorgestellt.

Dazu kommt eine große Auswahl an Liturgien für die Geweihten der Zwölfgötter. Diese sind nicht nur komplett überarbeitet, sondern um neue ergänzt.

WEITERE REGELN

Neben den Hauptthemen wie Kampf, Magie und Götterwirken wird es weitere Abschnitte für spezielle Regeln wie Regeneration, Heilung und Bewegung geben.

Damit die Rückgewinnung von Lebens-, Astral- und Karma-punkten übersichtlich dargestellt wird, bekommt sie einen eigenen Abschnitt, der alle notwendigen Regeln aufführt, egal ob es sich um profane, magische oder karmale Heilung handelt. Die Tabellen für die Regeneration wurden ebenfalls auf den neuesten Stand gebracht und angepasst.

Dazu gehören alle möglichen Schadensarten, die nicht zwangsweise aus dem Kampf stammen: Wie funktioniert das Behandeln von Krankheiten? Welchen Schaden ziehen ich mir bei Verbrennungen zu? Was geschieht, wenn ich von einem 12 Schritt hohen Turm falle?

Das Thema Bewegung wird sich sowohl mit Überlandreisen, als auch Verfolgungsjagden zu Fuß, zu Pferd (oder beliebigen anderem Reittier), im Wasser oder gar in der Luft beschäftigen. Dabei wird darauf geachtet, dass der Regelmechanismus gleich abläuft, aber die Besonderheiten von Reittieren oder dem Wasser zum Tragen kommen, ohne den Ablauf zu sehr zu verkomplizieren.

STEIGERUNG UND ERFAHRUNG

Das Kapitel beleuchtet übersichtlich, wie viele Abenteurpunkte es kostet Eigenschaften, Talente, Zaubertricks, Sonderfertigkeiten und andere Werte zu steigern. Aufgeführt sind hier zudem die Maximalwerte und Spannweiten der Regelwerte.

BESTIARIUM UND AUSTRÜSTUNG

Helden brauchen Gegner. Und das Grundbuch wird eine größere Menge davon präsentieren. Dieser Teil des Regelwerks beschäftigt sich mit Widersachern, Tieren, Kreaturen und menschliche Kontrahenten, aber auch Vertrauten und tierischen Begleitern. Neu ist, dass man mittels Tierkunde-Proben konkrete Hinweise über ein Wesen erhält, zum Beispiel etwas über Schwachstellen oder Kampfaktik erfährt, um so den Gegner schneller zu überwinden.

Das umfangreiche Ausrüstungskapitel enthält alles, was das Heldenherz höher schlagen lässt: Wildnis- und Diebesausrüstung, Gifte, Heilpflanzen, Zauberbücher, Elixiere und eine Auswahl magischer Artefakte. Alle Angaben von Gewicht und Kosten sind zwecks besserer Übersichtlichkeit vereinheitlicht worden. Das Kapitel enthält weiterhin zusätzliche Informationen wie schwankende Qualität, Hilfsmittel für Talentproben und Herstellung von Gegenständen. Wer sich nicht durch die Ausrüstungslisten wühlen möchte, kann auf die zusammengestellten Ausrüstungspakete zurückgreifen.

HINTERGRUND

Neben den Regeln benötigt man Hintergrundinformationen zur Spielwelt. **Das Schwarze Auge** ist sehr stark mit dem aventurischen Hintergrund verknüpft und daran wollen wir nichts ändern, was aber zugleich bedeutet, dass man etwas über die Hintergrundwelt wissen sollte. So kann man sich in diesem Kapitel ein Bild der aventurischen Länder, Götter, Geschichte, von Maßen und Währungen und anderen Details machen.

Aber nicht nur Aventurien wird vorgestellt, sondern auch die anderen Kontinente der Welt Dere bekommen ihren wohlverdienten Platz. Myranor wird ebenso angerissen wie das sagenhafte Uthuria, das Riesland oder andere Welten. Der Fokus liegt aber eindeutig auf Aventurien, das nach wie vor der zentrale Abenteuerschauplatz von **Das Schwarze Auge** bleibt.

SPIELTIPPS

Damit Neulinge nicht ins kalte Wasser geworfen werden, enthält das Regelwerk noch eine Reihe von Tipps für Spieler und Meister (und auch für Aventurien-Veteranen mag noch der eine oder andere Vorschlag neu sein): Worauf sollte man als unerfahrener Meister achten? Welche Probleme treten immer wieder auf und wie kann man auf sie reagieren? Wie mache ich dem Meister das Leben leichter und Sorge für ein gutes Spielgefühl innerhalb der Gruppe?

Zum Kapitel gehören zudem zwei Dutzend Fragen, die man zur Ausgestaltung des Hintergrundes des Spielerhelden benutzen kann. Wie ist er aufgewachsen? Was ist seine Motivation? Welche Ängsten und Schwächen hat er?

DAS BESTE KOMMT ZUM SCHLUSS: DER ANHANG

Ergänzt wird das Grundregelwerk um einen Anhang, der euch übersichtlich noch einmal alle wichtigen Tabellen präsentiert, ein Glossar aventurischer und derischer Begriffe enthält sowie neudesignte Heldendokumente und eine Aventurienkarte. Selbstverständliche wird ein umfangreicher Index enthalten sein.

ARBOSCH SOHN DES ANGRAX

Als ältester Vierling des berühmten ambosswergischen Pilzzüchters *Angrax* und der angesehenen Schmiedin *Valoschgra*, war bereits Arboschs Geburt von einem ungewöhnlichen Vorzeichen begleitet. Anders als seine drei Brüder, die allesamt schwarzhaarig waren, kam Arbosch mit weißen Haaren zur Welt, ein Zeichen, dass die Angroschpriester als Wohlwollen des Gottes deuteten. Heute erzählt man sich gar, dass Arbosch schon im Säuglingsalter ein Bart gewachsen sei. Tatsächlich war er bis zu seinem fünfundzwanzigsten Geburtstag bartlos und litt schwer unter seinen glatten Wangen.

Nach seiner Feuertaufe erlernte Arbosch bei seiner Mutter das Handwerk des Schmiedens und mit zunehmendem Bartwuchs wuchs auch sein Selbstvertrauen. Er bewies trotz großer Hände ein erstaunliches Geschick, etwa für das Herstellen von Kettenringen oder die Anfertigung von feinmechanischen Apparaturen.

Trotz seines Talents erfüllte ihn sein Beruf aber nicht vollends. Seit seiner Jugend verschlang er alle Geschichten über die mutigen Helden des Ehernen Zeitalters der Zwerge und in ihm wuchs der Gedanke, die Welt außerhalb der heimischen Hallen zu erforschen. Arbosch träumte davon, Aventurien zu bereisen und Abenteuer zu erleben, zumindest für einige Jahrzehnte, bis er als gemachter Zwerg wieder nach Hause zurückkehren würde, um um die Hand einer Zwergenfrau anzuhalten. Von einem Koscher Händler, der die Sippe von Arbosch gelegentlich besuchte, erfuhr er von der menschlichen Tradition der Walz. Fasziniert von diesem Brauch beschloss er nach dem Ende seiner Lehre seine Heimat zu verlassen und sich auf Wanderschaft zu begeben.

Auf seinen Reisen schloss sich Arbosch anderen Abenteurern an und stand mehrfach in den Diensten Hochkönig *Albrax'*, der den Schmied nicht nur wegen der exzellenten Waffen und Rüstungen schätzte, sondern auch wegen seines Mutes.

Besonderen Ruhm erlangte er durch den Kampf mit einem Zyklopen, den Arbosch bitten wollte, ihm das Geheimnis der zyklischen Schmiedetechnik beizubringen. Die Begegnung endete in einem blutigen Gemetzel, das widererwarten der Zwerg für sich entscheiden konnte.

Abenteuervorschläge

◆ Im Dienst des zwergischen Hochkönigs *Albrax* war Arbosch öfters unterwegs, um Feinde zu jagen oder Ungeheuer zu erschlagen. Selbst nach den vielen Jahren, die Arbosch nun als reisender Abenteurer lebt, greift der Hochkönig gerne auf seine Dienste zurück. Seine letzte Aufgabe führte den Schmied tief in die Schattenlande. Er eskortierte den Angroschgeweihten *Rogorasch* bis zu den Hallen von Schatodor, der ehemaligen Heimat der Brillantzwerge, damit der Priester sich ein Bild von der verlassenen Zwergenstadt machen konnte. Bei ihrer Rückkehr wurden sie von Soldaten Herzog *Arngrimms* gefangen und zur Agrimoth-Paktiererin *Garla Gengris* (siehe **Schattenlande 56/60**) gebracht, die die Zwerge ihrem finsternen Herrn opfern will. Da Arbosch längst überfällig ist, wirbt *Albrax* Helden an, die nach den Vermissten suchen sollen. Es gilt, *Yol-Ghurmak* unbeschadet zu erreichen und in der pervertierten Stadt das unterirdische Gefängnis der Zwerge aufzuspüren, sie zu befreien und lebendig zu entkommen.

◆ Obwohl Arbosch schon seit drei Jahrzehnten auf der Suche nach dem Geheimnis der zyklischen Schmiedekunst ist, konnte er bislang keinen der einäugigen Riesen davon überzeugen, ihn zu unterweisen. Zwar ist Arbosch geduldig, aber seinen Plan, der Geselle eines Zyklopcschmiedes zu werden, hat er beinahe aufgegeben, war die letzte Begegnung mit den einsiedlerischen Einaugen doch mit einer blutigen Auseinandersetzung verbunden. Eine Chance sieht er jedoch noch: Zusammen mit einer Handvoll mutiger Helden will er auf die Zyklopeninsel *Kutaki* reisen, um eine Zyklopcschmiede zu suchen und ihrem Besitzer das Geheimnis der Schmiedetechnik zu entreißen.

Sein Vorhaben ist aber nicht leicht umzusetzen, hat Arbosch wie viele Zwerge Angst vor dem Meer. Und da die Zyklopeninseln bekanntlich Inseln sind, muss man den ansonsten mutigen Arbosch zunächst irgendwie über die See nach *Kutaki* bringen. Und das ist erst der Anfang des Abenteurers, schließlich gilt es noch einen Zyklopen und seine Schmiede zu suchen.



MIRHIBAN AL'ORHIMA

Obwohl sich beide in Fasar ansässigen Magierakademien bemühen, magisch begabte Kinder aufzuspüren, um sich ihres Potenzials zu bedienen, war es in Mirhibans Fall der gildenlose Magier *Halid abu'l Kitab*, der auf ihre Gabe aufmerksam wurde. Dass das Kind von Reisbauern einst in der luxuriösen Behausung des Zauberers die Kunst der Magie studieren würde, hätte sich niemand in ihrem kleinen Heimatdorf vorstellen können. Schon bei den ersten Übungen zeigte sich aber, dass sie eine besondere Begabung für das Element Feuer aufwies: Sie vermochte Kerzen zu entzünden und die Flammen wieder löschen, ein erster zaghafter Ignifaxius gelang auf Anhieb (wobei sie dabei den Schwanz der Hauskatze versengte) und bei der Beschwörung von Feuer-elementaren zeigte Mirhiban bald ein größeres Talent als ihr Meister.

In den Jahren nach ihrer Abschlussprüfung studierte sie die Geschichte der Magiermogule vom Gadang, denn deren Geheimnisse hatten schon in Mirhibans Jugend eine Faszination in ihr ausgelöst. Aber auch eine Magierin lebt nicht von Studien und Luft allein: Um für ihren Lebensunterhalt aufzukommen, nahm Mirhiban von Zeit zu Zeit Aufträge an, die sie in ferne Länder führten. Glücklicherweise hatte ihr Meister sie nicht nur die Feuermagie, sondern ebenfalls einen Grundstock an Zaubern gelehrt, war er doch wie sie in seiner Jugend ein reisender Abenteurer und wusste, welche Zauberkraft sich für seine Schülerin als nützlich erweisen würden.

Außerhalb der Tulamidenlande schaute Mirhiban den Kontakt zu anderen Magiern, waren ihre ersten Begegnungen mit Puniner und Garether Kollegen doch von Vorurteilen geprägt. In Mirhibans Umfeld maß man dem Codex Albyricus nur wenig Bedeutung bei, insbesondere den Kleidervorschriften, wohingegen sie im Mittelreich mehrfach Ärger wegen ihrer nichtstandesgemäßen Kleidung bekam. Neben der Erforschung der Magiermogule ist Mirhibans weiteres Steckenpferd die Suche nach einem echten Schwarzen Auge. Als Kind lauschte sie den Geschichten der Haimamudin über die legendären Artefakte und sie würde alles dafür geben, wenn sie eines der Erzartefakte untersuchen könnte.

Abenteuervorschläge

◆ Vor einigen Monden stieß Mirhiban in einer staubigen Bibliothek auf Aufzeichnungen über den Magiermogul *Fahad al'Maral*. In den Schriften über seine abscheulichen nekromantischen Rituale entdeckte sie auch Hinweise auf sein Grabmal. Zwar weckte die Aussicht, die Hinterlassenschaften des Magiermoguls zu entdecken und zu studieren die Neugier der Magierin, allerdings ist sie keineswegs so töricht, sich dieser Aufgabe alleine zu stellen. Mirhiban sucht nach einer Gruppe von Helden, die sich ihr anschließen wollen und die Expedition begleiten. Fahads Spur führt zu einer menschenleeren Gegend, etwa 30 Meilen nordöstlich der Stadt Erkenstein. Die Grabkammer liegt tief unter der Erde und durch den weichen Boden ist jeder Grabungsversuch vom

Einsturz gefährdet. Dazu kommt noch, dass Fahad sein Grab mit magischen Fallen und untoten Wächtern ausgestattet hat, um Grabräuber abzuwehren.

Gelingt es aber den Helden, die Gefahren zu überleben, so können sie aus den Kammern wertvolle Kleinodien, goldene Statuen uralter Götter und andere Grabbeigaben plündern (im Wert von ca. 1.000 Dukaten). Nur die schriftlichen Erzeugnisse des Magiermoguls sind schon seit langer Zeit zu Staub zerfallen.

◆ Selbst erfahrenen Beschwörerinnen wie Mirhiban können Fehler unterlaufen. Während eines Aufenthaltes in einem tulamidischen Dorf beschwor sie einen Feuerschinn, der sie bei ihren bevorstehenden Abenteuern beschützen sollte. Dummerweise gelang es ihr nicht, den Elementar zu beherrschen und der Dschinn lief unkontrolliert Amok. Im Kampf mit dem magischen Wesen verlor Mirhiban fast ihre gesamte Zauberkraft und ist nun auf die Hilfe von Helden angewiesen, die zufällig in der Karawanserei des Dorfes übernachtet haben. Der Dschinn ist keineswegs böseartig, sondern lediglich neugierig. Leider versteht er nicht, dass eine Berührung von ihm ausreicht, um brandgefährdete Objekte zu entzünden und großen Schaden zu verursachen. Wird er angegriffen, wehrt er sich, aber man kann ihn mit gutem Zureden davon überzeugen, wieder mit seinem Element zu verschmelzen. Es liegt an den Helden, wie sie mit dem Elementar fertig werden, die Brände löschen und die wütende Dorfgemeinschaft davon abhalten, Mirhiban aufzuknüpfen.





WWW.DSA5.DE

Anregungen, Beiträge, Kommentare zu Das Schwarze Auge 5:
dsa5@ulisses-spiele.de

ulisses-spiele.de • facebook.com/DasSchwarzeAuge

facebook.com/Ulisses.Spiele • twitter.com/UlissesSpiele • youtube.com/UlissesSpiele • gplus.to/UlissesSpiele

PERAIPIES GABEN – DIE AVENTURISCHE FLORA, TEIL 3

VON PATRICK MÜLLER

Im nächsten Teil über die aventurischen Pflanzen präsentieren wir Ihnen den Merach-Strauch, genauer gesagt seine blauen Früchte. Sie sehen harmlos aus, können aber zu einem tückischen Gift werden. Auch ist der Strauch in der tulamidischen Sagenwelt von verschiedenerlei Geschichten und Sagen umgeben.

DER SÜßE TOD - DIE FRUCHT DES MERACH-STRAUCHS

Aus der Korrespondenz der Riza ya Duridanya, Magistra des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben, aus dem Tulamidischen übersetzt.

Eure Verehrte Weisheit, Meister Eren Makail Solamei!

Ihr wurdet mir zuhächst von meinem Freund Suliman said Corelli als höchster Kenner der Alchemie und der tulamidischen Religionsgeschichte anempfohlen. Euren Rat und Euer Wissen suchend wende ich mich an Euch!

Wenn es mir gestattet sei kurz auszuholen, dem Göttlichen Auftrag unserer Herrin zur Wissensmehrung folgend widmete ich mein Augenmerk unlängst dem Nothilf. Ich drang bis in die Wildnis der Salamandersteine vor, wo ich einige der kostbaren Blüten eigenhändig pflückte, und folgte ihrem weiteren Weg über Festum und das Perlenmeer bis nach Khunchom, wo ich mich im Folgenden dem Tulmadron zuwandte, dem Gift zu dessen Behandlung das Nothilf dient.

Auf dem Weg in die abgelegenen Hänge des Khoram-Gebirges, wo das Tulmadron aus mineralischen Ablagerungen gewonnen wird, stieß ich derweilen auf eine weitere giftige Substanz, die genauer zu untersuchen mein nächstes Projekt wurde: die Frucht des Merach-Strauches.

Zunächst dachte ich mir nichts dabei, als mir in einem kleinen Bauerndorf an den Hängen des Bergs Thuadrith die blaue Frucht zur Speise dargereicht wurde. Die Bauern und Bäuerinnen, die Kinder des Dorfs, sogar einige ihrer Tiere labten sich genussvoll daran. Doch eben als ich mir eines der Fruchtstücke in den Mund schieben wollte, packte mein treuer Führer Makail Korami fest meinen Arm und flüsterte mir eindringlich zu: „Seid vorsichtig, Auge der Göttin, das ist Gift!“

Ich konnte es zunächst nicht glauben, bis er mich darüber in Kenntnis setzte, dass die Merachfrucht für sich alleine harmlos ist, jedoch zum Tode führt wenn sie im Körperinneren mit Alkohol zusammentrifft. Und erst vor zwei Tagen hatte man uns in einem kleinen Dorf an den Ufern des

Mhanadi mit den traditionellen drei Schlucken Reiswein willkommen geheißen.

Die Dorfältesten waren aufs Tiefste entsetzt, als ich eine Aussprache mit ihnen diesbezüglich suchte. Tausendfach verneigten sie sich mir in Demut, um Entschuldigung flehend. Wie ich von ihnen erfuhr, gilt in diesen Tälern des Khoram Alkohol als zutiefst unrein. Die Vorstellung, eine Geweihte wie ich könnte davon gekostet haben, ward ihnen in Tausend Jahren nicht in den Sinn gekommen!

Wie es meine Gewohnheit ist bat ich darum, die Traditionen, Überlieferungen, Sagen und Legenden dieses Volkes in ihrer vollen Länge zu hören. Und so erfuhr ich denn auch, dass der Tod durch eine Merach-Vergiftung in diesem entlegenen Landstrich einst als Götterurteil galt, als Strafe für höchste Verdorbenheit. Ich kann nur mutmaßen, dass Alkohol daher zu eben jener Zeit komplett aus dem Gedankengut dieses Volkes verschwand. Diesen Verdacht fand ich in einer anderen Legende bestärkt, die mir ebenfalls von meinen Gastgebern erzählt wurde.

Diese Legende nun berichtet von der Heiligkeit der Früchte, die in ihrer perfekten Kreisform die Sonne am Himmel, Dere unter unseren Füßen oder die Sphären in ihrer Ganzheit nachbilden – die Überlieferungen widersprechen sich hier. Die Legende erzählt weiter, dass unsachgerecht gelagerte Früchte ihre perfekte Form verlieren, dass die faulen Stellen einem Einbruch der äußersten Sphäre in unsere Welt gleich seien, und dass jeder der von diesen Früchten koste einen qualvollen, plötzlichen Tod zu erleiden habe. Es ist kein großes Geheimnis der Alchemie, dass Fäulnis oftmals mit einer spontanen Genese von Alkohol einhergeht. Wenn wir also davon ausgehen, dass die Merachfrucht fester Bestandteil der täglichen Kost war und dass bereits der Genuss vergorenen Früchte tödliche Folgen hatte und durch Speisegebote unterbunden wurde, dann ist es doch kein großer Gedankensprung, oh großer Meister Solamei, dass

Alkohol in dieser abgelegenen Einöde tatsächlich gänzlich unbekannt war.

Tatsächlich hörte ich später, als ich mich bereits wieder auf dem Weg nach Khunchom befand, einige Knollen unverarbeitetes Tulmadron sicher verwahrt mit mir führend, noch einige ungleich düsterere Geschichten, die einen Bezug zur Merachfrucht erahnen lassen. So taucht denn am Rande alt-tulamidischer Sagen immer wieder jener mysteriöse Nigritoch auf, bisweilen auch als Schwarzer Trunk oder Nachtblauer Wein, der einigen Quellen zufolge aus „tiefblauen Früchten der Dämmerung“ gebrannt wird. Ich unwissende Fremde aus fernen Landen maße mir hier keine Urteile an, doch ist es mein Verdacht, dass es sich hier um ein Merach-Destillat handeln könnte, hochprozentig wohl, da er einigen Quellen zufolge in einem nachtfarbenen oder meerblauen Feuer brenne, wenn man ihn entzündet.

Die einzelnen Überlieferungen widersprechen sich hier merklich, doch unter anderem wird dem Nigritoch nachgesagt, dass der Freitod durch seinen Genuss jegliche Sünde, Schuld und Unreinheit aus einem herausbrenne, und dass sogar die Seelen Verfeimter auf dem Weg eines Dämonenpakts auf diesem Weg ihren Weg zurück nach Alveran fanden. Andere Überlieferungen berichten, dass mit Nigritoch besprengte Dämonen schlagartig zurück in die Niederhöhlen geschleudert würden, oder gar permanent vernichtet!

Eine uralte Legende, die ich auf einem Basar in Rashdul hörte, berichtet nun folgendes: Eine schöne Kaufmannstochter, eine mandeläugige Schönheit mit der weißen Haut eines Pfirsichs und Haar wie Al'Anfaner Seide, zweifelt nicht daran!, zog durch ihre Schönheit die Gier eines heute vergessenen dreizehnten Erzdämonen auf sich. Jenes Wesen wandte seine ganze Kraft und List darauf auf, sie zu verderben und ihre Seele sich zu eigen zu machen. Der Hinterlist der erzdämonischen Wesenheit war die Kaufmannstochter natürlich nicht gewachsen, aber es heißt im letzten Moment bevor sie sich ihrem Verführer hingab steckte ihr Phex persönlich eine kleine Flasche Nigritoch zu, zwinkerte einmal und verschwand in den Schatten, just da die Wesenheit kam ihre Braut heimzuholen. In die Niederhöhlen verschleppt, benetzte die Kaufmannstochter ihre Lippen mit dem heiligen Trunk und der Erzdämon verging nach nur einem Kuss auf ewig und ward nie wieder gekannt. Die Kaufmannstochter sprengte daraufhin seine ganze Domäne mit dem verbliebenen Wein, woraufhin auch sie verging und nie wieder auferstand. Und dann, als alles gerichtet war, leckte sie sich über ihre Lippen - und fuhr gereinigt in Borons Hallen ein, wo sie heute noch als Heilige ihren

stillen Dienst tut. Ihr Name derweilen, so endet die Legende, war ihr von Phex gestohlen worden, just als er ihr den Nigritoch unterschob, um ihn sicher zu verwahren, und es heißt er habe geschworen sie ebenfalls aus Borons Halle zu stehlen, denn er habe noch große Pläne für sie, hinter den grauen Schleiern der Welt.

Diese Legende wirft natürlich einige höchst theologisch kritische Fragen auf, die genauerer Untersuchung verlangen. Jedes Quent Wissen, an dem Ihr mich hier teilhaben lassen könnt, oh ehrenwerter Meister Solamei, wäre zutiefst willkommen!

Aber auch wenn Ihr noch anderes über den Nigritoch zu berichten wisst, wäre Euch meine größte Dankbarkeit sicher. So heißt es unter anderem, dass die Destillierung des Getränks ein heiliger Akt sei, der dem Brandtmeister Läuterung bringe von niederen Sünden. Dass eine rituelle Waschung mit dem korrekt gebrannten und geweihten Nigritoch jede Unreinheit tilgen könne, die Dämonenpest mit



eingeschlossen!! Oder auch dass der Prophet Nemekath erst durch den bereitwilligen Genuss des Nigritoch Erleuchtung empfangen habe, und dass sein Herr selbst ihn in einem Zustand zwischen Leben und Tod auf Dere wandeln ließ, um seine Botschaft den Menschen zu bringen. Auch hörte ich, dass die Freitode zu Ehren des Dunklen Fürsten in Al'Anfa nur blasse Abbilder einer viel älteren tulamidischen Tradition seien, die sich gänzlich um den Freitod durch freiwilligen Genuss von Nigritoch drehte. Auch wird von einem Stamm aus der Gegend des heutigen Mengbilla berichtet, in dem alle Erstgeborenen mit Nigritoch der Gnade des Dunklen Herren anvertraut wurden. Ein altes Weib in Selem bestand gar darauf, dass einige dieser Erstgeborenen überlebten, dunkle Propheten des Herren Boron,

die sein Werk auf Dere taten. Überaus düstere Geschichten also, zu deren Hintergründen es noch viel zu erforschen und zu erkennen gibt.

Und alles führt zurück auf die unscheinbare, zutiefst giftige Frucht des Merach-Buschs. Und auf den möglicherweise aus ihr gebrannten Nigritoch, jenen mysteriösen Trunk der Nacht, von dem wir bis heute nicht sicher wissen, ob es ihn überhaupt jemals wirklich gab. Möge die Herrin Hesinde uns Urteilskraft, Klarheit und Erkenntnis schenken!

Hochachtungsvoll

Eure unterwürfige Dienerin Rıza ya Duridanya

SZEPARIOVORSCHLÄGE

Die Helden werden angeheuert, eine Mordserie an einem tulamidischen Adelshof aufzuklären. Dabei soll ihnen ein magisches Artefakt helfen, das die Anwesenheit von Gift erkennt. Das Artefakt zeigt klar an, dass die Mordopfer vergiftet wurden, aber vom Gift an sich fehlt jede Spur. Gelingt es den Helden, die unscheinbaren blauen Obststücke an den Tatorten mit dem Weinkeller des Potentaten in Verbindung zu bringen?

Die Helden erfahren von einer Karawane, die mit Merach-Früchten beladen die Khôm durchquert mit Ziel Almada. Gelangen diese Früchte in Brig-Lo oder gar in Punin auf den Markt, sind unzäh-

lige Menschenleben in Gefahr. Können die Helden die Karawane rechtzeitig abfangen? Ein Wettrennen unter der gnadenlosen Wüstensonne beginnt.


Einige der Helden werden bei der Bekämpfung dämonischer Mächte mit einer langsam aber unaufhaltsam voranschreitenden Krankheit infiziert, gegen die es kein Heilmittel zu geben scheint. Ihre letzte, verzweifelte Hoffnung ist eine Waschung mit dem legendären Nigritoch. Die Suche führt zwangsläufig tief in die tulamidische Geschichte, in uralte Bibliotheken und zu entlegenen Stämmen, die seit Jahrhunderten keinen Fremden mehr sahen und wird stets von der Unsicherheit begleitet, ob der Nigritoch wirklich die Rettung bringt.

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 163



MEISTERINFORMATIONEN ZU

»YESATAN'S GEIST«

( 7) Yesatan von Eslamsgrund ist nicht vergessen im zentralen Mittelreich und bleibt mit seinen Ideen ein Unruhstifter bis in die heutige Zeit. Um das aufmüpfige Volk gerade in den aufstrebenden Städten Garetien in Schach zu halten, bedarf die Krone eines starken Adels. Um die Kräfteverhältnisse zwischen Städten und Adel in ihrem Königreich zu wahren, hat Königin Rohaja dem Ratschluss der garetischen Stände nachgegeben.

Genauso wichtig für das Verständnis dieser Entscheidung aber ist, dass die Kaiserin auf ihre mächtigste Hausmacht, die garetische Ritterschaft, angewiesen ist: Längst nicht alle Garetier stehen bedingungslos hinter Rohaja, was sich nicht erst seit dem Umsturzversuch ihrer Schwester Yppolita im Jahre 1024 BF zeigte, die zahlreiche Anhänger im Land zwischen Darpat und Großem Fluss fand. Weil Rohaja so oft als Kaiserin fernab ihrer eigenen, in Personalunion geführten Provinz weilt, muss sie immer wieder mit


Gemütschwankungen ihrer Vasallen rechnen, die sich vernachlässigt, zurückgesetzt oder übergangen fühlen. Die Hochzeit mit einem „garetischen Grafen“ wird ebenfalls von vielen traditionsbewussten Adligen ungerne gesehen, wäre doch Rondrigan Paligan ohne die Bildung der Markgrafschaft Perricum ein unselbständiger Vasall der garetischen Krone gewesen. Garetien aber spielt mit seiner Schlagkraft und seiner Stellung unmittelbar unter Rohajas Krone eine entscheidende Rolle im erwartbar harten Kampf gegen Helme Haffax. Damit sich die garetischen Ritter hoch motiviert unter Rohajas Banner stellen, musste die Königin dem reaktionären Gemüt der Garetier entgegenkommen.

Für das Spiel in Garetien bedeutet dies, dass offen geäußerte Kritik am Feudalsystem keinen Fürsprecher mehr hat und auf null Toleranz stößt. Die Obrigkeit ist verschreckt und reagiert mit übertriebener Härte und Empfindlichkeit. Adlige Helden hingegen können erleben, dass man sie an Tempeltoren einfach abweist.

Nandusgeweihte sind auf den Reichsstraßen, in den Reichsstädten und vielen freien Städten sicher. Anderswo ist ihnen die Ausübung ihrer Religion verboten. Wie man mit buchstäblichen Grenzfällen umgeht – eine Nandusgeweihte predigt beispielsweise von der sicheren Reichsstraße zu einer Gruppe Bauern auf dem angrenzenden Feld oder von der Stadtmauer herab auf eine Menge vor den Toren –, hängt von den Möglichkeiten der reaktionären Ritter ab. Generell ist Vorsicht geboten, um willkürliche Reaktionen zu verhindern. Tragen der Kutte, Predigten, Schriftenverteilen, Segnungen von Druckereien oder Schulen, Lehren unter Nandus' Segen etc. – all das ist im Königreich Garetien verboten.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

» EΙΠΕ ΠΕΥΕ WAHRERIN DER ORDPYHΓ«

 2) *Praiadane von Hohenfels* (*980 BF, kurz geschnittenes ergrautes Haar, schweisgsame und konservative Traditionalistin) entstammt einem alten albernischen Adelsgeschlecht aus dem Honinger Land, welches seine Ursprünge in der Priesterkaiserzeit hat und deren Mitglieder noch heute traditionell die Werte des Götterfürsten hochhalten. Die neue Wahrerin gilt, so wie ihr Vorgänger, als Traditionalistin. Sie ist konservativ und standesbewusst. Mit dem Renegaten Albor von Hohenfels, dem schwarzen Schaf der Familie, ist Praiadane nur entfernt verwandt. Die neue Wahrerin wird die Herzen der efferdgläubigen Havener und das des zukünftigen Fürsten Finnian ebenso wenig erreichen, wie es Praiosson Greiffas vermochte. Im Gegensatz zum ehemaligen Wahrer, kann sie aber auf den Einfluss ihres Hauses und dessen Verbündeter zurückgreifen und so ihren Anliegen ein deutlich besseres Gehör verschaffen. Dies kann in Havena noch für manchen Konflikt mit der launischen Efferdpriesterschaft und der Sennenmeisterin Rudraighe ni Direach sorgen. Erschwerend kommt hinzu, dass das traditionell rondrianische

Haus Stepahan, welches die Gemahlin des zukünftigen Fürsten Albernias stellt (*Aventurischer Bote 160*), eine uralte Erbfeindschaft mit den Hohenfelsern pflegt. Ein Umstand, der in Havena zukünftig noch zu Wirrungen führen dürfte und möglicherweise von Intrigenwebern am Fürstenhof ausgenutzt werden wird. Die Auseinandersetzungen mit den Efferdgläubigen können durchaus handfeste Züge annehmen. Praiadane sieht sich und ihr Amt als vorrangig gegenüber der Efferdgeweihtenschaft. Dieser fehlt zwar der Metropolitanstatus, doch in der Havener Bevölkerung erfahren die Diener des launischen Gottes mehr Achtung und Respekt. So kann die Praiosgeweihte leicht provozierend wirken. Die eher wohlhabenden Besucher der Praiosdienste neigen kaum zu Prügeleien, bei Tempelgardisten, Efferdbrüdern und Matrosen ist das hin und wieder anders.

Die Konflikte die sich in der kommenden Zeit am Hof entwickeln, sind eher unterschwelliger Natur. Praiadane sympathisiert mit dem Kanzler Ronan zu Naris, welcher ihr Vetter ist und so wie die Geweihte aus dem Niederadel des Honinger Landes stammt. Ronan versucht aus eigenem Machtinteresse den Einfluss der Stepahan am Hof klein zu halten. Praiadane hat dafür religiöse Gründe. Für lästerliche Intrigen würde sich die Wahrerin jedoch nicht einnehmen lassen. Dies ist dem Kanzler, der durchaus bereit ist auf zwielichtigen Pfaden zu wandeln, sehr bewusst. Rudraighe ni Direach stellt am Hof einen Gegenpart zu Praiadane dar. Die Sennenmeisterin hält große Stücke auf den rondrianischen Geist der Stepahan und unterstützt deren Anliegen oftmals. Eine Herzensangelegenheit der neuen Wahrerin wird die bald möglichste Neueinweihung ihres Heimattempels in Honingen sein, welcher Ende 1034 BF einem Brandanschlag zum Opfer gefallen war (*Aventurischer Bote 150*). Dieses Anliegen wird sie im Praios 1038 endlich in die Tat umsetzen können. Dem mit Erlaubnis der Honinger Gräfin etwa zeitgleich zum Brand-

DIE ZWÖLFGÖTTERTJOSTE


Die diesjährige Zwölfgöttertjoste ist die 51. nach gängiger Zählung. Die Rondrakirche kennt zumindest zwei Turniere mit dem Namen Zwölfgöttertjoste, wenngleich sich diese beiden in ihrer Bestimmung in wesentlichen Punkten voneinander unterscheiden.

Die **Heilige Zwölfgöttertjoste** – wie sie zuletzt 1029 BF abgehalten wurde – ist allein geweihten Dienern Rondras vorbehalten, denn ihr Zweck ist es entweder ein neues Schwert der Schwerter oder, wie zuletzt, einen neuen Heermeister zu bestimmen. Als solches ist die Heilige Zwölfgöttertjoste auch nicht an den Turnus von 12 Jahren gebunden, sondern findet im Bedarfsfall statt – wenn also ein Schwert der Schwerter fällt, ohne einen Nachfolger benannt zu haben oder ein neuer Heermeister gekürt werden muss. Die Dauer dieses Turnieres beträgt zwölf Tage, jeder Tag ist einem der Zwölfgötter geweiht und in der Regel nehmen nur solche Geweihte teil die sich dazu von der Göttin berufen fühlen. Viele von ihnen fallen in den entbehrungsreichen, natürlich mit scharfen Waffen gefochtenen Kämpfen.


Die **Zwölfgöttertjoste** hingegen ist ein profanes Turnier unter der Schirmherrschaft der Rondrakirche. An ihr kann jeder Recke teilnehmen, dessen Zwölfgötterglauben unzweifelhaft ist. Dem Turnier ist ein sogenanntes Ehrengericht vorangestellt, in dem jeder Teilnehmer Rondrageweihten Rede und Antwort stehen muss und nur zugelassen wird, wenn diese seinen Leumund für untadelig befinden. Hierbei ist es jedoch von untergeordneter Bedeutung, welchem der Zwölfgötter der jeweilige Recke besonders zugetan ist, ein betont rondrianisches Auftreten ist also nicht obligatorisch. Für die 51. Zwölfgöttertjoste wurden vom Schwert der Schwerter folgende Disziplinen ausgelobt: die Tjoste, der Kampf mit dem einhändigen Schwert (oder gleichwertigem), der Kampf mit dem zweihändigen Schwert (oder gleichwertigem), ein Streitwagenrennen sowie der waffenlose Kampf (Ringeln) und der mit dem Wurfspeer.

anschlag eröffneten Magierseminar (*Aventurischer Bote* 154), steht sie mit entschiedener Ablehnung gegenüber. Allerdings wird es Praiadane vorerst nicht gelingen eine Schließung des Seminars zu erwirken. Der Anschlag auf den Honinger Tempel hat Praiadane geprägt. Wo immer sie des Wirkens unheiliger Kräfte gewahr wird, da ist sie bemüht diesen entgegenzutreten. So kann sie in Havena als Auftraggeberin für Abenteurer fungieren, welche die Seltsamkeiten der Unterstadt untersuchen, oder gefährliche Artefakte bergen sollen. Auf Magiebegabte wird sie allerdings nur in Notsituationen zurückgreifen und auch nur, wenn diese einen ausgezeichneten Leumund haben und sich als das kleinere Übel erweisen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »RONDRAKIRCHE LÄDT ZUR ZWÖLFGÖTTERTJOSTE«


( 8) Die Zwölfgöttertjoste des Jahres 1037 BF wird als denkwürdiges Ereignis in die Annalen der Kirche eingehen. In der folgenden Ausgabe wird ausführlich über ihren Verlauf und über Ereignisse in ihrem Umfeld berichtet werden. Siehe hierzu auch nebenstehende Ankündigung.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DIE TEMPEL SOLLEN TRAUER TRAGEN«

( 3) Erzmagisterin *Jasina Melemaar* (*Schattenlande* 104) ist eines natürlichen Todes gestorben. Seit *Helme Haffax* sie 1028 BF entführen ließ, wurde sie ihm nicht nur eine wichtige Beraterin, sondern auch eine persönliche Vertraute – und die einzige Person, der er sich öffnete. Ihr Tod hat Haffax, der sein Leben durch seinen Pakt mit Asfaloth über jede natürliche Grenze hinaus verlängert hat, unerwartet schwer getroffen. Doch so plötzlich und unwillkommen ihm dieser Verlust auch ist, er ist nicht gewillt, sich davon aufhalten oder beeinflussen zu lassen. Vielmehr wird er seine Pläne nun mit neuem Elan vorantreiben.

Für seine äußeren wie inneren Feinde gilt der Heptarch fortan als angeschlagen – und dies entspringt dem Kalkül des Fürstkomturs. Die weitere Entwicklung an der Piratenküste, die daraus folgt, wird der *Aventurische Bote* näher begleiten.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »SCHLACHT IM SCHPEE«

( 9) Erstmals in dreißig Jahren hat Graf *Albio III. von Salza* eine Niederlage dieses Ausmaßes einstecken müssen. Das Bündnis der drei Bombasten *Eilert II. Rheideryan*, *Melanoth von Ingvalsröden* (*1004 BF, rotblonde Haare, lebenslustig, gut gekleidet; *Aventurischer Bote* 135) und *Muragio XII. Ansfinion* kam für ihn unerwartet, zudem fühlte er sich zu sicher und wähnte sich unantastbar. Mehr noch scheiterte er aber an dem militärischen Sachverständigen *Eilerts*, der mehr Soldat als Ritter ist. *Eilert* wusste das Schneetreiben auszunutzen, um die wahre Stärke seines Aufgebots zu verschleiern und sein Heer unbemerkt bei *Lyckmoor* zu trennen. Dank eines CALDOFRIGOS seines Hofmagiers *Storko von Nostria* (*1007 BF, braune Halbglatze, stechender Blick, steif und humorlos), der anders als berichtet lediglich die Eisschollen



WIE SCHLAGEN SIE SICH?

Die Rondrakirche hat zur Zwölfgöttertjoste aufgerufen, nachdem die letzte 1033 BF verschoben wurde. Um dieses Ereignis auch angemessen zu begleiten, wollen wir im kommenden Boten, passend zum Artikel über die Tjoste, einen Wettbewerb ausrichten. Wer daran teilnehmen will, kann dann auf Basis der Rahmenhandlung – eben der Artikel im *Aventurischen Boten* 164 – eine kleine Geschichte verfassen. Bis maximal 5.400 Zeichen (inklusive Leerzeichen) darf diese Geschichte umfassen. Eine fünfköpfige Jury wählt dann unter allen Einsendungen die 3 besten Beiträge aus. Es muss nicht zwingend ein Turnierkampf sein, nicht mal ein Kampf an sich, der beschrieben wird, nicht einmal der eigene Held muss benutzt werden. Es kann auch etwas anders im Umfeld der Tjost sein oder gerne auch eine prominente Meisterfigur, die sich zu dieser Zeit in Perricum tummelt. Die genaueren Details zum Wettbewerb, z.B. der Einsendeschluss oder wer sich in der Jury findet und natürlich auch, welche Preise es zu gewinnen gibt, publizieren wir ebenfalls im nächsten Boten. Aber vielleicht mag sich ja schon jetzt der ein oder andere ein paar Gedanken machen, wie man eine solche Herausforderung angeht, um dann perfekt vorbereitet zu sein.


auf dem Ingval zu einer Brücke gefror, konnte er Albio in die Flanke fallen.

Doch mit dieser Schlacht ist die Fehde noch nicht entschieden. *Eilert* weiß, dass er Albio beim nächsten Mal nicht so einfach überumpeln kann. Zudem hat Albio hinter den Mauern der reichen Stadt erst einmal die Zeit auf seiner Seite: Die Speicher des reichen Salzas sind gefüllt, noch hat er Zugang zu Salzerhaven und damit zum Meer – wohingegen die Belagerer der Unbill des Winters ausgesetzt sind. Zwar wird *Eilert* versuchen, den Weg zu Salzerhaven abzuschneiden, doch wird ihm dies nur teilweise gelingen.

Marschallin *Rondriane von Sappenstiel* (*Unter dem Westwind* 177) hat derweil kein Interesse daran, zu intervenieren. Vielmehr labt sie sich an der Schmach, die ihr alter Widersacher Albio erlitten hat. Egal, ob Albio unterliegt oder sich behaupten kann, er wird geschwächt aus der Fehde hervorgehen – und dies spielt *Rondriane* in die Hände. Anders sieht es jedoch Königin *Yolande II.*, die um die Einigkeit ihres Königreichs besorgt ist. Ihre Einwände werden jedoch von *Rondriane* abgeschmettert. Daher wird sich *Yolande* selbst nach Salza begeben, um einen unblutigen Ausweg aus der Fehde zu finden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»ПУП ИСТ'С ГЕНУГ!«

( 7) Auch wenn der *Kusliker Kurier* eindeutig tendenziös schreibt seitdem die Redaktionsräume vom Adlerorden aufgrund eines falschen Artikels über eine Mätresse des Horas durchsucht wurden (*Aventurischer Bote* 157), stimmen doch die Fakten des Artikels. Der Bund der Freidenker war eine große, im ganzen Lieblichen Feld verbreitete Loge, die dafür eintrat, dass alle Kulturschaffenden die gleichen Rechte haben sollen und Bildung der Schlüssel zu

Wahrheit und Erkenntnis sei. Die eigentlich friedlichen Freidenker waren über das ganze Liebliche Feld verteilt und außerhalb der kleinen Zirkel nur sehr lose organisiert.

Tatsächlich wurden sie schon lange immer wieder als gefährlich eingestuft und bei einigen jüngeren Mitgliedern war schon länger eine zunehmende Radikalisierung zu erkennen. So soll der Mörder der Belhanker Reederin und Gräfin von Crasuleth, Fiaga ya Terdilion, mit Freidenkern verkehrt haben.

Fast alle Mitglieder der Freidenker kommen tatsächlich unbehelligt davon, entstammen sie doch angesehenen und reichen Familien aus Adel und Patriziat. Einzig die Karikaturistin *Ulyssa dell Antergo* wandert ohne Prozess nach Naumstein und später ins Krongefängnis Tashcár. Sie hatte sich bereits in der Vergangenheit etliche Feinde gemacht und entsprechend keine gute Lobby.

Die Hinweise auf eine alananische Finanzierung sind bei weitem nicht so eindeutig wie hier dargestellt, doch ob sie aufgebauscht oder komplett inszeniert wurden, wissen nur eine Handvoll Leute. Sie dienen in jedem Fall dem Comto Protector *Ralman von Firdayon-Bethana*, der für einige seiner politischen Vorhaben dringend einen präsentierbaren Beweis für gefährliche Umtriebe der Al'Anfaner benötigt.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

» NOSTRISCHE PLAGE SUCHT ANDERGAST HEIM«

(🐉 10) Der ‚Rote Bulle‘ *Akorius von Lyngwyn* (*996 BF, 1,96 Schritt, bullig, schwarzer Rahmenbart, blaue Augen, rot lackierte Rüstung) ist ein Bastard des verstorbenen albernischen Barons von Westpforte. Von seinem Vater wurde er früh zur Ausbildung zu einem befreundeten nostrischen Adligen gesandt, damit sein Anblick den ehelichen Frieden nicht stört. Akorius ist ein gewalttätiger und gieriger Mensch, der sich immer weiter von den ritterlichen Idealen entfernte und sich mittlerweile gar nicht mehr um sie schert – der Archetyp des grausamen Raubritters. Sowohl in Albernia als auch in Nostria geächtet, hat er sich nun nach Andergast abgesetzt.

Der Rote Bulle kann von Ihnen als klassischer Schurke verwendet werden, sollte sich dabei seinem Tod jedoch entziehen können, da er Aventurien noch einige Zeit erhalten bleiben wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »UNGLÜCK AN DEN HÄNGENDEN GÄRTEN VON DRÔL«

(🐉 5) Die Ereignisse in Drôl sind Teil des Abenteuers **Der Zorn des Satuul** in dem der Pflanzenkönig *Kawanyaq*, ein Pilz, unter der Stadt Drôl erwacht. Der erwachte Pilzkönig ist voller Zorn und überwuchert die Stadt mit seinem Hofstaat. Einige Helden können schließlich zwischen den Drôlern und dem Pilz verhandeln und so die Stadt retten.

Der Zorn des Satuul wurde in der vergangen Consaison von vielen Spielern auf Conventions gespielt. Das Abenteuer wird im Frühjahr als Teil des **Aventurischen Jahrbuchs 1036** erhältlich sein.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DAS KLEID DER KAISERIN«

(🐉 1) Schneiderlehrling Hanno hat mitnichten die Kaiserin persönlich getroffen, denn Rohaja ist tatsächlich noch in der Provinz unterwegs. Es handelte sich dabei vielmehr um Yppolita von Gareth, die dankbarerweise die Anprobe für ihre Zwillingsschwester absolviert hat.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »EIN LICHT IST ERLOSCHEN«

(🐉 4) Dieser Artikel gehört zu dem Szenario **Der Erbe der Nordmarken** in diesem Boten.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »PEVE SCHARFRICHTERIN FÜR ELEPVINA«

(🐉 8) Dieser Artikel schließt an das Szenario **Der Erbe der Nordmarken** in diesem Boten an.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »EINBRUCH IN VILLA LILIENGRUND«

(🐉 8) Dieser Artikel gehört zu dem Szenario **Der Kuss der Vergeltung** in diesem Boten.

CHRONOLOGIE DER IMPERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 163

24. Hesinde 1036 BF: Graf *Albio III.* unterliegt in einer Schlacht vor den Toren Salzas dem Waldgrafen *Eilert II. von Mirdin*.

Ingerimm 1036 BF: Die Nandusgeweihtenschaft wird aus Garetien verbannt.

Ende 1036 BF: Der nostrische Raubritter *Akorius von Lyngwyn* flieht nach Andergast und setzt dort sein Treiben fort.

5. Praios 1037 BF: Der Elenviner Illuminat Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte wird bei der Rückkehr von seiner Pilgerreise von Räufern getötet.

Erste Praioswoche 1037 BF: Amtseinführung der neuen Wahrerin der Ordnung Greifenlande, *Praiadane von Hohenfels*.

14. Praios 1037 BF: Der Adlerorden löst die Loge der Freidenker auf und verhaftet die Karikaturistin *Ulyssa dell Antergo*.

Praios 1037 BF: *Kaiserin Rohaja* wird bei der Anprobe ihres Hochzeitskleides in Gareth gesichtet. Tatsächlich handelt es sich dabei jedoch um ihre Zwillingsschwester *Yppolita*.

27. Praios 1037 BF: *Jasina Melenaar* entschlafte in Mendena friedlich.

1. Rondra 1037 BF: In der Fürstkomturei wird eine sechswöchige Staatstrauer verordnet. *Helme Haffax* pilgert barfuß zum Sardosker Hesindetempel und zieht sich für sechs Tage und Nächte in ein Zelt vor dem Tempel zur Kontemplation zurück.

2. Rondra 1037 BF: *Hadelin Armshaus* wird zur neuen Spießwartin Elenvinas ernannt.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

Ulisses Spiele GmbH
– Abo-Service –
Industriestrasse 11
65529 Waldems Steinfischbach

Tel.: 06087/9887025

Fax: 06087/9887008

feedback@ulisses-spiele.de

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
Marie Mönkemeyer
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), Marie Mönkemeyer (MM), Britta Neigel (BN),
Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS), André Wiesler (AW)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Armin Abele, Christian Bender, Björn Berghausen, Marcus Buss, Maria Eckervogt,
Tina Hagner, Niko Hoch, Christian Jeub, Jens Marx, Michael Masberg, Patrick Müller, Martin Schmidt,
Axel Spor, Anton Weste

Illustrationen: Steffen Brand, Richard Hanuschek, Michael Jaecks, Sabrina Klevenow, Julia Metzger,
Giovina Nicolai, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Janina Robben, Nadine Schäkel, Verena Schneider,
Fabrice Weiss, Karin Wittig, Maurice Wrede

Cover: Nadine Schäkel

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die
Inhalte. DAS SCHWARZE AUGEN, 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:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben)
frei Haus als Druckausgabe zum Jahresbezugspreis von €19,90 (Ausland €23,50) einschließlich Porto und Versand.
- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben) als
PDF zum Jahresbezugspreis von €14,90.
- Hiermit bestelle ich ab der nächstmöglichen Ausgabe die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE für 1 Jahr (sechs Ausgaben)
frei Haus als Druckausgabe und als PDF (Kombi-Abo) zum Jahresbezugspreis von insgesamt €25,90 (Ausland €29,50) ein-
schließlich 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,

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 Basis-Lastschrift:

Ich ermächtige die Ulisses Spiele GmbH, Zahlungen von meinem Konto mittels
Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der
Ulisses Spiele GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen.

Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungs-
datum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit
meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

(Druckausgabe: € 19,90 (Ausland € 23,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand • PDF-Ausgabe: € 14,90;
Kombi-Abo: € 25,90 (Ausland € 29,50) für 6 Ausgaben inkl. Porto und Versand der Druckausgabe)

IBAN: _____

BIC: _____

Geldinstitut: _____

Kontoinhaber: _____

(Bitte Adresse angeben, falls vom Empfänger abweichend.)

Straße: _____

PLZ, Ort: _____

Gemäß Fernabsatzgesetz § 312 d BGB
und Widerrufsrecht § 355 BGB besteht
ein Widerrufsrecht von 14 Tagen nach
Vertragsabschluss.

Den Widerruf können Sie schriftlich und
ohne Angabe von Gründen an **Ulisses
Spiele GmbH; Industriestrasse 11;
65529 Waldems Steinfischbach** senden.
Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzei-
tige Absendung des Widerrufs (Datum des
Poststempels).

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnenten:

Abonnementsbestellung für die Zeitschrift AVENTURISCHER BOTE am _____ abgeschickt.

Vertrauensgarantie: Mir ist bekannt, dass ich diese Bestellung innerhalb von 14 Tagen schriftlich bei der
Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach ohne Angabe von Gründen widerrufen
kann. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

ΠΑΜΕΠΛΟΨΗ ΠΑΧΗΤ

ΟΡΓΙΕΣ ΣΤΙΣ ΘΕΡΜΕΣ

ΕΠΡΟΦΗΛΕΙΣ ΑΠΟ

18

ΕΤΩΝ

Das Schwarze Auge