

Aventurischer Bote

AVSGABE 164 ✧✧ MÄRZ/APRIL 2014 ✧✧ 3,90 €

WETTBEWERB:
ZWÖLFGÖTTERTIESTE
IN PERRICUM



SPIELHILFE:

RAUBRITTER GERWOLF VON
SCHWARZENGRUPP UND SEINE BANDE

IMPERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:
DAS ENDE EINER ÄRA





Liebe Leserinnen und Leser!

Der Aventurische Bote 164 steht ganz im Zeichen Rondras. In Perricum findet die Zwölfgöttertjoste statt, zu der Geweihte, Adlige, Krieger und anderes Waffenvolk angereist ist, um die Sturmleuin zu ehren. Über die Ereignisse während der Zwölfgöttertjoste wird ausführlich im inneraventurischen Teil des Botens berichtet, im Farbteil gibt es ebenfalls einen Artikel dazu, der dem Meister Material an die Hand gibt, um die Tjoste am Spieltisch auszugestalten. Außerdem befinden sich dort die Bedingungen für den Wettbewerb, der bereits im Aventurischen Boten 163 angekündigt wurde. Es gibt tolle Preise zu gewinnen, mitmachen lohnt sich. Ich hoffe auf viele spannende Beiträge!

Der Aventurische Bote 164 steht außerdem im Zeichen der Beta-Phase für Das Schwarze Auge 5, ist er doch quasi der letzte Bote, der davor erscheint. Wenn Nummer 165 erscheint, hat die Beta-Phase für die fünfte Edition bereits begonnen. Tatsächlich ist es durchaus passend, dass Ausgabe 164 mit einem so bedeutenden Schritt zusammenfällt, die Nummer 64 scheint beim Aventurischen Boten immer mit großen Ereignissen einherzugehen. So war der Bote 64 doch der, in dem die Zeitanpassung von inneraventurischem Zeitverlauf auf irdischen mitgeteilt wurde. Außerdem begann im Boten 64 die Berichterstattung zur Invasion in Tobrien. Die inhaltlichen Details zu dem Thema Das Schwarze Auge 5 überlasse ich meinem Kollegen Alex Spohr auf den entsprechenden Themenseiten und weise hier nur auf den Start der Beta-Phase hin, nämlich die Role Play Convention am 10. und 11. Mai.

Dieser Aventurische Bote enthält außerdem Artikel aus einer komplett neuen Kategorie: Aventurien-LARP. Aus der Aventurien-Kampagne erreichten die Botenredaktion Neuigkeiten aus Sewerien, die sich mit den Konsequenzen vom Verschwinden einer großen Frau beschäftigen. Ich hoffe, dass wir in Zukunft häufiger einen Bericht aus der Aventurien-Kampagne mit wundervollen Fotos präsentieren können.

Passend dazu haben wir eine neue Reihe begonnen, die jeweils einen einzelnen LARP-Charakter, dessen Spieler oder Spielerin und vor allem dessen Gewandung vorstellt. Es gibt schließlich so viele, liebevoll umgesetzte, grandiose Gewandungen von Aventurien-LARPern, die es verdienen, einer breiten Öffentlichkeit gezeigt zu werden.



Zholochai
Waffenmeister
(Schicksalspfade)

Eine weitere Artikelreihe im Farbteil startet ebenfalls mit der Nummer 164: diese stellt Meisterpersonen aus dem Süden vor, die sowohl in Aventurien als auch in Uthuria auftreten können und somit für das Spiel auf beiden Kontinenten verwendbar sind. Meister, deren Spielrunden in nördlicheren Gefilden Abenteuer erleben, finden vermutlich eher eine Verwendung für den Raubritter oder die Einbeere. Für alle geeignet ist die Kurzgeschichte, die sich mit den Bewohnern der Rotaugensümpfe beschäftigt.

Wie üblich enthält der inneraventurische Bote gemischte Nachrichten aus Aventurien, es wird die Hochzeit von Kaiserin Rohaja und der Krieg gegen Haffax vorbereitet. Aus Thorwal gibt es Prophezeiungen und aus Angbar werden mysteriöse Ereignisse berichtet.

Im Übrigen gilt, wie immer zu dieser Jahreszeit, dass man nicht alles zu ernst nehmen sollte, was man liest. Und jetzt viel Spaß mit dem Aventurischen Boten 164!

Für die Redaktion,
Marie Mönkemeyer



Raubritter Gerwulf von Schwarzengrund und seine Bande	3
Ihre Helden bei der Zwölfgöttertjoste	6
Sewerische Geschichten II – Thesias Erbe	9
Mantel, Hut und Zauberstab	11
Peraines Gaben – Die aventurische Flora, Teil 4	12
Dottore Fernandez Unaldez, Universalgelehrter	14
Myranor: Von Grangor ins Gildenland ...	17
Produktvorschau	19
Kurzgeschichte: Ehrgeiz – Ehre – Ewigkeit	21
DSA 5 – Bald ist es soweit!	23
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	32
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Efferd/Travia 1037 BF	Beilage



RAUBRITTER GERWULF VON SCHWARZENGRUND UND SEINE BANDE

EINE SPIELHILFE VON CLAUDIA DILL

Diese kleine Spielhilfe stellt Ihnen Gerwulf von Schwarzengrund vor, einen typischen Raubritter aus Andergast. Er und seine Bande stehen Ihnen zur freien Verfügung und werden in zukünftigen Publikationen nicht mehr verwendet. Mit ein wenig Anpassung können Sie die Bande nach Nostria, ins Bornland oder eine mittelreichische Provinz verlegen – wichtig ist nur, dass in der gewählten Region ein Raubritter sein Unwesen treiben kann. Gerwulf kann Ihnen sowohl als Zufallsbegegnung oder als Hauptantagonist eines Abenteuers dienen. Der letzte Abschnitt enthält einige Szenariovorschläge, die Ihnen als Anregung dienen können.

WARUM EIN RITTER ZUM RÄUBER WIRD

Ritter Gerwulf, wie auch ein großer Teil seiner Leute, diente viele Jahre lang Volkmar von Winkelbach, bis Verrat und Betrug ihn zwangen, die Burg seines Dienstherrn zu verlassen. Vor drei Jahren tauchte in Winkelbach ein Fremder auf. Seine Kleidung war aus feinstem Stoff gefertigt und er machte einen wohlhabenden Eindruck. Er gab vor, ein Adliger aus einer fernen Stadt zu sein. Sein Name lautete Burghold von Dreistein und er zeigte sich ungewöhnlich großzügig. In den ersten Tagen seines Auftauchens war er allabendlich in der Taverne „Zur Blinden Wutz“ anzutreffen (Den Namen verdankt die Taverne übrigens der Geistesgegenwart der Wirtin, die einem tollwütigen Wildschwein, welches urplötzlich in die Gaststube eindrang, mit dem Schürhaken in die Augen stach, bevor sie in Ohnmacht fiel. Der Kopf des Tieres zierte noch heute den Kamin). Burghold übernahm dort häufig die Zeche aller Gäste. Diese wiederum hingen an seinen Lippen, wenn er mit seinen vermeidlichen Ruhmestaten und seiner prächtigen Burg prahlte. Seine Geschichten sprachen sich schnell herum und jeder wollte den Fremden sehen und seinen Erzählungen lauschen. Doch Burgholds Absichten waren wenig ehrenwert und er verfolgte seine ganz eigenen Ziele. Seit seinem Auftauchen häuften sich in Winkelbach die Unglücksfälle. Niemand anderes als Burghold selbst steckte dahinter.



Er verstand es geschickt, den Verdacht immer wieder auf Gerwulf oder seinen Herrn zu lenken und das Volk mit falscher Großzügigkeit und Redegewandtheit für sich zu gewinnen. Er inszenierte trügerische Beweise, die bezeugen sollten, dass der Herr von Winkelbach für sein Volk nichts Gutes im Sinn hat. Als eines Tages der Praiostempel Winkelbachs abbrannte und man ein Stück Stoff der Fahne der Rittergarde am Ort der Brandschatzung fand, hatte Burghold den Mob dort, wo er ihn haben wollte. Das Volk zog mit Sensen, Mistgabeln und Dreschflegeln zur Burg, um seinen Herrn zu stürzen, vermuteten die Winkelbacher doch, es mit einem Götterlästerer zu tun zu haben.

Bei den Aufständen liefen einige der Ritter und Bediensteten zu Burghold über, Gerwulf und einige Getreue flohen jedoch aus der Burg, nachdem sein Herr den Tod gefunden hatte. Gerwulf schwor sich Rache, als potenzieller Brandstifter des Praiostempels war sein Ruf allerdings nichts mehr wert und er sah keine Möglichkeit, seine Unschuld zu beweisen und Burghold als Betrüger zu entlarven. Er zog sich an einen geheimen Ort in der Nähe von Winkelbach zurück und macht seitdem mit seinen Leuten dem neuen Herrn der Burg das Leben mit Überfällen schwer. Um sich und seine Bande zu versorgen, sind sie aber gezwungen, gelegentlich unschuldige Reisende auszurauben – ein Umstand, der Gerwulf zu Beginn Sorgen bereitete, nun aber von ihm als notwendiges Übel hingenommen wird.

GERWULF VON SCHWARZENGRUND, RAUBRITTER

Aussehen: Der mittlerweile achtundreißigjährige Gerwulf von Schwarzengrund ist hoch gewachsen und hat kurzes, dunkelblondes Haar. Seine entschlossenen grünen Augen blicken bestimmend und klar aus seinem ledrig wirkenden Gesicht. Auffällig ist eine lange Narbe, die sich über seine linke Wange zieht. Man kommt nicht umhin zuzugeben, dass sie Gerwulf ein gewisses verwegenes Aussehen verleiht, welches durch die leicht buschigen dunklen Augenbrauen noch unterstrichen wird.

Hintergrund: Gerwulf von Schwarzengrund war Ritter am Hofe des Adligen Volkmar von Winkelbach, so wie es einst sein Vater vor ihm. Als dieser in einer Schlacht sein Leben ließ, nahm dessen Waffenmeister Freimut von Weißdorn den Knaben in seine Obhut. Nach vielen Jahren der Ausbildung hatte er sich zu einem ausgesprochen talentierten Kämpfer entwickelt. Nach dem Sturz Volkmars fristet er sein Dasein als Raubritter.

Gerwulf von Schwarzengrund**MU** 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11**FF** 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 16 **SO** 10**LeP** 36 **AuP** 37 **MR** 5 **RS** 4 **WS** 7**Schwert:** **INI** 7 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+6* **DK** N**Zweihänder:** **INI** 7 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 2W6+5 **DK** NS

Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung / Eitelkeit 6, Feind (10, Burghold), Prinzipientreue (10, Ritterkodex: Loyalität, Schutz der Schwachen und des Glaubens, Ehrenhaftigkeit – Nachteil nur noch rudimentär vorhanden), Rachsucht 6, Schulden (600 Dukaten), Verpflichtungen (gegenüber Lehnsherren, nur noch rudimentär vorhanden bzw. nun das Königshaus von Andergast)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Andergast und Nostria), Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Turnierreiterei, Wuchtschlag

Wichtige Talente: Reiten +10, Selbstbeherrschung +8, Sinnenschärfe +4, Menschenkenntnis +5, Überreden +4, Muttersprache: Garethi +10, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +4

Ausrüstung: Langschwert (*gute Arbeit, +1 TP), Zweihänder, Warunker (Streitroß), Kettenhemd, Ritterrüstung

DES RITTERS MAPPEN UND FRAUEN

◆ **Freimut von Weißdorn** (*969 BF, weißer Haarkranz, trotz seines Alters vital, rondragläubig und ungerne ein Räuber) ist Gerwulfs Gewissen. Zwar sieht der alte Waffenmeister die Notwendigkeit der Flucht ein, stellt sich aber nicht selten gegen die Entscheidungen des Ritters und drängt ihn, eine Entscheidung im Kampf gegen Burghold herbeizuführen.

◆ **Kessel-Nana** (*995 BF, rundlich, klein, trägt immer eine Kittelschürze) sieht genauso aus, wie Klein-Alrik sich eine Köchin vorstellt. Nana kocht so hervorragend, dass ihr Essen stets ein Höhepunkt des Tages ist, vor allem ihre Kartoffelgerichte erfreuten sich großer Beliebtheit. Doch neben ihrer Fähigkeit, selbst aus unzureichenden Zutaten köstliche Speisen zuzubereiten (Sonderfertigkeit: *Meister der Improvisation*), beherrscht sie noch eine weitere Fertigkeit, die man ihr kaum zutraut: Schon früh erwies sie sich bei Wurfspielen mit dem Wurfdolch als treffsicher und man sagt ihr nach, dass sie in der Lage ist, mit einem gezielten Wurf eine Fliege an der Wand auf acht Schritt punktgenau zu treffen (Talent: *Wurfmesser* 15). Für die meisten anderen Räuber ist Kessel-Nana die fröhliche Köchin und die gute Seele der Bande.

◆ **Boronislaus „Der Schleifer“ Kohlowski** (*991 BF, starker bornländischer Akzent, blinzelt, langer Schnauzbart) war nicht nur der beste Waffenschmied am Hofe Volkmars, er war auch ein Meister auf dem Gebiet der Flügelhelmanfertigung. Niemand in der ganzen Region kann es mit seiner Kunstfertigkeit aufnehmen (Talent: *Grobschmied* 16). Seinen Beinamen erhielt er von seiner unendlichen Geduld beim Schleifen von Waffen. Selbst nach heftigen Einsätzen in diversen Schlachten schleift er die Klingen

wieder so scharf, dass man problemlos einen Grashalm mit ihnen teilen könnte.

◆ Die Zwillingenbrüder **Volta** und **Zolta** (*1001 BF, 2 Schritt groß, fehlende Zähne, lachen beide meist gleichzeitig) sind zwar nicht mit Hesindes Gaben gesegnet, doch dafür sind beide Muskelpakete (KK 17). Man erzählt sich, Volta habe zwei Orks, die ihn im Wald überfallen wollten, ohne eine Waffe in der Hand besiegt und anschließend mit bloßen Händen erwürgt. Gerwulf begegnete den Zwillingenbrüdern in Andergast während einer Reise im Dienste des Volkmars. Sie standen unter dem Verdacht, einen Kaufmann bestohlen zu haben, Gerwulf hatte jedoch zufällig den wahren Dieb im Getümmel des Marktplatzes beobachtet und so entgingen die beiden einem ungnädigen Urteils des Richters. Seit her sind sie ihm treu ergeben und weichen Gerwulf nicht mehr von der Seite.

◆ Ansonsten besteht die Bande des Raubritters noch aus weiteren 2W6+2 Räufern, größtenteils ehemalige Burgbewohner, geflohenen Leibeigenen, aber mittlerweile auch einigen echten Halunken, die sich der Bande angeschlossen haben.

Typischer Räuber aus Gerwulfs Bande**MU** 12 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11 **FF** 12 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 12 **SO** 1**LeP** 30 **AuP** 29 **MR** 3 **INI** 10 **WS** 7**Dolch:** **INI** 10 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+1 **DK** H**Streitaxt:** **INI** 10 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N**Holzfalleraxt:** **INI** 8 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 2W6+1 **DK** N**Kurzbogen:** **INI** 10 **FK** 16 **TP** 1W6+4**Wurfdolche:** **INI** 10 **FK** 16 **TP** 1W6+1

Vor- und Nachteile: Richtungssinn, Zeitgefühl, Zäher Hund / Gesucht I, Goldgier 5

Sonderfertigkeiten: Wald- oder Gebirgskundig, Kulturkunde (Andergast und Nostria), Ortskenntnis (Winkelbach und nahe Umgebung; Talversteck und nähere Umgebung)

Wichtige Talente: Körperbeherrschung +3, Schleichen +5, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +8, Sinnenschärfe +5, Menschenkenntnis +1, Fährtensuchen +3, Wildnisleben +5, Muttersprache: Garethi +9

Ausrüstung: Dolch, Streitaxt, Holzfalleraxt, Kurzbogen (12 Pfeile), Wurfdolche (2)

DAS VERSTECK DER BANDE

Als Gerwulf und seine Leute flohen, wählten sie ihr Versteck mit Bedacht. Etwa 25 Meilen von Winkelbach entfernt liegt ein kleines, bewaldetes Tal, geschützt von hohen Bergen. Doch an einer Stelle gelangt man durch sehr dichtes, zugewachsenes Grün, bestehend aus Hecken und Büschen, zu einer Felsspalte. Diese ist sehr schmal, lässt es aber zu, dass ein Reiter mit seinem Pferd hindurchgelangt. Das kleine Tal hat alles, um die Räuber zu versorgen und nur wenige kennen den Zugang. Dort haben sie sich am Fuße einer alten Turmuine ein Lager eingerichtet und planen von hier aus ihre Überfälle.

SZENARIOVORSCHLÄGE

◆ Einige Bewohner von Winkelbach sind misstrauisch geworden und bezweifeln die adlige Herkunft Burgholds. Sie verlangen nach Beweisen, die seine Herkunft bestätigen sollen. Burghold lässt ein gefälschtes Dokument anfertigen, um sie zu täuschen.

Ein Beutel mit 50 Dukaten soll einen Schreiber des andergastischen Königs überzeugen, seine falsche Identität in dem Dokument zu bestätigen. Für sein Vorhaben kommt ihm die durchreisende Heldengruppe gerade gelegen. Unter einem Vorwand beauftragt er sie, das Dokument und den Geldbeutel nach Anergast zu bringen. Vielleicht werden die Helden auf dem Weg von Gerwulf und seinem Gefolge überfallen und das verräterische Dokument fällt in deren Hände. Es könnte aber auch sein, dass der Heldengruppe in Anergast etwas auffällt und sie die Übergabe des Dokumentes und des Beutels noch einmal überdenken.

◆ Mit den Wirtsleuten der „*Blinden Wutz*“ steht Gerwulf noch immer in Kontakt. Sie glauben an seine Unschuld und berichten ihm alles, was sich in Winkelbach zuträgt. Als die Wirtin ihm eine Botschaft schickt, in der steht, dass Kessel-Nana bei dem Einkauf von Nahrungsmitteln festgenommen wurde und gehängt werden soll, schleicht er sich ins Dorf, um sie zu retten. Auch die Helden sind zufällig dort und bekommen Gerüchte von der bevorstehenden Hinrichtung mit. Als Gerwulf zuschlägt, kommt es zu chaotischen

EIN BLICK AUF DEN SCHATZ DER BANDE

Gerwulf ist es durch seine Raubzüge gelungen, ansehnliche Beute zu machen. Der Schatz ist in einer mit Schlössern versehenen Kiste in seinem Schlafzimmer in der Turmuine gelagert. Um die Schatzkiste zu öffnen, ist eine *Schlösser Knack*-Probe +2 notwendig (oder der Schlüssel Gerwulfs). Der Ritter lagert darin folgende Wertgegenstände:

- ◆ Münzen unterschiedlichster Herkunft (Wert: ca. 70 D)
- ◆ Schmuck von Edeldamen und Höflingen (Wert: ca. 40 D)
- ◆ Kleidung unterschiedlichster Machart und Qualität, darunter ein Paar exzellenter Lederstiefel (Wert: ca. 30 D)
- ◆ ein Sammelsurium an Waffen, darunter vor allem Dolche, Äxte, Streitkolben, die meisten davon werden neben der Kiste gelagert oder verwendet (Wert: ca. 200 Dukaten)
- ◆ eine Handvoll Edelsteine, unter anderem Aquamarine, Smaragde, Bernstein (Wert: ca. 60 D)
- ◆ ein Säckchen voller Kräuter, die einen tiefen Schlaf bescheren
- ◆ zwei Gemälde, die dem berühmten Maler Kalfonso Phirio gehören (Wert: ca. 80 D)
- ◆ die vergoldete Statuette einer altertümlichen Rondradarstellung aus der Zeit der Theateritter (Wert: ca. 10 D)

WAS DENKT ... ÜBER DIE BANDE DES RAUBRITTERS

... ein Praiosgeweihter: „*Ein Ungeheuer, dieser Raubritter. Möge ihn der gerechte Zorn des Herrn treffen!*“

... der Wirt des Gasthauses „*Zur blinden Wutz*“: „*Ja, so ist es mit diesen Raubrittern. Sie wollen immer noch mehr ... und der jetzige Herr und seine Gefolgsleute sind keinen Deut besser.*“

... das Volk von Winkelbach: „*Gerwulf soll es nicht wagen, noch einmal hierher zurück zu kehren, sonst hat er sein Leben verwirkt und sein ganzes Gesinde, welches ihm die Treue hält, ebenso.*“

WAS DENKT DER RAUBRITTER ÜBER...

... das Volk von Winkelbach: „*Wie können sie nur an uns zweifeln, hat Volkmar nicht immer alles für sie getan, damit es ihnen gut geht? Ich muss es schaffen, das Volk davon zu überzeugen, dass sie einem Betrüger auf den Leim gegangen sind.*“

... Unschuldige, die er überfällt: „*Manchmal muss man Dinge tun, die man nicht gern tut. Aber um Praios' Gerechtigkeit durchzusetzen, sind sie notwendig.*“

...Burghold: „*Ein Betrüger. Seine Seele wird wegen seiner Schandtaten in den Niederhöhlen schmoren.*“

Szenen in Winkelbach, und die Helden müssen sich entscheiden, was sie tun: Die Räuber bekämpfen, Kessel-Nana retten oder versuchen, Unschuldige vor Schaden zu bewahren und sich ansonsten heraushalten?

◆ Nach drei Jahren ist es Freimut endlich gelungen, Gerwulf von einem Angriff auf die Burg zu überzeugen. Da Burgholds Wachen aber immer noch 3 zu 1 überlegen sind, ist Gerwulf der Überzeugung, dass sie über Verstärkung nachdenken sollten. Er hat von den Helden gehört und schickt ihnen über einen seiner Leute eine Botschaft, damit sie ihm helfen, Burghold zu stürzen. Er bietet ihnen die angesammelten Schätze an und berichtet ihnen im Detail von Burgholds Machtübernahme. Ob die Helden einwilligen und wenn ja, ob sie einen Schlachtplan ausarbeiten oder das Problem auf andere Art und Weise lösen wollen, ist ihnen überlassen.

◆ Wer Burghold ist und was seine langfristigen Ziele sind, ist ihnen überlassen. Vielleicht ist er ein Diener des Namenlosen, ein Paktierer des Tasfarel oder nur ein einfacher Hochstapler. Er könnte nach Macht und Reichtum streben oder komplexere Ziele haben, etwa Rache an Volkmar oder Gerwulf für eine längst vergessene Schmach.

IHRE HELDEN BEI DER ZWÖLFGÖTTERTJOSTE

EINE SPIELHILFE VON KATJA REINWALD

AM RAND

Die Zwölfgöttertjoste bietet sich als Kulisse für das eine oder andere kleine Szenario an. So können Helden bei dieser Gelegenheit erste Kontakte zu bedeutsamen Meisterfiguren innerhalb zukünftig geplanter Abenteuer knüpfen, ihre Qualitäten unter Beweis stellen oder sich durch die Erledigung kleiner Aufträge verdient machen. Oder sie tun sich – ganz profan – in einem Teilnehmerfeld, das reich ist an großen Namen, hervor. Die Darstellung der einzelnen Disziplinen ist bewusst offen gehalten, benennt nur die jeweiligen Finalgegner und nur vereinzelt andere Teilnehmer. Weitere Streiter, sowie deren mögliche Verwendung können Sie untenstehender Tabelle entnehmen und sie entsprechend der dortigen Kurzcharakterisierung oder eigener Vorlieben verwenden.

Dieses Spektakel, das Stadt und Land Perricum beinahe den gesamten Rondramond prägen wird, bietet eine Fülle von Möglichkeiten, Szenarien unterschiedlichster Natur anzusetzen. Mögliche Abenteuerhänger könnten sein:

◆ **Wappenrolle:** Die Wappenrolle einer Adligen aus dem direkten Umfeld eines hohen Würdenträgers (mittelreichischer oder horasischer Graf) erweist sich als Fälschung. Dies führt zu ihrem Ausschluss aus dem Turnier, einem weithin vernehmbaren Tadel und einem Makel auf dem Ehrenschild auch des Grafen. Möglicherweise ist die Adlige eine Hochstaplerin, die jahrelang unerkannt einen ihr nicht zustehenden Stand auslebte und der Grafschaft damit geschadet hat. Möglicherweise ist sie aber auch Opfer der Intrige eines anderen Adligen geworden, dem sie wiederholt in die Quere gekommen ist. Es ist an den Helden zu beweisen, dass ihr Stammbaum über jeden Zweifel erhaben ist – oder eben nicht. Der Graf wird in jedem Fall Interesse daran haben, die Angelegenheit aufzuklären, kann im Zuge des Turniers aber auf keinen seiner Gefolgsleute verzichten, weswegen er die Helden kontaktieren lässt.

◆ **Versorgungsengpass:** Die nach Perricum drängenden Menschenmassen wollen versorgt werden und mancher nutzt die besondere Situation aus, um sich selbst zu bereichern. In diesem Fall *Storko Gellstein*, ein junger Offizier der Perricumer Stadtgarde und zudem Protegé des Stadtvogts *Wallgrin von Perricum* (**Schild 168**). Im Vorfeld der Zwölfgöttertjoste ging Storko ein lockeres Bündnis mit *Tiros Artak*, dem Aranischen Fuchs (**Erste Sonne 158**) ein, das beiden zum Vorteil gereicht. Schon seit Monaten führte Tiros gezielt Überfälle auf Weinlieferungen aus und hortete seine Beute in einem von Storko ausgewählten und im Folgenden bewachten Lagerhaus in Efferdgrund. Bereits vor Beginn des Turniers zeichnen sich hier und da Weinengpässe ab und es gibt Hinweise darauf, dass ein reger Schwarzhandel parat steht, diese aufzufangen. Doch just in dieser Zeit ziehen sich die Rondrianer zu Beratungen zurück. Kurz zuvor werden die Helden jedoch von einem jungen Geweihten in Diensten der Schatzmeisterin *Jessidora de Sylphur*

(**Schild 167**) gebeten, einigen Spuren nachzugehen, den Schwarzhandel zu unterbinden und dem Schwertbund so einen Dienst zu erweisen. Storko Gellstein wird zukünftig nicht mehr offiziell erwähnt werden.

◆ **Schädelsäufer:** Die Rotte des *Schädelsäufers* (**Schild 168**) hat das Streitwagenrennen als lohnende Gelegenheit ausgemacht. Sie haben sich der Mithilfe *Firulf Rodiaqs* versichert, eines bestechlichen Fuhrmanns, der sie schon geraume Zeit mit Informationen zu einträglichen Handelszügen versorgt. Firulf hat sich als einfacher Knecht beim Aufbau der Turnierstätten verdingt und schon im Vorfeld nachgeforscht, welcher Streitwagenfahrer seinen Angehörigen besonders am Herzen liegt. Die Räuberbande will das erwartungsgemäß weit auseinander gezogene Teilnehmerfeld nutzen, um lukrative Opfer zu entführen und horrend Lösegeldforderungen zu stellen. Manch' verzweifelter Ehemann / Vater / Sohn wird alsbald händeringend nach kompetenten Abenteurern suchen, die ein Lösegeld überbringen, derweil Rondrigan Paligan, der Markgraf von Perricum, vor allem ein Interesse daran hat, dem Treiben des Schädelsäufers ein Ende zu setzen. Die Räuberbande um den Schädelsäufer kann im Zuge dieses Szenarios ausgehoben und ihrer gerechten Strafe zugeführt werden. Sie und Firulf werden zukünftig offiziell nicht mehr aufgegriffen.

◆ **Kalte Ware:** In der Stadt preist die Waffenschmiedin *Olorande Garje* ihre Schwerter und Säbel als besonders biegsam sowie bruchfest an und tatsächlich sind die von ihr gefertigten Waffen nicht nur solide gefertigt, sondern auch geschmackvoll verziert. Die gute Qualität ihrer Ware ist – neben ihrer Handwerkskunst – auf eine vor einigen Monden erfolgte Lieferung hochwertigen Waffenstahls zurückzuführen, die leider nicht auf legalem Wege erfolgte. Olorande ahnt nicht, dass dem von ihr gepriesenen Metall niederhöllischer Wolfsstahl beigemischt wurde. Zwar fiel ihr auf, dass die Verarbeitung schwieriger war als sonst, die hervorragende Qualität der Klingen (BF –1) glich dies in ihren Augen aber wieder aus. Natürlich hat auch ein Turnierteilnehmer eine von Olorandes Klingen gekauft, doch ob ihrer unheiligen Ausstrahlung wurde er nicht zu den Wettbewerben zugelassen. Beunruhigt beauftragen er und/oder die Rondrakirche die Helden nachzuforschen. Eine magische oder karmale Analyse offenbart niederhöllische Spuren im Material. Im Rahmen einer alchemistischen Analyse kann ein Anteil an Wolfsstahl bzw. Hölleneisen (**WdA 186**) identifiziert werden. Bei Olorande können weitere Waffen und auch Erzreste gefunden werden. Sie selbst ist entsetzt, wenn sie von der wahren Natur des Stahls erfährt und wird als Wiedergutmachung gestehen, dass sie ihn von *Kalman Leisten*, einen umtriebigen Hehler aus Efferdgrund, bezogen hat. Woher dieser seine Ware bezieht, ist ihr unbekannt. Nichtsdestotrotz hat sie sich des Handels mit Schmuggelware schuldig gemacht.

Entsprechend motiviert gibt Kalman schließlich seine Quelle preis. Es handelt sich um Schmuggler von der Piratenküste, die über kleine Fischerdörfer im Norden Araniens sowie der Markgrafschaft Perricum operieren. Kalman handelt seit längerem mit von ihnen gelieferten „Werkzeugen und Metallen mit Zusatznutzen“. In seinem Lager befinden sich weiterer Waffenstahl sowie andere, dämonisch korruptierte Dinge.

Die Schmugglerbande ist klein und ständig auf Achse, dennoch ist es bei entsprechend hoher Motivation möglich, sie dingfest zu machen. Sobald gewohnte Anlegestellen und Kontakte ausgeschaltet sind, werden die Schmuggler unvorsichtig und angreifbar.

MITTENDRIN STATT NUR DABEI

Natürlich bietet sich die Zwölfgöttertjoste vor allem an, um erfahrenen Recken eine Glanzstunde im Angesicht der Mächtigen und Schönen der bekannten Welt zu verschaffen. Die Idee, die einzelnen Disziplinen jeweils mit Sieger und Finalgegner zu versehen, stellt hierbei keinen Widerspruch dar.

Bei diesem Turnier kommt dem Sieg in einer Disziplin fraglos hohe Bedeutung zu und die im Artikel genannten Personen werden in Zukunft noch manchen Auftritt haben. Doch was die Zwölfgöttertjoste von 1037 BF weit mehr bestimmt ist das Gefühl, an einem denkwürdigen Ereignis teilgenommen zu haben. Der rondrianische Grundgedanke des ehrenvollen Ringens Gleichwertiger bestimmt das Turnier vom ersten bis zum letzten Augenblick. Dies führt ebenso zu hochkarätigen Paarungen in den ersten Runden, wie zu mutmaßlich uninteressanten Auseinandersetzungen in Finalkämpfen. Vor allem aber führt es zu viel beachteten Kämpfen, die niemand vorhergesehen hat. So mag ein im Laufe seiner Abenteuerkarriere zu einem schier unüberwindlichen Gegner herangewachsener Krieger aus Ihrer Runde just zu Perricum an der Kampfkraft einer jungen und unerfahrenen Ritterin scheitern. Dennoch sollte er dies nicht als Schmach empfinden, denn er ist in bester Gesellschaft: Bei dieser Zwölfgöttertjoste scheitern viele große Recken zur „Unzeit“. Erster Enttäuschung folgt jedoch stets das neidlose Anerkennen der Überlegenheit des Gegners und nicht selten gleich die Forderung, diese an einem anderen Ort und zu einer anderen Zeit zu bestätigen. Nachfolgend geben wir Ihnen eine Aufzählung von Recken an die Hand, mit der sie Begegnungen ihrer Helden gestalten können.

PROMINENTE TEILNEHMER

◆ **Ardariel Nordfalk von Moosgrund** (*1008 BF), Gräfin von Baliho, Baronin von Moosgrund, zutiefst rondragläubige und aufbrausende Ritterin (Einhand- und Zweihandkampf).

◆ **Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss** (*1005 BF), Graf vom Großen Fluss, Erbprinz der Nordmarken. Passionierter, markiger Ritter mit einer Vorliebe für schöne Frauen und einen guten Humper Bier (Tjoste und Einhandkampf).

◆ **Praiowyn ui Llund** (*1006 BF), Baron von Bockshag, ein ambitionierter, rauer aber herzlicher albernischer Adliger (Tjoste und Einhandkampf).

◆ **Boraccio Eslam D'Altea** (*994), Cronvogt von Königlich-Kahirios. Einäugiger Veteran vieler Schlachten, Offizier a.D. der Ragather Schlachtreiter. (Tjoste und Einhandkampf)

◆ **Nimmgalf von Hirschfurten** (*994 BF), Baron von Hirschfurten, derzeit erfolgreichster Turnierritter Garetians mit beinahe krankhaften Ehrgefühl, bisweilen unbesonnen (Tjoste).

◆ **Edelbrecht von Eberstamm** (*998 BF), Prinz des Kosch, Ritter alter Schule. Edelbrecht ist vom Schicksal begünstigt, was in diesem Fall bedeutet, dass sein jeweiliger Gegner für die Dauer des Kampfes gegen ihn den Nachteil Pechmagnet erhält (Tjoste und Einhandkampf).

◆ **Hardo Berlinghan** (*1008 BF), Baron von Olbris, ein stets gut gelaunter Lockenschopf mit einer Vorliebe für Raufdegen und verwegene Hüte (Einhandkampf).

◆ **Rimon Salingor** (*1005), Graf von Bomed, ein energiegeladener Reiter mit exzellenten Manieren (Tjoste).

◆ **Roderich von Krudenburg** (*995 BF), Junker der Cron-Feste Mandelühr und mutmaßlich bester Wagenlenker Weidens und darüber hinaus leutseliger Ritter (Wagenrennen).

◆ **Grimberta Haugmin vom Berg** (*985 BF), die Herzogengemahlin der Nordmarken und Mutter Hagrobalds ist eine exzellente Schwertkämpferin und gute Tjosterin (Tjoste und Einhandkampf).

◆ **Praihild Greifax** (*1011 BF), unternetzte Nichte des Gratenfelder Landgrafen, streitet mit dem Kriegshammer. (Zweihandkampf).



WETTBEWERB

- ♦ **Martok von Brendital** (*1005 BF), gewaltiger Nebachotenkrieger, dem nachgesagt wird, er wäre ein menschliches Abbild Kors. Wird wegen Blutrauchs disqualifiziert (Tjoste und Einhandkampf).
- ♦ **Korhilda von Sturmfels** (*997 BF), Baronin von Sturmfels, eine in Perricum hochgeachtete, bisweilen hitzköpfige, großzügige Ritterin (Tjoste und Einhandkampf).
- ♦ **Paske Gernot von Rabenmund** (*1012 BF), der Baron von Bohlenburg ist für seine Ritterlichkeit weit gerühmt (Tjoste und Zweihandkampf).
- ♦ **Eboreus Tannhaus** (*990 BF), der Rommilyser Schwertmeister der Adersin-Schule kämpft mit dem Anderthalbhänder (Einhandkampf).
- ♦ **Arnwulf von Pandlaril** (*1000 BF), Baronet von Pandlaril, kampferprobter Weidener Ritter aus altem Adel (Tjoste und Zweihandkampf).

- ♦ **Gringolf Hluthobar von Högelstein** (*1009 BF), bisher weitgehend unbekannter Weidener Ritter. Ein hervorragender Speerwerfer, aber ein bestenfalls durchschnittlicher Kämpfer mit dem Zweihänder (Speerwerfen und Zweihandkampf).
- ♦ **Rondrian von Blauenburg** (*980 BF), Baron von Wolfenbinge, Erster Ritter von Weiden und nahezu unbezwingbar im Lanzenreiten. Passionierter Kämpfer mit der Ogerschelle und – wenngleich inzwischen vermählt – Frauenheld (Tjoste und Einhandkampf).
- ♦ **Jallik von Wengenholm** (*998 BF), leutseliger Helden-Graf und einst Knappe Raidri Conchobairs (Tjoste und Zweihandkampf).
- ♦ **Rondriane von Treublatt** (*1006 BF), ehrgeizige Hauptfrau der Ferdoker Lanzenreiterinnen mit Aspirationen auf den Posten der Obristin (Tjoste und Einhandkampf).

Ihre Geschichte zur Zwölfgöttertjoste

WETTBEWERB

Wir haben die Zwölfgöttertjoste zum Anlass genommen, einen Wettbewerb auszurufen, in welchem Sie die Möglichkeit haben, uns Ihre ganz persönliche Sicht der Ereignisse zu schildern. Schicken Sie uns eine kurze Geschichte, die sich rund um die Ereignisse auf der und rund um die Zwölfgöttertjoste dreht! Der Artikel in dieser Ausgabe steckt den Rahmen, innerhalb dessen Sie Ihrer Phantasie freien Lauf lassen können. Natürlich bieten sich vor allem Texte zu Kämpfen, den Vorbereitungen darauf oder ihren Folgen als Erzählgegenstand an. Doch gibt es auch andere reizvolle Aufhänger, wie die Schilderung eines Ehrengerichts, das bunte Treiben im Turnierlager, Situationen in der aus allen Nähten platzenden Stadt und derlei mehr. Parallel zum Erscheinen des Boten werden wir – als Anregung und Hilfestellung – in unserem Blog außerdem einige Beispielgeschichten aus der Feder von Autoren und Briefspielkanzlern veröffentlichen.

WETTBEWERBSBEITRÄGE UND EINSENDESCHLUSS

Die Geschichten dürfen maximal **5.400 Zeichen** (inklusive Leerzeichen) umfassen, denn dies entspricht einer Seite im Aventurischen Boten. Bitte Senden Sie Ihre Beiträge mit ausschließlich in elektronischer Form als .doc oder .rtf an: avbote@ulisses-spiele.de. Als Betreff geben Sie bitte **Wettbewerb Zwölfgöttertjoste** an. Alle Beiträge, die uns bis zum **11.05.2014 um 23.59 Uhr** erreichen, werden berücksichtigt. Die Gewinner geben wir dann **Mitte Juli** bekannt und ausgewählte Beiträge veröffentlichen wir im **Aventurischen Boten 166**.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Mitarbeiter der Ulisses Spiele GmbH sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

GREMIUM UND KRITERIEN

Ein fünfköpfiges Gremium wählt aus den eingesandten Beiträgen die **drei besten** aus. Wir konnten folgende Autoren für die Mitarbeit in der Jury gewinnen: Eevie Demirtel, Nicole Euler, Dominic Hladek, Mike Kryzwik-Groß und Katja Reinwald.

Bewertet wird nach folgenden Kriterien:

Stil und Sprache

Aventurische Stimmigkeit

Originalität und Charakterzeichnung

Einhalten der Vorgaben

In jeder Kategorie können **bis zu 5 Punkte (mit halben Punkten)** vergeben werden, aus denen sich die Gesamtpunktzahl ergibt. Die maximale Punktzahl ist 20.

DERISCHER LOHN UND IRDISCHE PREISE

Die Siegerbeiträge werden im Aventurischen Boten oder auf dem Ulisses Blog veröffentlicht.

Die Gewinner können sich außerdem über die folgenden irdische Preise freuen:

1. **Preis:** *Die reisende Kaiserin* in der streng limitierten grünen Auflage
2. **Preis:** *Die reisende Kaiserin*, Standardausgabe
3. **Preis:** ein Jahresabonnement für den *Aventurischen Boten*

Doch auch die übrigen Wettbewerbsbeiträge sollen gewürdigt werden: Wir werden alle geeigneten Texte zu einer Geschichtensammlung zusammenführen und als kostenlosen Download anbieten.

Wir wünschen allen Teilnehmern viel Inspiration und Freude beim Erdenken und Schreiben und freuen uns auf viele phantastische Geschichten zur Zwölfgöttertjoste!

Für die Jury

Katja Reinwald & Eevie Demirtel

SEWERISCHE GESCHICHTEN II – THESIAS ERBE

Ein Bericht von INGOLF KARKOSCH

„Ich, Nadiescha von Leufurten, Adelsmarschallin der Lande an Born und Walsach, ordne zum dritten Jahrestag des Verschollenseins unserer großen bornischen Heldin Thesia von Ilmenstein eine Gedenkfeier an. Ihr zu Angedenken sollen Rondra, Firun und Rahja drei Tage lang Ehre erwiesen werden. Aller Zwist und Hader sollen diese Tagen ruhen und die Zeit zum Ausgleich gebraucht werden.“

Sewerische Geschichten II - Thesias Erbe war eine LARP-Veranstaltung im Rahmen der Aventurien-Kampagne. Sie fand vom 21. bis zum 24.11.2013 in Schloss Baum statt und war die zweite Veranstaltung dieser Con-Reihe im westsewerischen Bornland und zugleich die erste im Rahmen der Aventurien-Kampagne. Der Schwerpunkt dieser Veranstaltung lag erneut auf dem Charakterspiel und der Diplomatie, denn das Thema der Con behandelte die Folgen des Verschwindens der Gräfin Thesia für Ilmenstein selbst, sowie „Freund“ und „Feind“ (unter Bezug auf die Artikel in den Aventurischen Boten Nr. 144 und 147 „Die Blüte des Bornlandes ist verwelkt“ und „Ein Vogt steht vor verschlossenen Toren“).



DIE AUSGANGSLAGE

Ingerimm 1031 BF: Unter Führung Thesias und des Rüstmeisters Fjadir von Bjaldorn zieht ein Heerzug gen Paavi, um die Hexe Glorana zu vernichten.

Hesinde 1033 BF: Fjadir erreicht als einzelner Überlebender Bjaldorn und berichtet, dass der Heerzug samt Thesia im Schwarzen Eis umgekommen sei.

Ingerimm 1033 BF: Wappenkönig Ljasew von Utzbinnen-Ouvenmas erklärt Thesia für die nächsten acht Jahre für verschollen, bevor sie dann für tot erklärt wird. Linjan von Hattenfurt übernimmt als Vogt die Verwaltung der Ilmensteinschen Ländereien.

Sommer 1034 BF: Thila und Torjin von Ilmenstein besetzen während der Abwesenheit von Linjan von Hattenfurt die Burg Rodebrannt und verschanzen sich dort.

Herbst 1036 BF: Auf Betreiben der Adelsmarschallin trifft sich eine Delegation von Bronnjaren zur Schlichtung des Konfliktes auf Schloss Ilmenstein.

IT-Ort und Zeit: Schloss Ilmenstein im Ingerimm 1036 BF

GETREULICHER BERICHT VON PAPEK FIRPSKE

Der schwelende Konflikt des Vogtes und der Verwandten Thesias hat zu einer gewissen Unruhe in Sewerien geführt. Insbesondere die Untätigkeit ihres Amtsvorgängers hat nicht viel zur Lösung des Konfliktes beigetragen. Daher sollte das Angedenken an The-



sia genutzt werden, die Parteien im friedlichen Einvernehmen an einen Tisch zu bekommen. Mit der Organisation und Durchführung hatte die Adelsmarschallin mit Baron von Ebrin und Freiherr von Bruk zwei lokale Adelige betreut.

Den Rahmen der Verhandlung bildeten rondra- und firungefällige Wettkämpfe im Angedenken an Thesia, und der anwesende Diener der Leuin, Loherich von Wolfenhain-Ebrin, beschwor in einer ergreifenden Predigt die Einigkeit der versammelten Bronnjaren. Auch der schönen Göttin, welcher die Verschollene sehr verbunden ist, wurde gedacht und ausgelassen zum Tanz aufgespielt.

Im Verlauf der leidenschaftlich geführten Verhandlungen wurden sowohl auf Marissja von Hattenfurt als auch Torjin von Ilmenstein hinterhältige Mordanschläge ausgeführt, welche aber erfreulicherweise erfolglos blieben, allerdings konnte auch der oder die Verantwortlichen hierfür nicht ermittelt werden. Diese Untaten waren jedoch ein Weckruf für die versammelten Bronnjaren: Sind wir entzweit, so sind wir schwach!

Die Familien Hattenfurt und Ilmenstein konnten sich nach hitzigen Auseinandersetzungen und Einsatz der versammelten Bronnjaren einigen. Die Verwaltung der Grafschaft obliegt nun weiterhin Linjan von Hattenfurt, als seine Vertretung wurde Marissja von

Hattenfurt anerkannt und Thila von Ilmenstein hat nun als Hauptfrau des Ilmensteiner Banners die alleinige Kontrolle über die Ilmensteiner Truppen.

Der lange geplante Rondrabund zwischen der Freiherrin Talja von Bruk und Ibrajeff und dem Junker Ivan Alderech von und zu Larinow wurde überraschend und kurzfristig abgesagt, nachdem der Bräutigam seiner Braut vor der Hochzeit offenbarte, dass er zum Wohle seiner Untertanen gemeinsame Sache mit Schergen der Eishexe gemacht hatte. Auch wenn er seine Braut vorher einen Schwur leisten ließ, nichts über das Berichtete weiterzugeben, hatte diese bereits einen Verdacht gehabt und selbigen einem Vertrauten mitgeteilt. Daher blieb das vermeintliche Geheimnis keines, denn nach der Lösung des Verlöbnisses wollte die Familie der Braut eine Erklärung dafür und konfrontierte den ehemaligen Bräutigam mit dem Verdacht, worauf er seine Schuld eingestand.

Die versammelte Bronnjarenschaft stellte ihn daraufhin in Anwesenheit von Angehörigen der Rondra- und Praioskirche zur Rede. Hierbei schlugen die Wellen der Empörung so hoch, dass der Gräfin Therinja von Ilmenstein keine andere Wahl blieb, als den Verfeimten unter Schutzhaft zu stellen, denn die Unbeschränkte Komturenbank sollte hier Recht sprechen.

Ein Rondrabund wurde zur Überraschung der Versammelten trotzdem geschlossen: Marissja von Hattenfurt und Torjin von Ilmenstein waren sich offenbar insgeheim schon lange gut und ein besseres Zeichen der Einigkeit und dass der Zwist ihrer Familien beigelegt sei, als ihren Bund vor Rondra konnte sich keiner der Anwesenden denken.

Doch sollte doch noch ein Schatten auf dieses freudige Ereignis fallen, denn auf dem Rückweg vom Rondratempel zum Schloss brachte eine Dienerin der Eishexe die ehemalige Braut des Barons von und zu Larinow in ihre Gewalt. Mit ihrer verderbten Magie hinderte sie die Tapferen, welche die Freifrau befreien wollten an ihrem Vorhaben und stellte die Hochzeitsgesellschaft vor eine grässliche Wahl: Entweder sollte ihr der Verräter ausgeliefert werden oder sie würde an seiner Stelle dessen Liebste mit sich ins Eisreich nehmen.



Gräfin Therinja ließ hierauf den festgesetzten Baron herbeirufen. Dieser ließ sich durch die Schmähungen der Hexe, dass seine Braut ihn verraten und ans Messer geliefert hätte, nicht in seinen Gefühlen zu Talja beeinflussen. Mutig trat er der Herausforderung entgegen und nahm sein ungewisses, aber zweifelsohne schreckliches Schicksal an, um seine Liebste zu befreien. Ohne dass ein Eingreifen für die Übrigen möglich gewesen wäre, verschwand Gloranas Dienerin mit ihrer Beute und ließ die Gefangene unverletzt, aber in schrecklicher Seelenpein zurück.

Es dauerte bis das beklemmende Gefühl weichen wollte und die Feierlaune zurückkehrte, doch hatte dieses Ereignis einen Keim gesetzt, welcher schon bald zu sprießen anfang. Unter dem direkten Eindruck der Ereignisse fanden sich Vertreter verschiedener westsewerischer Adelshäuser zusammen, um Planungen für eine gemeinsame Sicherung der nördlichen Grenze sowie Rekognoszierung bis an die Grenzen des Eisreichs zu beraten. Die konkreten Beratungen dazu fanden jedoch unter dem Ausschluss der Öffentlichkeit statt.

Am Rande sei noch vermerkt, das eine Delegation von Händlern des Freibundes aus Rodebrannt und Festum bei den Bemühungen, das Festumer Recht in Rodebrannt zu etablieren, vorerst erfolglos blieb. Es wurden aber zumindest erste Verhandlungen aufgenommen, welche jedoch ins Stocken gerieten, als ein an dieser Stelle nicht genannter Festumer Händler dabei gestellt wurde, wie er Ilmensteiner Steuerunterlagen an sich genommen hatte und versuchte, diese zu seinem Vorteil zu nutzen. Er wurde vom Vogt dazu verurteilt, den zehnten Teil seines Vermögens an die Ilmensteiner Kasse abzuführen und sollte 10 Hiebe mit der Rute erhalten. Letzteres wurde ihm aufgrund der Feierlichkeiten erlassen. Trotzdem hat der Händler Vergeltung geschworen.

Auch gibt es das unbestätigte und völlig absurde Gerücht, dass Therinja von Ilmenstein der Fortführung einer von Thesia begründeten Abmachung mit den Rotpelzen zugestimmt habe, aber dies ist wohl genauso haltloses Geschwätz der Leibeigenen wie das Gerücht, dass ein Werwolf aus der Gegend um Norburg hier für einige Zeit sein Unwesen trieb, bis er nach wenigen Tagen wohl wieder dorthin entschwand.



MANTEL, HUT UND ZAUBERSTAB

Auf jedem Aventurien-LARP lassen sich grandiose Gewandungen bewundern. Hier sollen einige von ihnen samt Träger vorgestellt werden.

Den Anfang macht *Hadjin ibn Kasim* beziehungsweise sein Spieler *Thomas Stolz*, bei dem wir uns sehr herzlich für das Interview bedanken!

Das Schwarze Auge LARP

Name: Thomas Stolz

Alter: 35 (glaube ich)

Wohnort: Schwerte, Ruhrgebiet

Beruf: Magus Technicus (Informatiker)

Rollenspieler seit:

über 20 Jahren. Angefangen habe ich noch mit DSA 2, wir sind in unserer kleinen Marsberger Orkenspalter-Truppe aber schnell zu DSA 3 gewechselt. Auch wenn wir mittlerweile stark verstreut wohnen, treffen wir uns mindestens einmal im Jahr zum Spielen – wie in den alten Zeiten.

LARP ist für mich ...

Treffen mit Gleichgesinnten, Zelten, auf Burgen schlafen, gemeinsam Kochen, einfach Ablenkung vom Alltag.

Wie kamst du zum LARP?

Die erste Begegnung mit Larp hatte ich noch zu Schulzeiten Ende der 90er Jahre. Eine postalische Ankündigung auf Büttenpapier zu einem Larp in der tschechischen Republik, die ein Rollenspielkollege mitgebracht hatte. Zu dem Event damals bin ich zwar nicht gefahren, aber das Interesse war da: *Sowas gibt es also auch!*

2003 wurde ich dann zu einem kleinen Larp (Fuchsruf) in Kassel geladen, hatte aber leider an dem Wochenende keine Zeit. Interesse bestand aber durchgehend. Erst vor einigen Jahren bin ich dann durch meine Frau auf die DSA- und Mythodea-Larps gekommen und tauche dort gelegentlich in verschiedenen Rollen auf.

Welchen Charakter von dir können wir hier auf dem Foto bewundern?

Ich stelle den leicht (ein)gebildeten Magier Hadjin ibn Kasim dar, Adeptus maior und Absolvent der Schule des Seienden Scheins zu Zorgan. Er ist kein großer Kämpfer, aber ein lebenslustiger Gesell, der gerne (nutzlose) Illusionen wirkt und ansonsten hilfsbereit und neugierig ist. *Hand auf's Herz, warum hast du dich für diesen Charakter entschieden? Liegt dir diese Figur besonders, wolltest du diesen Charakter schon immer mal spielen oder ging es mehr um die schicke Optik?*

Wie auch im Pen & Paper mag ich gerne ausgefallene Typen, die nicht den klassischen Archetypen entsprechen und

die nicht unbedingt heldenhaft sein müssen. Also z.B. alte Veteranen, Händler mit Karren oder Gesteinskundler. Hadjin hat zum einen die Pen & Paper Vorlage eines Magiers (Gereon Alrik Großhubbert), der derzeit durch Al'Anfa turnt. Andererseits entspricht er in Ansätzen dem feiernden Magiedilletanten Thraxas aus den genialen Romanen von Martin Scott („Die Legenden von Turai“), die ich zum Teil im Larp darzustellen versuche. Viel Glanz, viel

bunt, aber wenig scheinbar Nützliches. Dennoch vermochte er durch geschicktes Kombinieren mit der Illusionsmagie so einige Probleme zu lösen.

Welches Zitat deines Charakters ist typisch für ihn?

„Nunja, ich könnte glitzern oder vielleicht einen Wein trinken. Aber bei DEM Ritual kann ich gerade auch nicht so viel helfen. Hat noch jemand ein Glas? Ich werde mal darüber nachdenken.“

Wie lange hast du für die Fertigung der Gewandung gebraucht?

Hier müsste ich mich eigentlich schämend in eine Ecke begeben, denn das ganze Kostüm hat meine Frau Maren in mühsamer Arbeit „gezaubert“.

Gab es dabei besondere Schwierigkeiten oder Hürden? Und auf welches Detail bist du besonders stolz?

Ich habe ihr im Wesentlichen vollkommene Freiheiten gelassen, da sie auch die Pen & Paper-Vorlage gut kannte. Schön finde ich die schrillen Schuhe. Aber das gehört zu einem *Sarotti-Magier* auch dazu.

Auf welchen LARPs kann man dich treffen?

Das nächste große Event wird im November das DSA-

Larp „Collegium Magicae III“

von Nico Mendreck und Mháire Stritter werden, der Abschluss der Trilogie um die Akademiegründungen zu Honingen.



PERAINES GABEN – DIE AVENTURISCHE FLORA, TEIL 4

VON PATRICK MÜLLER

In diesem Teil der Reihe über aventurische Pflanzen präsentieren wir die allseits bekannte und beliebte Einbeere.

HEIßBEGEHRTES HEILMITTEL – DIE VIERBLÄTTRIGE EINBEERE

Aus der Korrespondenz der Riza ya Duridanya, Magistra des Immerwährenden Hortes der Hesindianischen Gaben

Meine hochgeschätzte Riza,

Wie geht es dir? Ich traf vor kurzem deine Schwester und hörte von deiner Reise tief in die Salamandersteine, wo du dich mit göttungefälliger Sorgfalt der Erforschung des Nothilf widmetest. Ach, ich kann mich erinnern als wäre es gestern gewesen, dass du zu uns kamst, damals vor zwölf Götterläufen! Wie klein war meine Welt doch gewesen, ich, eine einfache Schafshirtin, die niemals weiter gekommen ist in ihrem Leben als bis zum Viehmarkt in Zackenberg!

Ich weiß noch wie du die weite Welt in unsere karze Hütte holtest, an den Abenden, wenn die Herde im Stall war. Wie dumm ich dir vorgekommen sein musste, dass ich noch nicht mal die Namen der Städte kannte, die du schon bereist hattest. Ich erinnere mich noch so gut mit welchem Staunen ich deinen Ausführungen lauschte, als du uns aus den Historien berichtetest, von großen Kaisern und Gelehrten. Und wie beschämt war ich, wie viel mehr du über unsere Trollzacken und ihre Geschichte wusstest als wir, die wir schon immer hier gelebt hatten. Welche Freude es mir bereitete, von dir die Kunst des Lesens und des Schreibens zu lernen – wie mühsam muss es doch für dich gewesen sein, welche Geduld du mit mir dummen kleinen Mädchen hattest!

Du warst es, die meinen Horizont öffnete, die mein Leben in seine Bahnen lenkte. Und nun höre ich, dass du noch immer genauso sorgfältig die Gaben Peraines erforscht wie damals!

Es wird dich sicher interessieren, dass auch ich mich mit meinen besten Kräften diesen Studien widme!

Ich arbeite jetzt im Gewächshaus des Don Leonato ya Montazzi in der Lynia-Riani-Allee in Simiavilla, direkt dem Hause der Herrin Tsa gegenüber. Kein einfaches Gewächshaus, beileibe, sondern eine wissenschaftliche Einrichtung unter niemand geringerm als Meister Theodon Branduin Ginsterstock! Du wirst

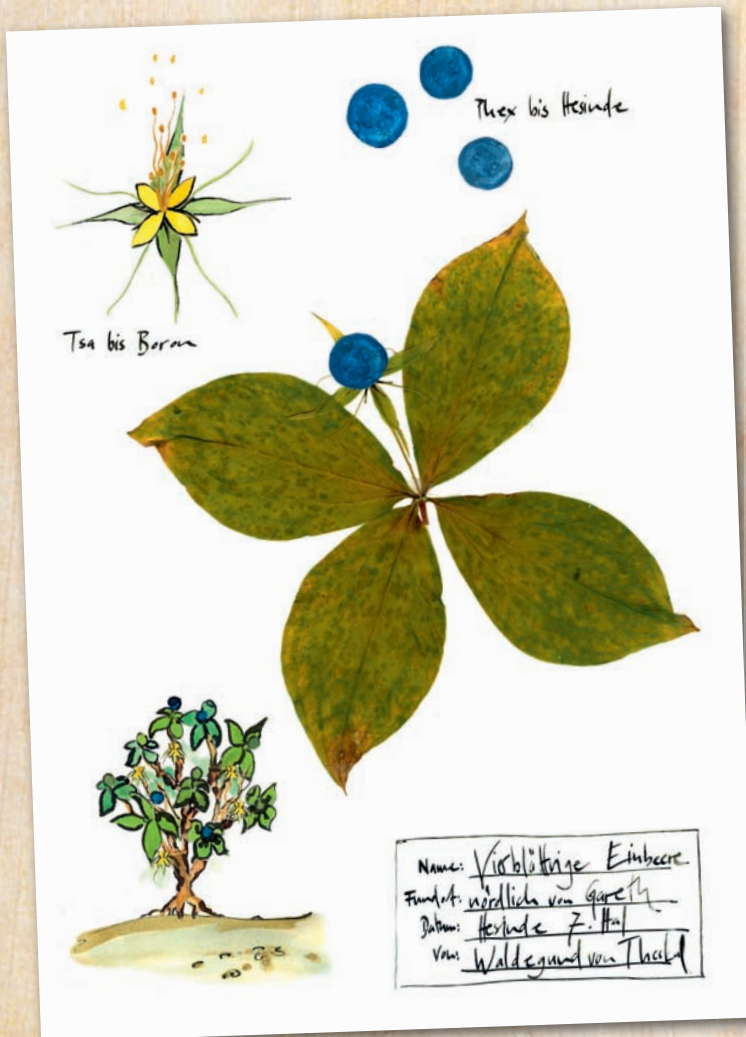
sicher von ihm gehört haben, gilt er doch als anerkannter Meister der Botanik. Unser ganzes Streben gilt dem Aufbau der vierblättrigen Einbeere (Fibraquarta), die, wie du sicher weißt, nicht südlich des Yaquirs natürlich gedeiht. Meister Ginsterbusch entwarf ein ganz eigenes Vivarium, in dem wir langsam erste Erfolge verzeichnen. Unter anderem verwenden wir besondere Fenster, gänzlich aus farbigen Glasbutzen zusammengesetzt, um das Licht zu dämpfen dem die Sträucher ausgesetzt sind. Ein verworrenes System aus kupfernen Rohren führt tief unter die Keller der umliegenden Gebäude, um von dort kühle Luft in einzelne Kammern des Vivariums zu leiten. Sogar die Bewässerung wird mechanisch kontrolliert, durch Uhrwerke die bestimmte Mengen Wasser zu festen Zeiten in Rinnen über den Beeten pumpen, von wo aus sie durch kleine Löcher wie Regentropfen herunterfallen.

Eigentlich dürfte ich dir das alles ja gar nicht erzählen! Finden unsere Experimentes doch unter strikter Geheimhaltung statt. Don Leonato und die Tempelvorsteher der Tsa- und Nandustempel sind die Einzigen, die in unsere Arbeit hier eingeweiht sind. Oder sollten es sein. Denn vergangene Woche wurde in das Vivarium eingebrochen! Die Diebe räumten ganze Kammern aus, die Beeren wurden grob von den Sträuchern gerupft, ohne Rücksicht auf Verluste! Du kannst es dir nicht vorstellen! Ohne Schwester Beatrina und das wundersame Wirken der jungen Göttin hätten wir von vorne anfangen müssen! Auch jetzt noch entsendet Meister Ginsterstock regelmäßig Expeditionen in den Yaquirbruch und nach Almada, um nach Ersatz für die verlorenen Pflanzen zu suchen. Derweilen fürchten wir alle einen erneuten Einbruch! Nachts wird um das Vivarium jetzt bereits von Partiegängern der Montazzi patrouilliert, und die Stadtwache wurde beauftragt den Fall zu untersuchen, auch wenn Don Leonato wohl nicht viel auf die Büttel hält. Er wandte sich ganz im Stillen an die Schmugglerkönigin Kyriell Dolvarn, die ihre Ohren überall hat. Wir warten bisher noch auf ihre Erkenntnisse. Selbstverständlich werde ich dich auf dem Laufenden halten, sobald ich mehr erfahre!

Ach, wie freut es mich doch, dass wir uns wieder schreiben! Ich empfand größte Beklemmung als du ohne mir ein Wort zu sagen verschwandst! Ich befürchtete das Schlimmste, vermisse dich furchtbar. Schreib mir bald!

Deine Rona Wilderberg!

PS: Ich habe dir eine Skizze des Vierblatts beigelegt, genau so wie die Skizzen die du damals von den Pflanzen der Trollzacken angefertigttest. Bitte verwahre sie sorgsam und führe sie immer bei dir!



Werte Rona,
es ist wahrlich lobenswert, dass du dich den Wissenschaften verschrieben hast und dein Leben in den Dienst unserer Herrin gestellt hast, aber achte bitte auf das, was du da schreibst. Wüsste Don Leonato von deinem Brief, du würdest nicht nur deine jetzige Anstellung verlieren, du würdest in der ganzen Coverna keine neue mehr finden! Schreib mir also so etwas nicht mehr, magst du mir noch so sehr vertrauen, denn jeder könnte diese Briefe in seine Hände bekommen und eigenmächtig öffnen.

Doch tatsächlich habe ich einige Fragen an dich: Wie lange ist es nun her, dass wir uns tatsächlich so nahe standen, wie du es in deinem Brief erscheinen lässt? Sind es nicht zwölf Jahre, seit wir wie Schwestern unter einem Dach lebten? Habe ich dich damals in irgendeiner Weise ermutigt, alles dir vertraute aufzugeben um mir ins Horasische zu folgen? Sicherlich habe ich dir daraufhin zu deiner Ausbildung

zur Schreiberin verholfen, aber waren wir wirklich so enge Freundinnen in all den Jahren wie du es erscheinen lässt? Und ist es wirklich eine Freundin, die du in mir suchst, oder vielleicht eher ein Idol auf einem Podest?

Kann es vielleicht sein, dass du ein Kind warst als wir uns nahe standen und heute eine erwachsene Frau in der Blüte ihres Lebens bist, die noch immer den Traum des kleinen Mädchens träumt? Eine Frau in der Blüte ihres Lebens – und doch erscheinst du mir fast wie eine Knospe die unter Schnee begraben liegt und wartet, während der Frühling langsam an ihr vorbeizieht. Gibt es denn niemanden in Belhanka, einen jungen Mann, eine Freundin der du dich anvertrauen kannst, einen Lehrer der dich inspiriert, die dir bereitwillig das geben wollen, was du anscheinend von mir einzufordern suchst?

So frage ich dich denn, hast du eine Antwort auf diese Fragen, denn ich habe keine! Möge die Herrin uns Weisheit schenken und Klarheit im Geiste!

RyD

SZENARIOVORSCHLÄGE:

Auf dem Heimweg von rahjagefälligen Feierlichkeiten durchs nächtliche Belhanka zu ihrer kostengünstigen Unterkunft in Simiavilla stoßen die Helden spätnachts auf Leichen, zwei Partiegänger der Montazzi liegen mit durchgeschnittenen Kehlen in einer finsternen Gasse neben der aufgebrochenen Seitentüre des Vivariums. Betreten die Helden das Vivarium erwischen sie die Einbrecher auf frischer Tat, es kommt zu einem kleinen Handgemenge, dessen Ausgang sich abzuzeichnen beginnt just als die Stadtwache in großer Zahl in den Raum stürmt. Den Helden droht eine Verhaftung, es gelingt ihnen jedoch Don Leonato und Meister Ginsterbusch von ihrer Unschuld zu überzeugen und die beiden gar als Gönner zu gewinnen.

Don Leonato wird an die Helden im Folgenden mit der Bitte herantreten, die Einbruchsserie aufzuklären. Die eingekerkerten Einbrecher erweisen sich zunächst als äußerst wortkarg, aber mit etwas Mühe kann es den Helden gelingen, sie zum Sprechen zu bringen. Vielleicht liefert auch Kyrill Dolvarn endlich konkrete Hinweise. Oder den Helden fällt bei der Befragung der Mitarbeiter das merkwürdige Verhalten von Inira Orezza auf, der überaus nervösen zweiten Schreiberin des Vivariums neben Rona Wilderberg. Hinter den Einbrüchen steckt eine skrupellose Schurkenbande, deren unverschämte Schutzgeldforderungen die Familie Orezza nicht bezahlen konnte; unter zunehmendem Druck bot Inira den Schuftten schließlich schweren Herzens einen Handel an: Geheime Informationen über das Vivarium und die Einbeeren-Zucht gegen Ruhe vor weiteren Belästigungen.

Die Schurken akzeptierten, versprach ihnen die Einbeere doch doppelten Gewinn: Als Heilmittel, das ihnen einen immensen

Vorteil in Bandenkriegen verschaffen könnte, wie auch als potentes Suchtmittel für das man auf dem Schwarzmarkt jeden Preis verlangen kann, hat man erst mal einige reiche Opfer abhängig gemacht.

Gelingt es den Helden nicht, die Bande zu stoppen, werden sie das Vivarium immer wieder heimsuchen. Zumindest ein Positives hat die Sache jedoch: Bisher wissen nur die drei Anführer der Bande, was es mit der komischen blauen Beere wirklich auf sich hat. Gelingt es diese drei zum Schweigen zu bringen, dann ist die Bedrohung komplett abgewehrt. Bleibt zuletzt noch die Frage, was mit Inira geschehen wird. Denn ohne Intervention durch die Helden wird sie gnadenlos als Mittäterin abgeurteilt werden.

Handelt es sich derweilen um eine Heldengruppe, die Phex und Kor höher achtet als Praios, dann wäre dies auch eine wunderbare Gelegenheit, sie Kontakt zur Schmugglerkönigin Kyrill Dolvarn

knüpfen zu lassen. Diese kann gerade gut ein paar zusätzliche Hände brauchen um sich möglichst viel aus dem Revier der Bande einzuverleiben, die sie eben Don Leonato ans Messer geliefert hat. Und wer weiß, vielleicht ist ja auch das der Beginn einer wunderbaren Freundschaft...

Meister Ginsterbusch hat derweilen ein ganz anderes Anliegen an die Helden. Ihm geht es darum, den Grundstock an Pflanzen wieder auf das Maß aufzustocken, das er für seine Zucht braucht. Dazu bedarf es mehrerer Expeditionen ins raue Land am unteren Yaquir, wo die Helden mit kostbarer Fracht in Grenzstreitigkeiten und Überfälle durch räuberische Novadi verwickelt werden. Schon bei der zweiten Reise werden die Helden vertraute Gesichter wiedersehen, von der hübschen Schankmaid bis zum misstrauischen Zöllner, dem die Helden vom ersten Moment an ein Dorn im Auge waren.

DOCTORE FERNANDO UNALDEZ UNIVERSALGELEHRTER

VON DOMINIC HLADEK MIT DANK AN MARIE MÖPKEMEYER

Persönlichkeiten des Südmeers

In den folgenden Aventurischen Boten werden wir einige Meisterpersonen vorstellen, auf die Ihre Helden an den Küsten und Gewässern der südaventurischen und norduthurischen Meere stoßen können. Sie sind nicht unbedingt aventurisch prominent, sondern vor allem zur direkten Interaktion mit Ihren Helden geeignet. Den Anfang macht in dieser Ausgabe des Boten der Forschungsreisende *Fernando Unaldez*.

Eine der buntschillerndsten Personen des Südmeers ist der Gelehrte Fernando Unaldez. In der Fachwelt ist er bekannt für seine Nähe zur Praxis, denn er ist ständig auf Expeditionen und selten in seiner Gelehrtenstube anzutreffen. Sein Wissen stammt nicht aus Folianten, sondern aus eigenen Beobachtungen von Tsas Schöpfung, ob Mensch, Tier oder Pflanze.

ÄUßERE ERSCHEINUNG

Der erste Eindruck des Doctors ist der eines alternden, etwas androgyn wirkenden Entdeckers mit schelmischem Lächeln. Er kleidet sich praktisch, aber in Stoffe höchster Qualität: Feste Stiefel aus Krokodilleder, Hemden in Erdtönen und Jacke und Hosen aus Rindsleder sind die Kleidungsstücke seiner Wahl, dazu ein seidenes Halstuch. Wenn es der Anlass erfordert, schlüpft er in einen steifen Gehrock, fühlt sich darin aber sichtlich unwohl. Als Glücksbringer trägt er immer etwas an sich, das an vergangene Forschungsreisen erinnert: Eine getrocknete exotische Blüte am Hemd, einen Waldmenschenfetisch am Gehstock oder den Hut eines verstorbenen Expeditionsteilnehmers. Er hat eine rundliche Wohlstandsfigur und ist sanft gebräunt. Sein Haar ist gewellt und ergraut langsam.

LEBENS LAUF

Fernando wurde als Kind wohlhabender Kaufleute in Brabak geboren. Seine Familie war durch Fernhandel zu Wohlstand gekommen und finanzierte ihm eine hervorragende Ausbildung im Sinne der freigeistigen Stadt: Er wurde von exzellenten Hauslehrern auf vielen Gebieten unterrichtet, war anfangs aber eher unbegabt für die Aufnahme trockenen, theoretischen Wissens. Bald wurde jedoch klar, dass er einen regelrechten Forscherdrang hatte, wenn er die Dinge selbst anfassen, ausprobieren und ansehen konnte. So wurde er oft auf die Handelsfahrten der Familie mitgenommen und kam bis nach Havena auf der einen und Maraskan auf der anderen Seite des Kontinents. Er lernte fremde Sprachen und beobachtete mit Neugier die Bräuche der Menschen an anderen Orten Deres. Fasziniert aber war er vor allem von Tsas vielfältiger Schöpfung.

Als er alt genug war, begann er sein Studium an der *Herzog-Eolan-Universität* zu Methumis. Schon während des *Triviums* (Grundstudium) in der Horas-Schule besuchte er Vorlesungen anderer Fakultäten. Sein weiterführendes *Quadrivium* absolvierte er an der Firun-Schule für Zoologie und Botanik, der Efferd-Schule für Kartographie und Nautik, der Nandus-Schule für Sprachkunst und Philosophie und der Tsa-Schule für Malkunst. Immer wieder unternahm er auf eigene Faust ‚Feldversuche‘ vom Ansprechen Reisender aus fernen Ländern, um deren Sprachen zu üben, bis zu Exkursionen in die Wälder des Umlandes, um Tiere und Pflanzen zu studieren.

Statt sich in Tavernen zu amüsieren knüpfte er Kontakte zu renommierten Logen wie der *Kaiserlich Derographischen Gesellschaft* und den *Avesfreunden*. Er konnte stets durch Wissen beeindrucken und wurde bald selbst Mitglied.

Nach dem Studium begleitete er Forschungsreisen im ganzen Süden Aventuriens. Er lernte Persönlichkeiten wie *Rakorium Muntagonus* und *Kara ben Yngerymm* kennen und hob stets die nandusgefällige Verbreitung seiner Ergebnisse über alle anderen Dinge. Wegen der zahlreichen Veröffentlichungen wurde ihm schließlich die Doktorenwürde verliehen. Zuletzt wurde Aventurien seinem Wissensdurst zu klein und er brach gen Uthuria auf.

fernando am spieLtiSch

DARSTELLUNG

Fernando sieht sich als Derebürger; Grenzen und Interessen aventurischer Reiche waren ihm niemals wichtig. So ist er in Gesprächen schnörkellos und nimmt kein Blatt vor den Mund. In einigen Fällen hat er sich dadurch Geldquellen verschlossen und Feinde gemacht, im Allgemeinen bewegt er sich aber sicher durch hohe gesellschaftliche Kreise und wird als erfrischend und angenehm frech wahrgenommen. Er beachtet gesellschaftliche Konventionen, übt aber mit spitzer Zunge auch Kritik. Standesdünkel sind ihm unwichtig, jedoch bewertet er Bauer wie König danach, wie sehr er die eigenen Taten reflektiert und für Neues offen ist.

ZITATE

„Erkenntnis und Entdeckung sind die höchsten Gebote von Nandus und Aves.“

—Einleitung bei fachlichen Vorträgen

„Mein guter Bonrigo, mir scheint, Ihr beurteilt die Dinge nicht danach wie sie sind, sondern danach, wie sie in Eure Ideengänge passen. Diese Staude mag ja aussehen wie das Gemächt von Levthan höchstselbst, aber ich versichere Euch, sie wird Eure Potenz nicht steigern. Es sei denn, Ihr definiert Eure Manneskraft über das Erdulden von Fieberkrämpfen und Übelkeit. In diesem Fall wünsche ich guten Appetit.“

—Zu einem alten Weggefährten

„Die gefährlichste Sicht auf Dere ist die der Leute, die sich Dere nie angeschaut haben.“

—Bei einem gesellschaftlichen Anlass

„Habt Ehrfurcht vor diesem Baum. Er ist ein großes Wunder und den Waldmenschen heilig. Eure Feindschaft auf ihn ist von niederer Gesinnung und... bei den Zwölfen, das ist ja ein Waldschrat! An die Waffen!“

—Zu seinem Expeditionstrupp

„Der Charakter des Regengebirges ist die unermessliche Vielfalt des Lebens, der Charakter der Grünen Hölle Uthurias hingegen ist die Vielfalt der Weisen, auf welche man zu Tode kommen kann.“

—Aus einem Brief in die Heimat



„Jede neue Entdeckung lässt mich auf eine wertvollere, noch unerkannte hoffen.“

—Zu potentiellen Geldgebern

FUNKTIONEN IM SPIEL

◆ **Als Auftraggeber:** Der Entdecker ist gut geeignet, um Ihre Helden als Spezialisten und Begleitschutz für Expeditionen anzuwerben. Ob zur Ausgrabung einer echsischen Ruine bei Selem, für eine Expedition in den maraskanischen Dschungel oder zur Kartographie des Seeweges nach Uthuria, stets sucht er nach verlässlichem Personal. Hat er es gefunden, zahlt er gut, zumal Gerüchte über die Pechvögel die Runde machen, die ihn auf vergangenen Expeditionen begleiteten und nicht mehr zurückkehrten. Normalerweise führt er seine Entdeckungsreisen persönlich an, gibt begabten Helden aber Gelegenheit, deren Fähigkeiten einzubringen. Selten rüstet er auch Expeditionen aus, die er nicht selbst begleitet.

◆ **Als Begegnung in der Wildnis:** Die Helden können dem Forscher überall in der Wildnis zwischen der Wüste Khôm und Uthuria oder auf hoher See begegnen; je weiter entfernt von der Zivilisation, desto wahrscheinlicher. Er kann dabei durch sein Wissen um den jeweiligen Ort von großer Hilfe sein: Im Gepäck hat er Kartenmaterial, nützliche Ausrüstung und wahre Schätze der Botanik. Er kann vor Gefahren warnen und Informationen über die Pflanzen- und Tierwelt der Umgebung liefern. Womöglich ist er auch in eine missliche Situation geraten, weil er zu neugierig war oder eine Sitte von Eingeborenen falsch gedeutet hat.

◆ **Auf der Suche nach Sponsoren:** Auch eine Begegnung in den südlichen Stadtstaaten oder Metropolen des Horasreiches ist denkbar, denn Fernandro finanziert seine Forschungsreisen aus verschiedensten Geldtöpfen: Ob im Auftrag König Mizirions III. von Brabak, einer der Logen, deren Mitglied er ist, oder eines reichen Kaufmanns. Während für ihn der Nutzen für die Wissenschaft im Vordergrund steht, spielen für seine Geldgeber auch finanzielle Erwägungen eine Rolle. So muss er oft mühsame Überzeugungsarbeit leisten, wertvolle Funde versprechen oder dafür sorgen, dass das gesellschaftliche Ansehen seines Auftraggebers effektiv gesteigert wird. Die Helden könnten ihm bei einem Bankett begegnen, ihm beim Auftreiben von Sponsoren helfen oder – falls sie selbst zu Reichtum gekommen sind – von ihm um Mittel für die nächste Reise gebeten werden. Es mag auch sein, dass Fernandro bei den falschen Leuten Schulden angesammelt hat und nun das Opfer von Drohungen wird.

ФЕРНАНДРО УПАЛДЕЗ

Universalgelehrter und Dottore der Fachgebiete Zoologie und Botanik, Sprachkunst, Philosophie und Malkunst
(Anrede: Wohlgelehrter Herr)

Geboren: 995 BF

Größe: 1,76 Schritt

Haarfarbe: schwarzgrau

Augenfarbe: braun

Seelentier: Möwe

Kurzcharakteristik: brillanter Gelehrter, kompetenter Entdecker, erfahrener Organisator

Ziele und Motivation: Sammeln und Veröffentlichen von Wissen, Entdeckung von neuem, Meistern aller Gebiete der Wissenschaft

Wichtige Wesenszüge: weltoffen, wissenshungrig, ehrlich, spitzbübisch, naiv

Besonderheiten: Fernandro ist zwar vom Pech verfolgt, jedoch verschont es ihn selbst, solange er seine Glücksbringer bei sich hat. Stattdessen betrifft es seine Begleiter: Die Auswirkungen des Nachteils *Pechmagnet* werden auf wechselnde Teilnehmer seiner Expeditionen ausgeweitet.

MU 15 KL 16 IN 15 CH 14
FF 14 GE 12 KO 13 KK 10

Stockdegen:

INI 11+1W6 AT 10 PA 13 TP 1W6+3 DKN

Haumesser:

INI 10+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3 DK HN

LeP 28 AuP 34 WS 7 MR 6 GS 7 RS 1 (feste Kleidung)

Wichtige Vor- und Nachteile: Akademische Ausbildung (Gelehrter), Begabung (Sprachen und Schriften, Wissen), Gutes Gedächtnis, Richtungssinn, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen*; Angst vor Spinnen 8, Neugier 9, Pechmagnet, Schulden*, Verpflichtungen*

* Legen Sie das Ausmaß für Ihr Spiel nach Bedarf fest

Wichtige Talente: Schleichen 7, Selbstbeherrschung 6, Sinnen-schärfe 8; Etikette 10, Lehren 11, Schriftlicher Ausdruck 15, Überzeugen (Geldgeber finden) 10(12); Fährtensuchen 8, Orientierung 10, Wettervorhersage 7, Wildnisleben 9; Geographie (Südaventurien) 11 (13), Geschichtswissen 10, Gesteinskunde 7, Götter / Kulte 10, Magiekunde 6, Pflanzenkunde (Dschungel) 17(19), Philosophie 10, Sagen/Legenden 10, Sprachkunde 16, Tierkunde 15; Heilkunde Gift 9, Kartographie 11, Malen/Zeichnen 14

Sprachen und Schriften: Muttersprache Garethi (Dialekte Brabaci und Horathi), Bosparano 14, Aureliani 7, Tulamidya 12, Ur-Tulamidya 9, Zelemja 10, Altes Kemi 9, Rssahh 7, Waldmenschen-Sprachen (ein Dutzend Dialekte) 11, Uthurisch 6, Dschuku 3, Nathani 3, Petaya 3, Xoxota 3, L/S Kusliker Zeichen 10, L/S Imperiale Zeichen 7, L/S Tulamidya 12, L/S Ur-Tulamidya 8, L/S Zelemja 10, L/S Altes Kemi 9, L/S Chrmk 7

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel, Meer, Sumpf), Kulturkunde (Südaventurien, Horasreich, Tulamidenlande), Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen; Aufmerksamkeit, Finte, Improvisierte Waffen, Meisterparade, Schnellziehen

Ausrüstung: Wildnisausrüstung, teurer Stockdegen, Glücksbringer, Kartenmaterial der Umgebung, zwei Phiolen der Wahrung (**Wege der Alchimie 116**), Pulver und Salben gegen allerlei Unbill (Eulentränen, Wundpulver, Antidot, Pastillen gegen Erschöpfung), pflanzliche Mittel wie Argansud, Atmonbrei und Pfeilblütentee zur Heilung und Stärkung, Praiosmilch gegen Sonnenbrand, Schwefeliger Orazal zum Einlegen, Egelschreck- und Sansaropaste gegen Ungeziefer



VON GRANGOR INS GÜLDENLAND ...

VON CHRISTIAN BENDER MIT DANK AN PETER HORSTMANN UND MARTIN SCHMIDT

... und wieder zurück reisen die Helden in diesem Abenteuer. Im Zentrum der Handlung auf dem fremden Kontinent steht einer jener Missionare, die Khadan Horas seit **1035 BF** ins Gölldenland aussendet (**Reich des Horas 210**). Da dies zumeist an Bord freier Handelsschiffe geschieht, ist es bislang recht unbemerkt geblieben.

Hin ...

Der grangorische Händler *Piedro Mercatori* (*985 BF, Glatze, graue Augen mit Lachfältchen, der typische ‚Macher‘) plant mit seiner Schivone *Stolz der See* eine Fahrt über das Meer der Sieben Winde, um im Gölldenland günstig Waren zu kaufen, die er in der Heimat teuer veräußern kann. Es ist seine dritte Fahrt und er sieht sich mit Stolz als alten Hasen auf der Route. Sein Ziel ist, wie bereits zuvor, die imperiale Metropole Trivina.

Da Piedro um die Tücken der Reise, aber auch die Gefahren im gölldenländischen Imperium Myranum weiß, ist er bestrebt, seine Mannschaft um Spezialisten zu erweitern. Vor diesem Hintergrund können Sie ihn als klassischen Auftraggeber nutzen. Natürlich können die Helden auch eigenes Interesse an der Fahrt haben. Die Hoffnung auf (arkanen) Wissen, um sich in Gelehrtenkreisen einen Namen zu machen, kommt ebenso in Frage wie wirtschaftliche Beweggründe.

Die Fahrt über das Meer der Sieben Winde dauert mehrere Wochen und ist von alltäglicher Eintönigkeit bestimmt. Es sind keine Ereignisse vorgesehen und auch der Efferdwall lässt sich ohne Schwierigkeiten passieren. Natürlich steht es Ihnen frei, die Reise auszugestalten, was sich gerade für Seefahrer-Helden anbietet (Inspirationen finden Sie in **Jenseits des Horizonts**, **An fremden Gestaden**, **der Südmeer-Tetralogie** und **Efferds Wogen**).

Einige Zeit vor der Ankunft in Trivina gerät die *Stolz der See* in einen Sturm und wird vom Kurs abgebracht und beschädigt. Gestalten Sie den Sturm und die Aktionen der Helden nach den Vorlieben Ihrer Spielrunde.

Als das Wetter sich beruhigt, ist an der Küste im Süden eine kleine Stadt zu erkennen. Kapitän Piedro beschließt, die Stadt anzulaufen, da die Fahrt nach Trivina noch weitere 1000 Meilen bedeutet und der Sturm einige Trinkwasservorräte ungenießbar und Schiffszwieback völlig durchweicht hat. Auch gibt es einige Beschädigungen in der Takelage, die nach Möglichkeit zeitnah behoben werden sollten.

SIDOR MYRUNHALIS

Die Stadt, die die *Stolz der See* anläuft, ist die Hauptstadt der imperialen Provinz Myrunhall, mit Namen Sidor Myrunhalis. Die Provinz gehört zum Horasiat Gyldraland, dessen Hauptstadt Trivina ist.

Im Folgenden stellen wir die Stadt grob vor, so dass Sie sie ihrer Gruppe präsentieren können. Weitergehende Informationen zur eigenen Ausgestaltung finden Sie in der Myranor-Einsteigerspiel-

hilfe **Myrunhall** ab S. 55 (Einen Stadtplan können Sie auf www.uhrwerk-verlag.de herunterladen.).

Mindestens Piedro und *Ecuvaro* (*998 BF, grau melierte schwarze kurze Haare, wacher Blick, überzeugter Missionar) beherrschen die simple gölldenländische Verkehrssprache *Myranisch* (Garethi-Sprachfamilie, Komplexität 13) und rudimentär das *Gemein-Imperial* (Garethi-Sprachfamilie, Komplexität 18). Weiterhin gibt es mindestens ein Besatzungsmitglied an Bord, das bereits einmal (bspw. mit der *Lamea*) im Gölldenland war und sowohl Myranisch als auch einige Brocken Gemein-Imperial spricht. Alle können als Übersetzer (oder leidlich begabte Lehrmeister) fungieren, wenn die Helden keine dieser Sprachen beherrschen.

ALLGEMEINES

Sidor Myrunhalis ist eine typische, aber recht große Provinzhauptstadt, die wie jede imperiale Stadt von schnurgeraden Straßen durchzogen ist, die quadratische Viertel bilden. Etwa im Zentrum der Stadt findet sich das Forum Myrunhalis, ein Marktplatz, der von den wichtigsten Gebäuden der Verwaltung umgeben ist. Hier finden sich die Curia, die einem Rathaus entspricht, das größte Theater, der größte Park und die wichtigste Therme der Stadt. Auch die Oktrale, der gemeinsame Tempel der imperialen Götter, grenzt an den Marktplatz. Am auffälligsten ist sicher der prunkvolle Palast des Trodinars, des Provinzverwalters, der auf einer künstlichen Erhöhung errichtet wurde. Die meisten Gebäude der Stadt sind weiß getüncht, haben rote Dachziegel und nicht selten Säulen. Von den etwa 40.000 Einwohnern sind 80% Menschen; der Rest vorwiegend Amaunir, Minotauren, Neristu und Leonir.

DER MISSIONAR

An Bord der *Stolz der See* befindet sich auch Ecuvaro, der einerseits missionieren und andererseits Informationen über die imperiale Religiosität und Religion sammeln soll.

Nach einem Besuch in der Oktrale beginnt er zutiefst erschüttert in einer Hafenkneipe die Lehre der Zwölfgötter zu verbreiten und dabei die imperialen Auslegungen wenig subtil als Lüge ‚zu entlarven‘. Da dies ein Angriff auf den Staatskult des Imperiums darstellt, wurde er von vier gerade die Kneipe betretenden Shin-xir-Gardisten festgenommen und in die Hafenfestung verbracht. Solcher Art Aufrührertum wird im Imperium im besten Fall mit Versklavung geahndet. Für gewöhnlich folgt aber nach kurzem Prozess die Hinrichtung.

DIE BEFREIUNG

Diese Aussicht lässt *Ulfaro Caranda* (*1004 BF, schwarze lange Haare im Pferdeschwanz, wachsam, zurückhaltend) auf die Helden zutreten. Er arbeitet verdeckt für den Kronrat und soll Ecuvaro beobachten, ist aber als Söldner an Bord und kann bereits im Verlauf der Reise durch sein praisorgefälliges Gerechtigkeitsempfinden

auffallen. Er bittet die Helden, sich der Sache anzunehmen. Es dürfe nicht sein, dass ein Glaubensbruder „im Land der Frevler ob seiner aufrechten Ansichten“ verrecke.

Die Befreiung Ecuvaros aus der Hafengarnison, wird nicht einfach. Von außen gibt es keinerlei Zugang und ein offener Angriff ist aussichtslos. Nach einigem Umhören (mit Hilfe des ‚güldenlandkundigen‘ Besatzungsmitglieds) finden die Helden heraus, dass der Missionar von Pyrdoriones, einem karrierebedachten Optio (Unteroffizier) der Shinxir-Garde, gefangen genommen wurde. Der will ihn Arsinoa Licinia Serra Alantinos, der Tochter des Trodinars und Adjutantin des Shinxir-Prätors (Myrunhall 34), übergeben. Er erhofft sich dadurch einen schnellen Aufstieg – gleichwohl die Sicherung der Ordnung im Hafen nicht der für die Landessicherung zuständigen Shinxir-Garde, sondern der Cyrilla-Garde (die in Myrunhall statt der Chyris-Garde besteht) zufällt.

Dies missfällt insbesondere Optio *Siminorius* (Ende 30, braune Haare, intrigant) von der Cyrilla-Garde, der regelmäßig mit Pyrdoriones auf Grund von möglichen Kompetenzübertretungen zwischen den beiden Garden aneinander gerät. Diesen wiederum können die Helden häufiger im Bordell *Weißer Nächte* im Hafenviertel (Myrunhall 57) antreffen. Spät am Abend, berauscht, zufrieden und redselig, kann er den Hinweis geben, dass die Gefängnistakte der Hafengarnison einen alten Zugang zur Kanalisation besitzen. Da er die Möglichkeit wittert, Pyrdoriones bloß zu stellen, bietet er an, den Verschlussmechanismus zu öffnen, sodass die Helden in die Garnison eindringen könnten.

Einen Zugang zur Kanalisation können die Helden nach einigen Fragen und einigen Münzen finden. Dabei geraten sie an *Myrios* (33 Jahre, Augenklappe, hintergründiges Lächeln), der die Shinxir-Garde verachtet. Dieser bietet sich als Führer durch die Kanalisation an, kann die Helden zum Zugang zur Hafengarnison bringen und ihnen verraten, dass die Abflüsse außerhalb der Stadt enden. Diese öffnen sich nur bei Ebbe und sind zusätzlich mit Gittern versehen. Das Gitter eines Abflusses südlich der Stadt unterhalb von fünf auffälligen Zypressen jedoch hat unter der Wasseroberfläche Löcher, durch die man sich zwängen kann.

Der Zugang zur Garnison endet in einem Lagerraum, der offensichtlich selten genutzt wird. Wie *Siminorius* ankündigte, ist er offen. Die Helden können durch den Zellentrakt schleichen und schließlich den Missionar befreien. Während des Rückwegs werden sie von Shinxir-Gardisten entdeckt, die Alarm schlagen. Inszenieren Sie eine Verfolgungsjagd durch den Gefängnistrakt und die Kanalisation. Bei der letzten Abbiegung verabschiedet sich *Myrios* und schlägt sich in die Dunkelheit. Die Helden müssen alleine über die glitschigen Steine rennen und die letzten Schritt sogar durch das erbärmlich stinkende Abwasser schwimmen.

Da *Piedro* bei einem Entdecken der Helden kaum damit rechnete, noch in See stechen zu können, hat er auf einem Auslaufen vor dem Befreiungsversuch bestanden. Er lässt die Helden beim Ausgang aus der Kanalisation abholen.

... UND WIEDER ZURÜCK

Die Rückfahrt verläuft ebenso ereignislos. Doch auch diese können sie mit den oben genannten Publikationen ausgestalten. Die Rückfahrt ist auf Grund der Winde etwas schneller als die Fahrt in den Westen. Das ändert aber nichts an der Eintönigkeit des Tagesablaufs.

Ecuvaro wird nicht der letzte Missionar sein, den der Horas schickt. Doch seine Geschichte bietet manche Aufschlüsse für kommende Reisen. *Piedro* macht einen guten Gewinn und wird gewiss noch öfter ins Güldenland segeln.

Verteilen Sie AP und SE je nach Ausgestaltung der Ereignisse in Ihrer Runde.

Termine

SIEBEN WINDE SAGA I - DIE VERLORENEN VON OLVIKSDAL

Abenteurer-Con vom 20. bis 22. Juni 2014

Infos: www.dsa.spieler-abenteurer-phantasten.de

SPUR DES BLUTES 1 - IM SCHATTEN DER ALTEN BUCHE

Fantasy-Grusel-Con vom 22. bis 24. August 2014

Infos: www.spur-des-blutes.jimdo.com

FINSTERKAMM XI - FÜR BAR UND WOLF

Ritterturnier in Weiden

Turnier vom 2. bis 5. Oktober 2014

Infos: www.finsterkamm-larp.de

SEWERISCHE GESCHICHTEN III

Abenteurer-Con im Jahr 2015

Infos: www.sewerien.de

Das Schwarze Auge

LARP

Akademiesiegel

aus der Stempelschmiede
(www.stempelschmiede.de)

Viele Aventurische Gildenmagier tragen in der Handinnenfläche das Siegel ihrer Heilmatakademie. Zur Darstellung dieser wichtigen Besonderheit der Profession (des Gildenmagiers) bietet Die Stempelschmiede eine erste Auswahl von 14 Siegeln als hochwertige Gummistempel auf Buchenholz-Klötzchen (ca. 5,5 x 5,5 cm) an. Weitere Siegel werden folgen.

Aventurischer Bote, Efferd 1037 BF

Der Mond der Donnerkönigin

Gewitter und Sturm prägen den gesamten Rondramond – Eine Vielzahl mutmaßlich göttlicher Zeichen beschäftigt den Schwertbund – Die Zwölggöttertjoste verläuft rondragefällig und beschert Überraschungssieger



PERRICUM. Gewitter und Sturm prägten den Rondramond des Jahres 1037 BF wie wenige zuvor und bald schon wurde er im alltäglichen Sprachgebrauch *Gewitter-* oder *Blitzmond* genannt. Vom 1. Rondra an zeigte sich der Himmel über Perricum tags wie nachts aufgewühlt und Berichte aus anderen Provinzen belegten, dass dies kein auf die Region am Perlenmeer begrenztes Phänomen war. Allenthalben peitschten Stürme übers Land. Dann wieder wechselte sich dumpfes Donnergrollen mit über den Himmel jagenden Blitzen ab, deren jäh aufflackernde Helligkeit rasende und sich in stetem Wandel befindliche Wolkenberge beleuchtete. Unruhig waren die Tage und die einzige Konstante schienen die zu beinahe jeder Rondrastunde heftig tobenden Gewitterstürme zu sein.

Götterzeichen und Beratungen

Dennoch trafen bis zum Tag des Schwurs (5. Rondra) – dem höchsten Feiertag des Rondrakults – zahlreiche Diener der Alveransleuin in Perricum ein. Zurückzuführen ist dies vor allem auf die hohe Anzahl junger Priesterinnen und Priester, deren Erscheinen belegte, was der Hohe Herold der Kirche vor etwa einem Jahr attestiert: Die Rondrakirche erstarkt. So erfreulich und angesichts dräuender Ereignisse ermutigend dies auch war, das, was die Rondrageweihten andeuteten, aber nur selten näher ausführten, sät Unruhe, bisweilen gar Unbehagen. Denn schon am Abend des Feiertags kursierten in den Gassen Perricums Gerüchte, nach denen allen Schwertern Rondras auf ihren Reisen Zeichen ihrer Göttin zuteil geworden waren. Neue Nahrung erhielt dieses Ge-

munkel, als bekannt wurde, dass Ayla von Schattengrund, das erhabene Schwert der Schwerter, für den 6. Rondra einen außerordentlichen *Hohen Sennenrat* einberufen und alle Roten Räte hinzubefohlen hatte. Bis auf den unabkömmlichen Meister des Bundes der Senne Mittellande folgten alle Metropolen und Erzptraetoren dem Ruf ihrer Matriarchin. Das Ende des Rates fiel in die frühen Morgenstunden des 7. Rondra und die Meisterinnen der Sennen des Nordens und des Südens brachen danach unmittelbar, mit kleiner Bedeckung und um Eile bemüht, in Richtung ihrer Heimattempel auf.

Gerüchteküche und Schützenhilfe

Über die offenbar ungeplanten Beratungen der Rondrakirche gerieten die bislang reibungslos verlaufenen Vorbereitungen zur

Des Prinzen Schwertleite

Mit Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach, Meisterin der Nordsenne, brach ein sichtbar enttäuschter Arlan von Löwenhaupt gen Norden auf.

Der Prinz war mit seiner Schwertmutter nach Perricum gekommen und allgemein war angenommen worden, er würde seine anstehende Schwertleite just dort, in der heiligen Stadt der Löwin, erhalten. Wie aus dem Umfeld der Donnerbacher Delegation verlautete, soll es der Wunsch der Metropolitin gewesen sein, ungeachtet aktueller Erfordernisse genau so zu verfahren. Ihr Schützling solle den Ritterschlag nun von der Hand seiner Kaiserin, statt von ihrer empfangen. Dies jedoch habe der designierte Herzog von Weiden rundheraus abgelehnt und erklärt, er werde seinen Ritterschlag – wie es sich gehört – von seiner Schwertmutter empfangen und müsse er auch weitere zwölf Jahre darauf warten.

So verließ Arlan von Löwenhaupt Perricum als Knappe und die Frage, wann und vor allem wo er den Ritterschlag erhält, ist bislang ungeklärt. Der Bote wird weiter berichten.

Zwölfgöttertjoste ins Stocken und kamen für einige Tage gar völlig zum Stillstand. Schließlich jedoch wagte die Rondrakirche einen ungewohnten Schritt. Rondred Donnerklinge von Salzsteige, Hoher Herold der Kirche, erbat bei der eigens angereisten Kaiserin Rohaja Unterstützung. Ihre kaiserliche Majestät entsprach diesem Ersuchen gut unterrichteten Kreisen zufolge nur zu gerne und beauftragte ihren Hofmarschall sowie ihre Hoftruchsessin, die brachgefallenen Vorbereitungen wieder aufzunehmen.

Derweil drang über die Beratungen der Kirchenführung nur wenig aus der Löwenburg, was die Gerüchteküche freilich nicht scherte. Von Osten hatte Perricum die Kunde erreicht, wonach in den Schwarzen Landen eine neue Prophezeiung aufgetaucht sein soll, in der manche auch Hinweise auf die Zukunft der Rondrakirche zu erkennen meinten. Die ungewöhnlichen Wetterkapriolen, der außerordentliche Rat sowie die überstürzte Abreise der beiden als Mystikerinnen bekannten Metropolitinnen, bereiteten den

Grund für die bald kursierenden, mehrheitlich schwarzseherischen Interpretationen all dessen. Vielerorts galt es von nun an als gewiss, dass die Omen von großem Übel kündeten. Dies besserte sich erst, als ab dem 8. Rondra mehr und mehr Rondrageweihte zu ihren Pflichten bei der Vorbereitung der Zwölfgöttertjoste zurückkehrten.

Ehrengerichte

Am 12. Rondra – dem Vortag der Waffenspiele – war alles bereit. Das Tjostenfeld vor den Toren der Stadt wurde von einem Wald aus Wimpeln, Bannern und Fahnen überragt. Mit Baldachinen versehene Tribünen rahmten die Bahnen ein, derweil sich farbenfrohe Zelte um sie herum gruppierten.

Am Vorabend des Turniers trat die Führung der Rondrakirche erstmals wieder in Erscheinung. In kleinen, von der Weißen Garde begleiteten Gruppen, inspizierte sie Lager sowie Kampfplätze und plauderte mit den zahlreich erschienenen Teilnehmern. Manches Gespräch drehte sich vermutlich auch um die ungewohnt strengen Bedingungen des Ehrengerichts. In diesem muss ein Recke Zeugnis über seine Gesinnung, seinen untadeligen Leumund und auch seine Götterfurcht ablegen, um zum Turnier zugelassen zu werden.

Unter den Augen der Leuengleichen

Doch das Murren über die Strenge der Rondrianer fiel verhalten aus und verstummte weitgehend, als das Schwert der Schwerter zur ersten Rondrastunde des 13. Rondra, mithin in tiefster Nacht, in einem feierlichen Götinnendienst verkündete, die Augen der Herrin Rondra würden in diesem Jahr besonders aufmerksam auf der Zwölfgöttertjoste verweilen. Eindringlich ermahnte sie die Teilnehmer stets eingedenk der rondrianischen Tugenden und ihrer Ehre zu streiten. Am Vorabend kommender Ereignisse – womit sicherlich die bevorstehende Auseinandersetzung mit dem Verräter Helme Haffax gemeint war – sei der Ausgang eines jeden Kampfes nicht nur Sieg oder Niederlage, sondern vielmehr ein möglicher Hinweis auf Fürderes. Im selben Zuge bestätigte die Erhabene, dass die Göttin ihren Dienern eine Vielzahl von Zeichen gesandt habe. Wenngleich die Deutung derselben noch Monde, vielleicht Götterläufe in An-

spruch nehmen würde, sei der Hohe Sennenrat sich einer Sache bereits jetzt sicher: Die Sieger der einzelnen Disziplinen werden von der Göttin selbst erwählte Recken sein. Schon allein deswegen läge auf den Schultern eines jeden Teilnehmers große Verantwortung.

Eingebettet war die leidenschaftliche Predigt in verschiedene Zeremonien, mit denen die einzelnen Kampfplätze und die ausnahmslos geweihten Schiedsrichter sowohl gesegnet als auch ermahnt wurden. Um die verschiedenen Ritualführer, zu denen neben Ayla von Schattengrund auch die anwesenden Meister des Bundes und ihre Vertreter gehörten, gruppierten sich die übrigen Rondrageweihten, deren Stimmen sich immer wieder in Chorälen und Hymnen vereinten und bisweilen donnergleich über die Felder vor der Stadt tosten. Es ist kaum verwunderlich, dass die feierliche Messe Unentschlossenen ihre Zweifel nahm und noch in der Nacht zahlreiche Nachmeldungen vorgenommen wurden.

Strahlende Sieger, ehrenvolle Verlierer – Das Turnier

Im Morgengrauen des 13. Rondra begannen die Wettbewerbe mit dem Streitwagenrennen. In Vertretung der Sennmeisterin des Südens eröffnete *Telash Al' Ayahi ay Baburin*, Schwertschwester des Dreiertempels von Baburin, das Rennen. Es sollte die Wagenlenker und ihre Gespanne von Perricum zu den Donnersturmfeldern von Baburin führen, wo eine Rast sowie eine im Gebet durchwachte Nacht im Rondratempel Pflicht waren. Entsprechend der Reihenfolge und der Abstände ihres Eintreffens in Baburin nahmen die Wagenlenker das Rennen schließlich wieder auf und kehrten zurück nach Perricum. Sieger im Streitwagenrennen wurde *Marwamir von Revennis*, ein Abgänger der traditionsreichen Kriegerakademie Keshal Hashinnah ai Baburin, dessen eigensinniger, aber tadelloser Fahrstil lobend hervorgehoben wurde. Der Aranier lieferte sich bis zur Zieleinfahrt ein spannendes Rennen mit *Luca di Onerdi*, der vermutlich besten Wagenlenkerin des Horasreichs sowie Teilnehmerin des Donnersturmrennens. Die 51. Zwölfgöttertjoste wird als ein zutiefst rondragefälliges und würdiges Ereignis in die Annalen der Schwertbundes eingehen. Die teilnehmenden Recken führten sich beinahe aus-

nahmslos vorbildlich und ganz vom Geist der Göttin Sturmesgleich erfüllt. Anders ist nicht zu erklären, dass schon in den Vorrunden zahlreiche als Favoriten gehandelte Streiter ausschieden. Niemand schien willens zu taktieren und schwächere Gegner zu fordern. Schon in den ersten Runden gab es aufsehenerregende Kämpfe, allem voran in der Königsdisziplin, der klassischen Tjoste. Der weithin bekannte Weidener *Aldewin von Weißenstein* – hinter vorgehaltener Hand auch „der reitende Troll“ genannt – forderte den ebenfalls favorisierten garetischen Stadtritter *Glaubert von Eschenrod*, der ihm in zwei Anritten tapfer die Stirn bot, ehe er im dritten fiel. Daraufhin wurde Herr *Aldewin* von Herrn *Gerbald von Reiffenberg* gefordert, einem Baron aus Greifenfurt und ehemaligen Knappen des Weidener Herzogs *Walde mar von Löwenhaupt*. Tatsächlich gelang es dem ergrauten Reiffenberger, den von vielen als unüberwindlich eingestuften Weißensteiner zu bezwingen. Doch ruhte er sich nicht auf seinen Lorbeeren aus und senkte seine Lanze auf das wohlbekannte rotgoldene Wappen *Danos' von Luring*, in Garetien als König der Ritter bekannt. Die beinahe gleichaltrigen Recken zeigten einen überaus sehenswerten Kampf, bis Herr *Danos* aufgrund einer unglücklichen Verletzung und zu allseitigem Bedauern aufgeben musste. Nachdem die Favoriten mehrheitlich früh ausschieden, kam es zu unerwarteten und überraschenden Paarungen, die schließlich zu einem ebensolchen Finale führten. In diesem setzte sich die bislang weitgehend unbekannte Bronnjarin *Seuwjescha von Tarrasow* gegen *Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Tama*, Baronin von Ilsur, durch.

Ähnliche Verläufe sind von den anderen Disziplinen zu berichten, in denen hart, aber stets ehrenvoll miteinander gerungen wurde. Das skurrilste Finale fand wohl im Speerwerfen statt, in dem ein schlanker Mohakrieger auf einen gedrunge nen Angroscho traf. *Feragrim Sohn des Pirgronax*, ein Großneffe Thorgrim Eisenfausts von Angbar, Erzkanzler der Rondrakirche, hat sich in seinem über 200 Götterläufe zählenden Leben zu einem hervorragenden Speerwerfer entwickelt und dennoch war ihm besagter Moha an diesem Tag überlegen. Im Überschwang der Siegesfreude, benannte sich der in seiner Zeit als Plantagensklave zum rechten Glauben

bekehrte bronzefarbene Krieger in *Wirft-mit-sicherer-Hand* um. Den Siegerpreis – zwei identische, mit Mammuton, weißem Bernstein und Silber verzierte Wurfspeere, mit denen einst Sankt Heleon gejagt haben soll – nahm er mit demütig gesenktem Haupt aus den Händen von *Thalia Ljosvaki von Donnerbach* entgegen, denn die Senne des Nordens hatte sie als Siegerpreis gespendet.

Im Kampf mit dem Schwert zu einer Hand triumphierte – ob seines doch fortgeschrittenen Alters für viele überraschend – *Tremal von Dunkelstein*, Baron von Viereichen sowie Schwürzhofen und Träger der Saphirlöwin *Defogaor*. Im Finaleskampf war er auf *Aischankä saba Nedi-mara*, Schwertgesellin sowie Nachfolgerin *Ishanna al'Kiras* getroffen und es hatte den Anschein, diese Begegnung habe besonders viele Rondrageweihte angezogen. Sie folgten dem Ringen weitgehend schweigend und im Nachgang ruhte mancher Blick nachdenklich auf der Unterlegenen, als überdenke der eine oder andere seine Meinung zu den in Kirchenkreisen bislang bestenfalls belächelten Repräsentanten der „neuen Fechtschulen“.

Großer Jubel erklang schließlich, als im Finale des Kampfes mit der Klinge zu zwei Händen zwei Streiter aus dem Reiche Rauls des Großen aufeinandertrafen. Es heißt, selbst die Kaiserin habe ob dieser Entwicklung zufrieden genickt und entschlossen ihr Kinn vorgereckt. *Aigilmar von Bregelsaum*, ein Ritter aus dem Gefolge des Markgrafen von Warunk, behauptete sich in einem abwechslungsreichen Kampf, im dem das Kampfesglück lange hin und herwogte, gegen den reisenden Ritter *Xandros von Rabenmund*. Den Siegerpreis – ein von der Donnersturmsenne gespendeter bronzierter Spiegelpanzer aus Aranien – nahm der glücksstrahlende Sieger mit stolzeschwellter Brust aus den Händen der Matriarchin der Kirche, *Ayla von Schattengrund*, entgegen.

Im Waffenlosen Kampf traf sprichwörtlich Nord auf Süd. In den Adern des aus Riva stammenden *Havbrandur Bramhusen* fließt sicher das Blut eines der dort heimischen Barbarenvölker, so groß und breit-schultrig kam er daher. Ganz anders sein kleiner und behäbiger Gegner *Melekh ibn Rastafan* aus dem Land der Ersten Sonne. Doch eben jene Behäbigkeit legte der Tulamide im Kampf zur nicht geringen

Überraschung *Havbrandurs* ab. Lange rangen die beiden miteinander, ehe der Nordländer den Sieg davontrug und damit zugleich seinen längeren Atem unter Beweis stellte.

Abschluss und Umzug

Die Zwölfgöttertjoste fand am 16. Ronda – dem zweiten Tag des Schwertfestes – ihren Abschluss in einem feierlichen Götinnendienst im Haupttempel der Rondrakirche. In der Halle des *Heiligen Leomar zum Ewigen Bunde der Ronda von Nebachot* opferten die Geweihten nicht weniger denn zwölf prachtvolle Widder, um mit deren Blut den Bund zwischen Ronda und den Gläubigen zu erneuern und zu bekräftigen. Keiner, der es begehrt, verließ die Hohe Halle ohne das blutrote Zeichen der Göttin auf Stirn und Waffe. Zeitweise standen zwei Dutzend Geweihte Spalier, um den Gläubigen beim Verlassen des Tempels ihren Segen zu spenden. Im Anschluss an die Messe zogen die Teilnehmer der Tjoste – ihnen voran die Sieger – hinter dem Schwert der Schwerter und Kaiserin Rohaja und noch vor den übrigen Geweihten Rondras durch die Gassen der Stadt. Der traditionelle Umzug zum Ende der Rondafeierlichkeiten war der seit Jahren größte und prächtigste, was ganz Perricum in ausgelassene Stimmung versetzte. Allenthalben wurde getrunken, gesungen, erzählt oder geplant, derweil über allem ein stürmischer Himmel tobte, der alle paar Herzschläge von lautlos dahinjagenden Blitzen erhellt wurde, was die Nacht sprichwörtlich zum Tage machte.

So endete die 51. Zwölfgöttertjoste. Mancher, dessen Herz bei ihrem Beginn voller Zweifel und Zagen gewesen war, verließ Perricum gestärkt und mit neuer Zuversicht. Mochten die Geweihten die Antwort auf viele Frage auch schuldig geblieben sein, sie hatten es nicht versäumt Zuversicht zu säen, Mut zu spenden und den Glauben an den unerschütterlichen Bund zwischen den Menschen und der Göttin zu festigen.

Xandros Fernel
Leiter des Perricum Redaktionshauses
(Katja Reinwald mit Dank an Anni Dürr,
David Lukaßen, Michael Masberg, DSR,
Nina Schellhas)

Der Markgraf im Gespräch



ARETH. Die Kaiserliche Hochzeit ist nur noch weni-

ge Tage entfernt. Unsere Korrespondentin Itsadora Alrikshuber hat die Gelegenheit genutzt, den Bräutigam, Markgraf Rondrigan Paligan, abzupassen, als dieser in der Metropole weilte. Zwischen den Geschäften der Informationsagentur und letzten Vorbereitungen für die Feierlichkeiten hat der Markgraf sich zum Gespräch gestellt. Wofür wir ihm noch einmal herzlich danken möchten.

Alrikshuber: Gleich zuerst die Frage, die wohl alle Leserinnen und Leser am meisten bewegt, Eure Exzellenz. Seid Ihr sehr aufgeregt?

Paligan: Das bin ich.

Alrikshuber: In nur wenigen Tagen werdet ihr den Traviensbund mit der mächtigsten Frau des Kontinents eingehehen. Ist das etwas, was Ehrfurcht in Euch aufkommen lässt.

Paligan: Durchaus. Vielmehr aber Respekt vor den kommenden Herausforderungen.

**) Anspielung auf Dexter Nemrod, ehemaliger Leiter der Agentur, zuvor Baron von Ulmenhain*

DIE KAISERIN TRAUET SICH!

Alrikshuber: Herausforderungen ist ein gutes Stichwort. Welche Aufgaben werdet Ihr nach der Eheschließung übernehmen? Wird die KGIA auch weiterhin unter eurer Führung bleiben, oder gilt es, dem Reich einen neuen Baron* zu suchen?

Paligan: Es ist geplant, dass ich weiterhin als Reichsgroßgeheimrat tätig sein werde. Es werden aber sicher neue Aufgaben hinzukommen, doch dazu kann ich derzeit noch keine Auskunft geben.

Alrikshuber: Schade! Das hätte unsere Leser sicher sehr interessiert.

Paligan: Da bin ich sicher.

Alrikshuber: Erst wurde der Tempel der Sonne als Heiratsort hoch gehandelt, dann kam die Ankündigung, dass die Eheschließung im Traviatempel vollzogen werden wird. Wer genau wird nun die Vermählung vornehmen? Ist bereits klar, wer den Segen sprechen wird?

Paligan: Das Heilige Paar reist aus Rommils an, um unsere Ehe zu segnen.

Alrikshuber: Das klingt ja ganz wunderbar! Werdet Ihr denn euren Abschied aus dem

Junggesellenleben gebührend feiern, Eure Exzellenz?

Paligan: In meinen Augen gibt es da nichts, dem ich hinterhertrauern müsste. Es ist ein neuer Anfang, und genau den gilt es zu feiern.

Alrikshuber: Vielen Dank, dass Ihr euch die Zeit genommen habt, Eure Exzellenz.

Paligan: Ich danke.

Die Trauung der Kaiserin findet am Tag der Treue (12. TRA) 1037 BF im Traviatempel (Schlossviertel, Gareth) statt. Danach führt eine feierliche Prozession über den Platz der Zwölfgötter hinüber zur Alten Residenz, wo das Brautpaar gegen Mittag auf dem Balkon erwartet wird, um sich gemeinsam seinen Untertanen zu präsentieren. Für die Feierlichkeiten werden viele hochrangige Gäste aus aller Herren Länder sowie tausende Schaulustige erwartet.

Itsadora Alrikshuber (ED)

Aufgrund großer Nachfrage wieder erhältlich:

*Zierteller mit dem
Antlitz der Kaiserin
und des Markgrafen*

Das Original einzig und allein bei

*Lispensweiler —
Tongut und mehr*

in Gareth auf dem Scherbenmarkt

Buchliebhaber, Leser, Sammler aufgemerkt!
Viele neue Exemplare aus Haushaltsauflösung
und Nachlass eingetroffen. Vorrätig sind u.a.

*Alrique und der Orkenprinz,
leichter Abrieb, ansonsten wie neu*

*Erbaulich Werck über
das Geflügel für Jungmann
und Jungfer*

Das Standardwerk in
hervorragendem Zustand!

*Kaisersprüche Hals,
mit Originalsignatur*

*Uthurien, Mythos oder
Hirngespinnst? von Jacomo Triforica*

Fremd in Gareth?

Zur kaiserlichen Hochzeit noch
ohne Unterkunft?

Auf der Suche nach einer neuen Bleibe?

Das *Verzeichnis
Gastfreier Häuser*

präsentiert auf 8 Seiten in übersichtlicher
Form die Unterbringungsmöglichkeiten der
Kaiserstadt. Komplett mit Unterkünften für
den großen oder kleinen Geldbeutel und mit
Wegbeschreibungen.

Erhältlich an allen Stadttoren
für nur 8 Heller!

Steht das Mittelreich vor der Entscheidung?

GARETH/PERRICUM/BRIG-LO/WARUNK/ZWEIMÜHLEN. Das Jahr 1037 nach Bospars Fall ist für das Reich Rauls des Großen ein Jahr großer Erwartungen und Entscheidungen. Doch was kann, was wird entschieden werden? Die große Schlacht zwischen Alveran und den Niederhöhlen, glauben wir einem paktierenden Kriegstreiber aus dem Osten. Doch ist das Mittelreich bereit?

Fünf Jahre schenke er dem Mittelreich, verkündete der Heptarch Helme Haffax 1032 BF, um sich auf seinen dann beginnenden Angriff vorzubereiten. Nun befinden wir uns im fünften Jahr dieser gönnerhaft geschenkten Frist. Doch zurzeit bereitet sich die Kaiserin eher auf ihre bevorstehende Hochzeit, nicht auf einen Feldzug vor. Was steckt hinter den Drohungen des Heptarchen? Und ist das Mittelreich vorbereitet, den Feind zu erwarten, oder unterschätzt es die drohende Gefahr durch den Erzverräter? Die Schreiber des Aventurischen Boten sowie der Schriftleiter des Yaquirblick haben sich zu verschiedenen herausragenden Persönlichkeiten des Reiches begeben, um ein lebendiges Stimmungsbild zu zeichnen.

Der Schatten des Reichsgroßgeheimrats

von Xandros Fernel, Leiter des Perricumer Redaktionshauses

„Dem Reich droht keine akute Gefahr“, erklärt Baldwin von Auerstein, Adjutant von Reichsgroßgeheimrat Rondrigan Palignan, der uns in Vertretung Seiner Exzellenz in Perricum, dieser stolzen Bastion wider die Finsternis, empfängt. „Aber seid versichert, dass wir Euch umgehend in Kenntnis setzen, sollte sich unsere Informationslage ändern.“ Mit einem spitzbübischen Lächeln streicht er sich durch den rötlichen Spitzbart, dann weist er auf einen Stapel Dokumente. „Die Berichte unserer Spitzel sind einhellig: An der Piratenküste ist es ruhig. Uns ist bewusst, dass dies die Ruhe vor dem Sturm sein kann. Daher bleiben wir wachsam. Bevor auch nur ein mendenischer Knecht einen Schritt macht, werden wir es wissen. Greif und Fuchs wachen ungebrochen über das Reich.“

Die Tochter des gefallen Helden

von Tifal ui Stephan, Schriftleiter des Yaquirblick

Die segensreiche Sonne bescheint die fruchtbaren Hänge des lieblichen Almada und verspricht eine reiche Weinernte. Dieses stolze Land, das sich aus eigener Kraft aus der Tyrannei befreit und Frieden mit dem Reich geschlossen hat, braucht keine Feinde zu fürchten.

So sieht es auch die schöne Baronin von Brig-Lo und Marschallin des Fürstentums, Gerone vom Berg, Tochter des wie Haffax tiefgefallenen Helden Leomar. „Haffax ist nur noch das Gespenst eines vergangenen Schreckens“, ist sie sich sicher. „Das von ihm gestellte Ultimatum war ein Zeichen der Schwäche. Man muss dabei bedenken, dass seine Art der Kriegsführung stets unverkennbar war. Ob als Heerführer Borbarads oder später bei seinen Feldzügen in Aranien und Tobrien, stets schlug Haffax überraschend und ohne Vorwarnung zu. Nun hat er seine Gegner gewarnt – und dies auf Jahre im Voraus. Und während sich das Mittelreich konsolidiert und zu neuer Stärke findet, verzettelt sich der so genannte größte Feldherr der Gegenwart in kräftezehrende Scharmützel mit den anderen Schattenherrschern.“

Der entschlossene Blick ihrer blauen Augen wandert nach Westen, wo mit den umkämpften Taifas ganz andere Herausforderungen warten. „Helme Haffax hat seinen Zenit längst überschritten. Er braucht dieses aufgeblähte Drohgebarren, um sein zerbrechendes Reich zusammenzuhalten. Ich sage Euch: Wir werden dieses Jahr enden sehen, ohne den großen Angriff zu erleben.“

Der Meister des Bundes

von Nandurion Valeren

„Wer Helme Haffax unterschätzt, hat die Schlacht bereits verloren!“ Die geharnischte Faust des Meisters des Bundes donnert auf die Tischplatte. Durch das

Fenster hinter ihm fällt der Blick auf das Standbild zu Ehren des Heiligen Leomar Drachenherz. Hier, in Warunk, hält Seine Eminenz Jaakon von Turjeleff das Banner des Schwertbundes hoch – eine Aufgabe, die ihm wichtiger ist, als die Zwölfgöttertjoste zu Perricum, der er als einziger Metropolit des Schwertbundes fernbleibt. Doch der Löwe ist des Ausharrens überdrüssig.

„Wenn wir warten, bis Haffax angreift, wird er uns die kommenden Schlachten diktieren. Der Adel lässt sich von den Erfolgen der letzten Jahre in einer trügerischen Sicherheit wiegen, die an Selbstgefälligkeit grenzt.“ Seine Wut verleiht der Stimme Seiner Eminenz einen scharfen Unterton. „Albernia, Almada, die Rommilyser Mark, Warunk – ohne Zweifel haben wir uns aus der Asche erhoben, doch wir dürfen darüber nicht vergessen, dass die letzte Schlacht noch nicht geschlagen ist.“

Sein Zeigefinger hämmert auf die vor ihm ausgebreitete Karte. „Wir müssen zuschlagen, bevor Haffax seinen ersten Zug macht. Indem wir den Spieß umdrehen und den Krieg, den er sucht, zu ihm tragen, bleiben wir Herren über das Kommende.“

Nur wenig erinnert an den Siegelbewahrer, der über Jahre unauffällig sein Amt ausübte. Der Löwe von Warunk hat seine Bestimmung gefunden. „Der Schwertbund wird die Kaiserin bei jeder Unternehmung unterstützen. Ich selbst werde das Schwert der Schwerter um verstärkende Kontingente für Warunk bitten. Und ich weiß, dass Ihre Erhabenheit diese gerechte Bitte nicht ausschlagen wird.“

Die Hoffnung der Mark

von Mythram Korsfels

„Wir werden jeden Kampf führen, der notwendig ist. Doch wir müssen auch jeden auf seine Notwendigkeit prüfen.“ Erst vor wenigen Wochen hat Markgräfin Swantje von Rabenmund ihrem ersten Kind das Leben geschenkt, doch sie ist bereits wieder in den Lehen ihrer Provinz unterwegs. Wir treffen sie in der Nähe von Zweimühlen, einer Stadt, die gleichbedeutend mit Hoffnung in einem umkämpften Land wurde.

„Unsere Gedanken und Herzen sind bei den tobrischen Frauen und Männern, die ungleich länger Tag für Tag einen Kampf ausfechten, den wir nur zu gut aus eigener Erfahrung kennen. In den entbehrungsreichen Jahren der Wildermark waren Unseren Untertanen die Leidensgefahrten im Osten mit ihrem Mut und ihrer Duldsamkeit ein leuchtendes Vorbild, dass Uns stets darin bestärkte, Uns dem eigenen Schicksal entgegenzustemmen und es schließlich aus eigener Kraft zum Besseren zu wenden.“
Die Audienz nähert sich ihrem Ende, die weiteren Pflichten einer Markgräfin verlangen nach Ihrer Erlaucht. „Wenn

die Stunde gekommen ist, werden wir den Schwestern und Brüdern jenseits der Trollzacken mit dem Schwert beistehen, wie sie uns in unseren Herzen beistanden. Doch vorher müssen die Wunden heilen, die wir gerade erst verbunden haben.“

Kriegslust – oder Müdigkeit?

Kaum jemand sieht in Helme Haffax nicht den Feind, dem es sich zu stellen und den es zu überwinden gilt. Doch es gibt Unterschiede. Da sind etwa jene, die die Auseinandersetzung ersehnen, sie gar aus unterschiedlichen Gründen herbeiführen wollen. Doch mögen diese Stimmen mitunter die lautesten sein, sie sind nicht die

zahlreichsten. Alleine in den bald zehn Jahren, die seit dem unheilvollen Angriff der Unheiligen Allianz verstrichen sind, stritt und blutete das Reich auf zu vielen Schlachtfeldern. Auf weitere Schlachten scheint es nicht erpicht zu sein.

Ohne Zweifel ist man bereit, den Feind zu erwarten. Doch man scheint nicht unglücklich, wenn er gar nicht kommt.

*Baltram von Liepenberg
leitender Schriftmeister
des Aventurischen Boten*

*(Michael Masberg, mit Dank an Katja
Reinwald und DSR)*

Die Rommilyser Bulle, Praios 1037 BF

Tsas Segen für den Neuanfang

ROMMILYS. Frohlocke, Rommilyser Mark! Nach all den Entbehrungen und Leiden, die unsere Heimat duldsam ertrug, ist als Zeichen des Neuanfangs und der Hoffnung dem markgräflichen Paar ein Kind geboren! Am 24. Tage des Rahjamondes schenkte Ihre Erlaucht Swantje von Rabenmund ihrem Reich und ihrem Gemahl, dem Trutzvogt Geldor von Bregelsaum, eine gesunde Tochter. Zu Ehren der legendären Königin Svelinya der Befriedenden, die zu den Dunklen Zeiten dem Land

Frieden und Ordnung brachte, und des Vaters der Markgräfin, Herrn Ucurian, der unbeugsam für die Einheit der Heimat stritt, trägt die Prinzessin den Namen Svelinya Ucuriana.

Mögen Praios und Travia nun und fortan ihre Pfade begleiten, auf dass sie eine ebenso weise wie willensstarke Herrscherin werde wie ihre Mutter!

Edric Birkenfurten

*(Michael Masberg,
mit Dank an David Lukaßen)*

Eine Prinzessin, aber keine Erbin

ein Kommentar von Mythram Korsfels

Es ist wahrlich ein Segen Tsas, dass dem jungen Herrscherpaar der Rommilyser Mark so bald das Glück eines gesunden Kindes zuteil wurde. Denn es ist ein Segen des Friedens. Der im Traviabund zwischen Markgräfin Swantje und Trutzvogt Geldor endlich vollzogene Friedensschluss der traditionell verfeindeten Häuser Rabenmund und Bregelsaum wird so durch ein weiteres Siegel bekräftigt. Die Götter blicken wohlwollend auf die Herrschaft der neuen Markgräfin. Und nach all den Jahren des Leids scheint die Saat der Hoffnung nun aufzugehen.

Doch Svelinya Ucuriana mag eine Prinzessin aus hohem Hause sein, eine Erbin des Rommilyser Throns ist sie nicht. Als Tochter einer Markgräfin hat sie keine Ansprüche auf die Herrschaft ihrer Mutter. Möge Ihre Erlaucht Swantje lange leben und weise herrschen – wenn Uthars Pfeil sie trifft, obliegt es der Krone Rauls, die Markgrafenwürde an ihre Tochter weiterzureichen oder einer anderen Person von Adel, gar einer anderen Familie, die Herrschaft über die Rommilyser Mark anzuvertrauen.

(Michael Masberg)

Aventurischer Bote, Travia 1037 BF

Geheime Verhandlungen zwischen den Grenzmarken?

GARETH. Im Vorfeld des Traviabundes der Kaiserin mit seiner Erlaucht Rondrigan Paligan waren unzählige hochgestellte Gäste aus dem Reiche Rauls und anderen Landen nach Gareth gekommen. Die stolze Kapitale des Reiches glich einem emsigen Bienenkorb und war vom steten Brummen der zahlreichen Treffen und Gespräche erfüllt. Dabei waren es vor allem die Herrscher der vier Marken Perricum, Rommilyser Mark, Warunk und Beilunk, die immer wieder zu Einzelgesprächen und gemeinsamen Treffen im Hotel Seelander oder den Residenzen der hohen Häuser zusammen kamen und so die Aufmerksamkeit auf sich zogen. Doch der Bote stieß auf eine Mauer aus praiosfälligem Schweigen, als er versuchte, Näheres in Erfahrung zu bringen. Auffällig ist jedoch, dass eine weitere Mark, die inmitten der übrigen liegt, an den Verhandlungen nicht teilnahm. Dies führte unter dem Adel des Reiches zu dem immer wieder vernommenen Gerücht, dass eine Auflösung der Rabenmark durch die Kaiserin bevorstehe. Die genauen Hintergründe der Gespräche blieben bis zur Drucklegung im Dunkel.

*Elida Altschulz (David Lukaßen
mit Dank an DSR, Michael Masberg,
Katja Reinwald und Anni Dürr)*

Nordlandbank bringt Ariakonskrone zurück

BRABAK. Wie wir es nun erst, mit einigen Monden Verspätung, zu berichten schaffen, eröffnete die Festumer Wechsel- und Einlagenhalle, die im Volksmund besser bekannt ist unter der Bezeichnung Nordlandbank, im Rahja des Jahrs 1036 BF in der Königsstadt Brabak eine Filiale. Zu diesem, dem Herrn Phex außerordentlich gefälligen Behuf, erstand die Bank in den Monden zuvor ein größeres Haus am Markt, direkt gegenüber dem Phextempel. Jeder, dessen Reisen Aves einmal in die Königsstadt am Kap führte, weiß um den Prunk und Protz des hiesigen Phextempels, den zu überstrahlen die bornländische Bank kaum anzutreten scheint. Doch ist der Tempel gleichsam Börse und Warenumsschlagplatz unter den wachsamen Augen des Vogtvikars *Orelia Kalanduez*, so dass die räumliche Nähe der Bank zum Haus des Händlergottes einen phexgefalligen Finanzplatz inmitten der Stadt erschafft. Ganz nebenbei macht es auch den Weg kurz, die Gewinne eines Geschäfts in der, auf dem ganzen Kontinent vertretenen, Bank einzuzahlen.

Für die exklusive Berichterstattung im Boten erhielten wir die Möglichkeit, die öffentlich zugänglichen Räumlichkeiten der Bank bereits im Vorfeld in Augenschein nehmen zu dürfen. So viel darf gesagt werden: Die Nordlandbank hat sicher nicht gekleckert, sondern nach allen Regeln der Kunst geklotzt, dass es der Herrin Hesinde eine wahre Freude sein müsste. Die Decke aus Mohagoniholz ist bedeckt mit Reliefs, die wiederum mit Intarsienarbeiten aus Gold und Silber geschmückt sind. Die Tische, aus dem Horasreich importierte Meisterwerke aus dem Holz der Steineiche, stehen auf feinsten Teppichen der Tulamidenlande und die Wände sind behangen mit Khunchomer Gobelins, die verschiedene geschäftige Handelshallen, Basare und Märkte zeigen. Der stärkste Blickfang aber ist ohne Frage die Ariakonskrone Königs Mizirion III. de Sylphur, die sich bereits seit Dekaden als Pfand im Besitz der Nordlandbank befindet. Einige meinen, mit dieser Krone sei König Ari-

akon I. 849 BF gekrönt worden. Andere hingegen halten dies für ausgeschlossen und vertreten die Ansicht, die Krone sei jüngeren Datums. Doch was auch immer der praiosgefalligen Wahrheit entspricht, ruht jenes Insignium der brabakischen Königsmacht nun hinter dickem Glas auf einer marmornen Säule im hinteren Teil der Empfangshalle der Nordlandbank. Sie sei bestens mässig gesichert, so versicherte man uns mit hintergründigem Lächeln. So findet nunmehr diese Insignie des Reichs auf diesem, wahrlich unerwarteten, Weg zurück nach Brabak.

Anlass zu Spekulationen wiederum bietet die Eröffnung der Filiale zu diesem Zeitpunkt allenthalben. Während Spötter frotzeln, der Flottenkönig habe sich für die Niederlassung eingesetzt, um bei der Aufnahme weiterer Kredite in seinem Alter keinen gar so langen Weg mehr auf sich nehmen zu müssen, vermuten andere Kreise, dass der Vogtvikar selbst dahinter stecke, um der Bedeutung der Stadt, und damit auch seines Tempels, für den Handel einen Anstoß zu geben. Wieder andere gehen davon aus, dass die betagte, gleichwohl rüstige Teilhaberin der Nordlandbank, Milota Tsirkevist, die nötigen Schritte einleitete, damit die Bank teilhaben kann an den Geschäften der Brabacischen Vereinigten Occidental-Compagnie und des Handels brabakischer Händler auch mit dem uthurischen Südkontinent. Die Brabaker selbst scheinen die Eröffnung der Niederlassung gleichmütig zur Kenntnis zu nehmen, gleichwohl man sich des Eindrucks nicht recht erwehren kann, dass, ob dieser Entwicklung, ein gewisser Stolz zu erkennen ist. Die Niederlassung der Nordlandbank steht für nicht wenige stellvertretend am steigenden Interesse des übrigen Aventurien am Königreich am Kap. Allein die Rückkehr der Krone aus Festum, von der mancher behauptet, es handele sich nur um eine Nachbildung, hat sich wie ein Lauffeuer verbreitet und führt zu, zugegeben unterschiedlich gelagerter, Zustimmung:



„So kann der flotte König zumindest täglich die Krone sehen, die eigentlich auf sein Haupt oder in die Schatzkammer des Palasts gehört. Eine Schande ist es, dass er sie damals für ein paar Schiffchen verpfändet hat!“
— gehört auf dem Markt von Brabak

„Wofür brauchen wir hier die Nordlandbank? Wer soll denn dort etwas einzahlen? Fisch nehmen die wohl kaum, oder? Aber die Ariakonskrone ist nun wieder hier! Hier wo sie hingehört! Sie war ja auch lange genug außerhalb unseres schönen Königreichs.“
— Fischhändlerin Inarés aus Vinay

„Der König, der Mizirion, der bekommt die Krone nie zurück, auch wenn sie vor seiner Tür liegt. Der baut lieber noch mehr Schiffe. Aber sein Sohn, der Kronprinz, der Peleiston, der schafft das bestimmt. Der mag ja Papageien lieber als Schiffe. Und die sind ja nicht so teuer, was? Ha, ha, ha ...“
— Tagelöhner, der seinen Namen nicht nennen wollte, im Hafen von Brabak

Muliro Larekos (Christian Bender)

Der Markgraf lässt es krachen!

GARETH. Auch wenn er in dem Gespräch in dieser Ausgabe des Aventurischen Boten gegenteiliges behauptet, so liegen doch gesicherte Informationen vor, dass Markgraf Rondrigan Paligan es am Abend vor der Hochzeit noch einmal wissen will. Ein enger Vertrauter des kaiserlichen Verlobten hat ausgeplaudert, dass es ein straffes Programm gibt, um den Bräutigam noch einmal den süßen Nektar rahjanischer Freuden kosten zu lassen, bevor er am 12. Travia schließlich in den Hafen der Ehe einläuft.

„Er liebt Alkoholika, und wir werden einen Abend verbringen, um den uns selbst Kaiser Bardo* beneidet hätte!“, verrät der Eingeweihte. Nach der ausgedehnten Kneipentour geht es dann ins stadtbekannte Freudenhaus Levthans Horn. „Dort haben wir als Anspielung auf seine Abstammung die Al'anfaner Höhle gebucht“, weiß der Alleswisser augenzwinkernd zu berichten.

„Wir haben eine Reservierung für den fraglichen Abend“, bestätigte der Inhaber des Bordells, Drogosh Sohn des Darbuin. „Unsere Türen stehen selbstredend auch solcher Prominenz jederzeit offen. Bei uns kann man sich auf die absolute Diskretion des Personals verlassen. Dafür bürgе ich mit meinem Bart!“

Ob der Markgraf den Abend also wirklich mit Al'anfaner Spielchen ausklingen lassen wird, bleibt unbestätigt. Fakt ist aber laut unserem Informanten, „dass auch Gendahar von Streitzig mit von der Partie sein wird. Der war ja nie ein Kind ein von Traurigkeit und ist ein Garant für gute Stimmung!“

Wo die Kaiserin ihren Jungesellinnenabschied verbringt, war bis Redaktionschluss leider noch ein ungelüftetes Geheimnis.

Isadora Alrikshuber (ED)

*) bekannt für seinen exzessiven Alkoholgenuß

Wacht wider den Schatten

EBENE VON HARDORP. Mit dem Beginn des neuen Jahrs wagte das Fürstenhaus von Donnerbach einen weiteren Neuanfang. Doch anders als zuletzt entsandte die Fürstergeweihte keine Siedler in die unwirtliche Ebene von Hardorp (der Bote berichtete), sondern weilte auf ihrem Weg zur Zwölfgöttertjoste selbst einige Tage dort. Neben Ihrer Eminenz waren auch ihre Tochter Thalia Ljosvaki von Donnerbach sowie ihr Schwertsohn Arlan von Löwenhaupt Zeuge, als eine Baumeisterin die Umrisse einer weiteren Bastion gegen die Finsternis absteckte. Etwa zwei Dutzend Meilen nördlich des Flusses Rathil, an dem das Mittelreich endet, soll auf einem künstlich erhöhten Hügel am Rand eines Waldes binnen weniger Jahre eine Motte namens *Schattenwacht* entstehen. Zukünftig wird sie den Erben des Donnerbacher Fürstenthrons als Heimstatt dienen, auf das der Schwurbund zwischen Weiden und Donnerbach, der zuletzt im Jahr 1030 BF erneuert wurde, niemals wieder in Vergessenheit gerate.

Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach betonte in einer kurzen Ansprache vor eigens angereisten Adligen aus Donnerbach

und dem nahen Weiden, dass sie mit dem Bau der Motte keinesfalls Anspruch auf die nach wie vor freie südliche Hardorper Ebene erhebe. Sie und ihre Tochter sähen es jedoch als unerlässlich an, sich mit Schattenwacht klar zum Vermächtnis ihres Hauses zu bekennen. Ein Bekenntnis, das Arlan von Löwenhaupt stellvertretend für seine hohe Mutter voller Wohlwollen zur Kenntnis nahm, ehe er erklärte, das Haus Löwenhaupt sei sich seiner Verantwortung ebenso bewusst.

Erste Arbeiten waren bereits in vollem Gange, als sich die Entourage der Meisterin des Bundes auf ihren weiteren Weg nach Perricum machte. Dort – so wird in Donnerbach und Weiden dieser Tage gemunkelt – soll der junge Prinz von Weiden auf der Zwölfgöttertjoste der Rondrakirche seine Schwertleite erhalten. Viele Weidener sähen es zwar lieber, wenn ihrem zukünftigen Herzog die Ritterwürde in seiner Heimat verliehen würde, doch die Freude darüber, dass der große Tag des Prinzen so nah ist und unter der Segenshuld der Alveransleuin stehen wird, überwiegt – so scheint es – alle Bedenken.

Thuronia Kupferstich (Katja Reinwald)

Garf I. lädt kaiserliches Paar nach Engasal ein

ENGASAL/GARETH. Die Neuigkeiten zur Verlobung und baldigen Hochzeit zwischen Ihrer kaiserlichen Majestät Rohaja von Gareth und Markgraf Rondrigan Paligan von Perricum haben sich bis in das entlegene Herzogtum Engasal herumgesprochen.

Herzog Garf I. soll zunächst untröstlich gewesen sein, warb er doch jahrelang im Namen seiner Söhne um die Hand der Kaiserin. Nach dem Besuch des Engasaler Rahjatempels kehrte jedoch die gute Laune des Herzogs wieder zurück. Die Geweihten der Rahja ermutigten ihn, trotz der Enttäuschung zu beweisen, dass er sich dem Willen der Göttin verpflichtet fühlt und dem jungen Paar ihr Glück nicht zu neiden soll, sondern sie ihm ihren Vorhaben zu stärken.

Im Kreise seiner Berater beschloss der Herzog deshalb, das kaiserliche Paar nach ihrer Hochzeit in sein Herzogtum einzuladen. Darüber hinaus verkündete Garf I. feierlich vor seinem Volk, dass er dem Paar „die unvergesslichsten Stunden seiner jungen Ehe“ bereiten möchte und ihnen die Schönheit der weitläufigen Weinberge seiner Ländereien, die berühmte Garfoló-ra-Manufaktur und die übrigen Wunder seines Reiches.

Da die Kaiserin nun vergeben ist, bleibt abzuwarten, wem die Aufmerksamkeit des Herzogs und seiner Söhne nun gilt.

Damurion Noirumad (Axel Spor)

Diskus, Tod und gute Ratschläge

TUZAK. Die Nachricht verbreitete sich, einem Lauffeuer im dichten maraskanischen Dschungel gleich, zwischen den Wohntürmen Tuzaks, als die Sonne über den Rand des Weltendiskus sank: Zajida und Zadisab waren gegangen.

Traute Schittenhelm berichtet exklusiv für den Aventurischen Boten aus der maraskanischen Hafenstadt:

Ein Tuscheln und Tratschen, ein Gegacker und Gemurmel hallte wie das beständige Brummen eines Bienenstocks von den spiegelnden Mauern der Lilienhaften wider. Die Straßen waren bunt geschmückt und zahlreiche Männer und Frauen standen schwatzend beieinander. So sehr waren die geschmückten Gassen gefüllt, dass kein Fuhrwerk mehr in der Lage war, Tuzak zu durchqueren. Der Kladj hatte die Lilienhafte fest in der Hand.

Schon nach wenigen Schritten zwischen den Menschentrauben hatte auch der schwerhörigste Flaneur eine Ahnung von dem alles beherrschenden Thema: Der diesjährigen Diskusstafette wurde der Zusppruch der Hochgeschwister versagt.

Dieser Umstand führte zu großer Aufregung und wilden Spekulationen unter den Feiernden. Was konnte die Hochgeschwister Zajida und Zadisab derart verärgert haben, dass ihr Segen ausblieb und sie noch nicht einmal der Eröffnungszeremonie der Stafette beiwohnten? Was hatten sich die Tuzaker für einen Fehltritt geleistet, dass die Zwillingspriesterinnen sie mit Nichtachtung strafen? Das Shikanydad musste bis zum Abend auf eine Antwort warten.

Zuvor wurde die Diskusstafette mit dem ersten Wurf der bunten Scheibe eröffnet. Hunderte Tuzaker säumten die Alleen. Die Jungen und Mädchen der Stadt begleiteten den traditionellen Umzug der Diskusstafette noch viele Meilen durch das Hinterland. Buskure präsentierten würdevoll ihre herausgeputzten Hartholzharnische, die Menschen trugen komplizierte Festtagsfrisuren und der feinste Zwirn wurde angelegt. Kolonel Orsijin vom Hira oblag die Ehre, die feierlichen Worte zu sprechen. Wie schon häufiger bei zeremoniellen Anlässen beobachtet, fühlte sich der Anfüh-

rer der Wipfeltiger und Herr über Tuzak sichtlich unwohl in seiner Rolle. So wunderte es auch niemanden, dass seine gewählten Worte eher knapp und einfach gehalten waren. Die Hochgeschwister erwähnte er mit keiner Silbe.

Erst als die Fei ergemeinschaft ein gutes Stück Weg in Richtung der heiligen Stadt Boran hinter sich gebracht hatte, erklang das Wehklagen aus hunderten Kehlen über der Lilienhaften.

Niemand konnte oder wollte sagen, wie die Hochgeschwister verstarben, doch ihr Tod war Gewissheit. Allerorts erklangen die Rufe der Menschen, um den hoffentlich

baldigst wiedergeborenen Hochgeschwister die *Sechzehn Guten Ratschläge* und die *Sechzehn Forderungen* mitzugeben. Als die Toten aufgebahrt durch die Stadt getragen und ihre Namen aus dem Buch der Anwesenden gestrichen wurden, säumten nicht weniger Wissende den Straßenrand als noch zuvor bei der feierlichen Diskusstafette. So vermischten sich Freude und Trauer, wie so häufig zuvor in der bewegten Geschichte der Lilienhaften.

Traute Schittenhelm

(Mike Krzywik-Groß, mit Dank an Michael Masberg & Eevie Demirtel)

Die Sechzehn Guten Ratschläge und Sechzehn Forderungen (Auszüge)

Auf Maraskan werden den Verblichenen, die öffentlich durch die Straßen getragen werden, je sechzehn Ratschläge und sechzehn Forderungen für das nächste Leben erteilt. Unser Schreiber hat in seiner chronistischen Pflicht einige dieser Ausrufe aufgezeichnet:

„In deinem nächsten Leben, Bruderschwester Priester, sei etwas gnädiger mit deinen Gegnern.“

„Deine Leidenschaft für Architektur in allen Ehren, aber es wäre schön, wenn wir in deinem nächsten Leben nicht nur über Treppen, Bögen und Giebel sprechen könnten.“

„Du hast die Schönheit der Welt gemehrt, Bruderschwester! Dein Wirken soll Vorbild für die Kinder sein. Doch wenn ich ein kleinwenig Besorgnis ob deiner Vorlie-

be für den Alabasternen Rat äußern dürfte? Maraskan wäre mit einem König doch um einiges besser dran.“

„Euer Glaube an die gerechte Sache wurde nur noch von eurer Frömmigkeit überboten. Ändert nichts, wenn Schwester Tsa euch zurück auf den Weltendiskus schickt. Ich werde Bruder Boron darauf hinweisen, dass es ein guter Gedanke wäre, euch die Erinnerung an dieses formidable Leben zu lassen, Bruderschwestern.“

„Ihr wart ja nicht so lange die Hochgeschwister von Tuzak, wenn ich das anmerken darf. Natürlich waren die Zeiten schlecht und ihr habt sicherlich euer redlichstes getan, aber ich wünschte mir doch die Hohe Schwester Milhibethjida zurück. Könntet ihr im nächsten Leben nicht Schweinebauern werden?“

Der Wohnturm von Meister Vahojin: das Magazin für alle Maraskaner, denen Reisstrohmatten und Vorhänge nicht reichen! Preiset die Schönheit und lest den Wohnturm!

Seid gewarnt!
Der Wohnturm ist kein harmloses Einrichtungsblatt! Er hat nur ein Ziel: euch zum maraskanischen Glauben zu bekehren und euch alle in Ketzer zu verwandeln!
Kauft ihn nicht!

Das Ende einer Ära – Oberste Geweihte Swafnirs entrückt

THORWAL. Bridgera Karvsolmfara – seit nunmehr über drei Jahrzehnten Hohepriesterin des Swafnir – ist nicht mehr. Das thorwalsche Volk trauert um eine seiner Größten.

Vor fünf Tagen war sie zur späten Stunde aus Olport mit einigen Begleitern angereist und hatte die Geweihten Swafnirs für den übernächsten Tag zusammen gerufen. Nach vielen Stunden war das Treffen auseinander gegangen und Bridgera hatte Jurga Trondesdottir kommen lassen. Aus deren Umfeld konnte man vernehmen, dass die Oberste Hetfrau diese Vorladung in den Tempel nicht besonders gut aufgenommen hatte, doch als Jurga spät in der Nacht zurückkehrte, wirkte sie niedergeschlagen und verbat sich alle Nachfragen. Gerüchte machten die kommenden Tage in der Stadt die Runde. Seit über die nördlichen Olportsteine der Bann gesprochen wurde (der Bote berichtete in Ausgabe 157), gibt es immer wieder wilde Spekulationen über kommendes Unheil.

Am heutigen Morgen nun sollten die Fragen eine Antwort erhalten, auch wenn niemand mit den Ereignissen dieses Tages gerechnet haben mag. Wie mir später aus gut informierten Kreisen des Tempels und Berichten der Fischer in der Bucht erzählt wurde, nahmen die Geschehnisse bereits vor dem Morgengrauen ihren Lauf: In der letzten Stunde der Nacht war Bridgera Karvsolmfara zusammen mit Thorgerda Askarvasdottir, einer jungen Olporter Geweihten, die sie seit einiger Zeit als Vertraute unterstützt, auf das Kliff über der Bucht gestiegen. Manch einer der Fischer, die mit den ersten Sonnenstrahlen ausfahren wollten, berichtete später in den Kneipen davon, wie er ehrfürchtig erstarrt sei beim Anblick der beiden Frauen. Hoch über dem Hafen hätten sie gewartet, angetan mit ihren langen, schwarzblauen Fellmänteln, hochgerüstet mit schwerem Kettenhemd, Swafnirshelm, Schild und Axt, seien sie auf dem Felsen über der Hafeneinfahrt wie die Heldengestalten einer Saga erschienen. Die Junge hätte neben ihrer Mentorin gekniet. Doch Bridgera hätte, mit wehenden Haaren und erhobener Axt, den Morgen begrüßt.

Gut eine Stunde später sah man die beiden Frauen dann zum Tempel zurückkehren. Dort hatten sich zu dieser Zeit bereits der Geweihte von Thorwal, Ôle Swafgardson, Jurga Trondesdottir, Thoram Brandsson und Cellyana von Khunchom sowie Haldrunir Windweiser und einige andere, in der Regel ältere Thorwaler* eingefunden. Eine andächtige Stille herrschte unter den Versammelten. Mit der Ankunft der Hochgeweihten öffnete Ôle den Tempel und drinnen fand man sich zu einem deftigen Frühstück zusammen. Doch trotz der aufgefahrenen Leckereien wollte keine rechte Stimmung aufkommen. Allein die Hochgeweihte schien guter Laune zu sein und plauderte mal mit dieser, bald mit jenem Geladenen. Wohl drei Stunden mag der Schmaus gedauert haben, als aufgeregte Fischer vom Hafen her kamen und über eine Sichtung in der Bucht berichteten. Eine Walschule sei auf dem Weg nach Thorwal! Mindestens fünf Pottwalkühe mit ihren Kälbern habe man gesehen und sie hielten direkt auf die Stadt zu. Waren beim Eintreffen der Boten alle aufgestanden, so sank Bridgera bei diesen Worten auf ihren Platz zurück. „Das kann nicht sein, das habe ich nicht verdient“, soll sie gesagt haben. Doch nach kurzem Verharren zog die Gruppe hinab zum Strand, wo sich immer mehr Volk sammelte, je weiter die Kunde des wunderbaren Ereignisses in der Stadt die Runde machte.

*) u. a.: Ôle Swafgardson (Swafnirgeweihter aus Thorwal), Jurga Trondesdottir (Oberste Hetfrau), Thoram Brandsson (Leiter der Kriegerakademie Thorwal) und Cellyana von Khunchom (Leiterin der Magierakademie Thorwal) sowie Haldrunir Windweiser (Leiter der Magierakademie Olport), Starkad Erwiderer (Swafnirgeweihter, Olport), Janda Saldasdottir (Swafnirgeweihte, Uddahjal)



Etwa eine Stunde soll es noch gedauert haben, dann waren die mächtigen Leiber von sechs Pottwalkühen zu erkennen, begleitet von fünf Kälbern. Wie Ottas pflügten sie durch die Wellen, am Kliff vorbei zum großen Becken des Handelshafens. Hier verharrten sie einige Momente, ganz so als müssten sie sich orientieren oder als würden sie etwas suchen. Gebannt und ergriffen vom Anblick der heiligen Tiere schaute ganz Thorwal auf das Schauspiel im Wasser.

Am Ufer hätte man in diesen Augenblicken sehen können, wie Bridgera Karvsolmfara, gesegnet mit über 80 Jahren, immer noch aufrecht und seit gut zwei Generationen ein Fels thorwalscher Tradition und des Glaubens an den Gottwal, mit Tränen der Rührung Abschied nahm von Freunden und Weggefährten. Dann schritt sie im vollen Ornat in die Fluten des Bodirs, wo die Wale sie erwarteten und die einzelne Walkuh die Hochgeweihte auf ihren Rücken nahm. Da brach das Schweigen und Jubel brandete auf, wurde man doch ganz offenkundig Zeuge eines einmaligen Geschehens. Viele der stolzen Thorwaler sah man andächtig auf ihre Knie sinken und unter den Hochrufen der Menschen zog die Walschule wieder hinaus in die Bucht.

Ich selber war Zeuge dieses Augenblickes und bei Swafnir – ich könnt' schwören, dass ich die Silhouette eines springenden Pottwalbullen gesehen habe, kurz bevor die Schule unseren Blicken entschwand. Ôle Swafgardson war es, der sodann das Wort an uns richtete. Immer wieder stockend erzählte er uns, was ihm selbst erst vor wenigen Tagen kundgetan worden war. Dass Bridgera einen Traum erhalten habe, der sie nach Thorwal rufe, wo sich nach dem Erntefest mit dem „Zweiten Ruf des Swafnir“ ihr Schicksal vollenden solle. Dann berichtete er von weiteren Träumen Bridgeras und der



Prophezeiung, welche sie einst von der Riesin Yumuda erhalten habe. In wagen Bildern sei ihr vom Schicksal der Thorwaler berichtet worden. Dem Volke Jurgas stünden unruhige Zeiten bevor. Eine Zeit von Zweifel und Neubesinnung sei angebrochen. Die Nebel im Norden seien dabei erst der Anfang. Doch Hoffnung bestünde, wenn der Wolf die Tiefe besiege

und in Thorwal König und Königin vereint seien.

Bei den letzten Worten zeigte so mancher eine finstere Miene. Doch beruhigte Öle das Volk, indem er darauf verwies, dass dies nur die Wiedergabe von Träumen sei und niemand ein Königreich Thorwal plane, was von Jurga Trondesdottir durch heftiges Kopfschütteln bestätigt wurde. So

endete dies Ereignis mit düsteren Prophezeiungen und der Gewissheit, dass man in schwerer Stunde eine der Größten des Volkes verloren habe.

*Thalf Thorgilson (Peter Horstmann,
mit Dank an Christian und Judith Vogt,
Henning Mützlitz und Niko Hoch)*

Aventurischer Bote, Rundra 1037 BF

Die Eherne in Unruhe

NGBAR. In der traditionsreichen Fürstenstadt geht seit einigen Wochen eine unerklärliche Unruhe um, die sowohl Menschen als auch Angroschim befallen hat. Bis jetzt ist es niemandem gelungen, eine Erklärung zu finden, doch wäre der Bote nicht der Bote, wenn sich nicht ein, oder in diesem Falle zwei, Schreiberlinge fänden, die der Sache auf den Grund zu gehen suchen.

Mein Bruder und ich zählen - wie es sich für Angehörige der Schreiberzunft gehört - nicht zu den Leichtgläubigen und schenken den Gerüchten kein Gehör, ob sie nun von der Rückkehr des Alagrimm handelten oder einer bevorstehenden Rache für die mutige Kampfansage der Hüterin der Flamme (der Bote berichtete), gar das Ende des Bundes auf Ewig wurde von ängstlichen Bürgern prophezeit. Bei dem Versuch, den Ursprung solcher Geschichten ausfindig zu machen, mussten wir feststellen, dass es mehrere Quellen dafür gibt, die sehr Unterschiedliches berichteten, so dass kaum anzunehmen ist, dass es sich um eine tatsächliche Bedrohung handelt, die ihre Schatten voraus wirft. Aber, werter Leser, macht Euch selbst ein Bild, wir geben hier getreulich wieder, was man uns berichtete, so wahr wir Cobaltrox Breitenklein und Cobaltrix Kleinenbreit heißen.

Zunächst machten wir einige empfindsamere Gemüter unter den fleißigen Menschen Angbars ausfindig, die seit den Drachentagen von Träumen und Vorahnungen geplagt werden. Die meisten sind unklar und dunkel, einige Bürger sprachen aber auch von schlafenden Riesen, Sturmfluten auf dem See, blendenden Lichtern oder gar

grollendem Feuer in den Gebeinen Sumus. Aus all diesen verschiedenen Bildern wollte sich uns aber keine höhere Weisheit erschließen, so dass wir die Deutung nur zu gerne unseren Lesern überlassen.

Zu diesen finsternen Ausblicken gesellen sich noch Berichte einiger Hirten aus den nahen Koschbergen. Mein Bruderherz Herr Breitenklein konnte einen von ihnen für ein Gespräch gewinnen. Sein Bericht sei an dieser Stelle in zusammengefasster Form abgedruckt:

Joa, ich weiß schon, was Ihr meint, ich hab es ja am eigenen Leibe verspürt, zusammen mit meinen guten Schafen. Wir waren oben auf der Alm, nicht weit vom Sindel, und die Herde hat friedlich dagestanden und gegrast, als es plötzlich da war. Erst haben es die Schafe gemerkt und geblökt wie blöde, und dann hat der Wutzer zu bellen angefangen und wollte gar nicht mehr aufhören, und ich hatt' so ein Gefühl im Bauch [...]. Und dann hat es zu rumpeln angefangen und meine Herde hat das Weite gesucht, bevor dann ein Zittern kam, das ging mir durch und Arm und Bein [...]. Bald war es wieder vorbei, und ausschaut hat es wie vorher, bloß vielleicht ein paar Äste sind heruntergekommen, wie bei einem Sturm, aber meine Schafe, als ich die endlich wieder eingesammelt hatt', die wollten da nicht wieder hoch, kein Stück.

Dazu sagte Tristoban Biret vom Orden der Wächter Rohals im Gespräch mit Herrn Kleinenbreit, dass die Magier des Ordens bisher keinerlei magische Auffälligkeiten aus dem Umland oder dem Inneren der Stadt feststellen konnten, die die Traumgesichte oder die Erlebnisse des Hirten erklären würden. Man gehe aber weiterhin jeder Spur nach und halte sich bereit, auf

jegliche zutage tretende finstere Magie sogleich mit der gebotenen Härte zu reagieren - sollte sich zeigen, dass die Fürstenstadt tatsächlich von solcher bedroht ist.

Um den wackeren Koschern eine weitere Sorge zu nehmen, ließ sich Herr Breitenklein von einem Krieger aus Koschim versichern, dass vom Alagrimm nichts zu befürchten sei, dieser „ruht sicher in den Kerkern des Bergkönigs, und bei Angrosch, das bleibt auch so!“

Gemeinsam gingen Herr Kleinenbreit und Herr Breitenklein einem weiteren Gerücht nach, das unter den Handwerksgegnen Ingluts die Runde macht, demzufolge Seine Eminenz Lorthax, Sohn des Loin, von eben jener Unruhe geplagt sei, die die Stadt erfasst habe, was kaum als ein gutes Zeichen gedeutet werden könne, zumal die Eminenzen Ibralosch, Sohn des Igen, Schürer der Flamme, und eben Lorthax, Träger des Steins, derzeit die Kirche des Allvaters Ingerimm in Angbar führen, solange die Erhabene in Gareth weile, wo sie derzeit um Unterstützung für ihren Kampf gegen Yöl-Ghurmak wirbt. Denn ebenso wie das Feuer des Herrn niemals verlischt, so dürfen auch seine Gesellen und Lehrlinge nicht ruhen. Wir konnten jedoch Seine Gnaden Haldur Schwarzacker zu einer kurzen Arbeitspause überreden, in der er uns versicherte, dass die Kirche keinen Grund zur Beunruhigung sehe. „Die Leute sind nur unruhig, weil die Erhabene nicht in der Stadt weilt, und ihre Anwesenheit ihnen sonst stets Sicherheit gegeben hat. Doch Angbar, bange nicht! Dein Vogt wacht ebenso über dich wie dein Fürst, und auch ohne die Erhabenheit steht die Kirche Ingerimms auf einem festen steinernen Sockel!“

*Cobaltrix Kleinenbreit &
Cobaltrox Breitenklein
(Tim Steeger und Tjorven Müller)*

Neue Uthuria-Expedition aufgebrochen

BELHANKA. In aller Stille brach Anfang des Jahres eine neue Uthuria-Expedition aus Belhanka auf. Mit lauten Bekanntmachungen und reisenden Werbern wurden in den Monden zuvor Seefahrer und Siedler für den fernen Südkontinent gesucht, aber die Abreise erfolgte diskret, ganz anders als es die hochtrabenden Ankündigungen erwarten ließen. Mittlerweile liegen dem Belhankaner Beobachter Informationen vor, die deutlich zeigen, weshalb diese Expedition unter Ausschluss der Öffentlichkeit aufbrach: weder war eine größere Zahl Forscher noch an Dienern der Kirchen mit an Bord.

Offensichtlich stehen weder hesindegeliches Interesse an fernen Ländern noch der Wunsch, den richtigen Glauben zu den unwissenden Eingeborenen zu tragen im Zentrum der Uthuria-Erkundung, sondern einzig und allein wirtschaftlicher Profit. Letztlich sollte diese Erkenntnis niemanden verwundern, ist doch das Bankhaus ya Strozza, ebenso wie bei der ersten Expedition vor eineinhalb Jahren, der wichtigste Finanzier. Dennoch hätten wir uns von einer solch bedeutenden Persönlichkeit wie dem Leiter des Bankhauses, Lessandro ya Strozza, mehr moralisches Verantwortungsbewusstsein erwartet.

Lessandro ya Strozza war auf Nachfrage nicht für einen Kommentar zu sprechen, in der Admiralität Belhanka wurde auf die bisherigen Ergebnisse verwiesen und erklärt, im Zentrum stünde primär die Errichtung einer geeigneten Infrastruktur. Der Bund des Wahren Glaubens dagegen kündigte an, auf die nächsten Uthuria-Fahrten einige geschulte Missionare mitzuschicken.

Quido Berylli (MM)

Adventurischer Bote, Efferd 1057 BF

Nachwuchs im Khunchomer Großfürstenhaus?

KHUNCHOM. Gute Nachrichten erreichten uns kurz vor Drucklegung dieser Ausgabe aus dem beschaulichen Khunchom. Nachdem sich Madra saba Yakuban, Schwiegertochter des Großfürsten und Enkelin des legendären Zaubersultans Hasrabal von Gorien, lange nicht in der Öffentlichkeit gezeigt hatte, gab es bereits Mutmaßungen über ihren Gesundheitszustand. Insbesondere eine (wohl unbedachte) Äußerung der aranischen Botschafterin hatte besorgten Mienen zur Folge gehabt, berichtete Manjula Azinasuni doch bei einem Empfang, dass sie nach einer Heilkundigen aus ihrer Heimat geschickt habe, um der jungen Frau beizustehen. Erst gestern besuchte Madra nun aber überraschend ein Waisenhaus im Khunchomer Hafenviertel. Eskortiert von sechs Soldaten der Palastgarde und einem leibhaftigen Dschinn der Luft besuchte sie das Etablissement, um den Kindern Geschenke zu bringen und ihre Sorgen zu hören. Dabei blieb Schaulustigen nicht

verborgen, dass sich der Leib der jungen Frau deutlich unter den weiten Kleidern wölbte. Nur kurze Zeit später bestätigte Palastwesir Khorim ibn Tulachim freudestrahlend: „Großfürst Selo und seine Gemahlin Shenny geben bekannt, dass ihr Sohn Stipen Kulibin und seine Gemahlin Madra saba Yakuban ihr zweites Kind erwarten. Der werdenden Mutter geht es gut, und bei Hofe sind alle entzückt über diese freudigen Nachrichten.“ Der kleine Sheranbil Kulibin, nach seinem Vater der zweite in der Khunchomer Thronfolge, kann sich wohl – die Götter seine gepriesen! – auf ein Geschwisterkind freuen. Nach Bekanntgabe der Schwangerschaft schnellten die Quoten auf die Geburt eines Jungen in ungeahnte Höhen. Viele Khunchomer Bürger sehen im Besuch des Waisenhauses ein eindeutiges Indiz, dass Madra saba Yakuban eine Tochter unter dem Herzen trägt.

Ahram Dinkelkorn (ED)

*Echte Greifenfurter Rübenreiben!
Weil jeder eine Rübenreibe braucht.*

Topfpflanze gesucht?

*Dann kauft nicht bei Nareb
Dolotarez, denn dort kaufte bereits
der Grobexecutor! Kommt lieber zu
uns! Beste Qualität und kostenlose
Beratung!*

*Dekorative Dalien, kratzige Kakteen,
gefährliche Gartenpflanzen
Nur von Xenefiris und
Boronio Antoya*

*Die feinsten Pinsel der Welt
für Künstler von Welt.*

*Nur aus echtem Elfenhaar!
Erhältlich bei Carisia Farbenkind
Mavetti, direkt neben der Halle der
Schönen Künste, Kuslik*

*BOSPANISCHE ALBERTÜMER,
UTHURISCHE KURIOSITÄTEN, GÜLDENLÄNDISCHE
SCHATZE UND ECHTE SCHNÄPPCHEN!
JEDE WOCHEN GROSSE VERSTEIGERUNG
IM AUKTIONSHAUS COMMARION, BELHANKA*

*Was trinkt man selbst in tiefstem Tal?
Guten Wein aus Engasal!*

GEILE NEUE BÜCHER

SCHWÄRZER ALS ALLES ZUVOR

Nach **Schwarze Perle**, **Schwarze Segel** und **Schwarzes Land** kommt jetzt **Schwarze Bohne**, der vierte Teil von André Wieslers furioser Trilogie **Rose der Unsterblichkeit**.

Alrik, Karas, Wähelahe und ihre Gefährten haben eine Region erreicht, in der vielleicht noch nie ein Aventurier war: die Heimat der geheimnisvollen schwarzen Bohne. Nur einen winzigen Teil dieses Schatzes bringen sie nach Porto Velvenya zurück. Doch sie entfachen damit einen Streit, der nicht nur ihre neue Heimat und die ganze Stadt zu spalten droht, sondern sich mit ungeahnten Konsequenzen bis nach Aventurien ausdehnt.

ПАМЕПЛОСЕ ПАЧТ

Ans Eingemachte geht es in **Namenlose Nacht** – **Orgien in den Thermen** dann Ende April.

Der Titel ist nicht umsonst ab 18 Jahren empfohlen und wird ausschließlich im F-Shop (und so der Vorrat reicht auch bei Veranstaltungen) erhältlich sein. Alles beginnt harmlos mit der Suche nach einer verschwundenen Tochter aus gutem Hause und endet auf einer verruchten Orgie in der Garethher Bardotherme – dazu noch in den Namenlosen Tagen. Hier müssen die Helden beweisen, dass sie auch spärlich bekleidet in der Lage sind, ihren Mann oder ihre Frau zu stehen. Anton Weste und Tom Finn haben in dem Abenteuerband neben einer ordentlichen Portion Humor auch jede Menge Anspielungen auf 30 Jahren *Das Schwarze Auge* eingewoben, und so kann Namenlose Nacht nicht nur mit einem wirklich exotischen Setting aufwarten, sondern ist auch eine augenzwinkernde Hommage an die Vergangenheit.

DIE GRI SOß-KAMPAGNE

Wir haben auf eure Wünsche gehört! Da ihr in Umfragen den Zuckerbäcker zum beliebtesten Charakterkonzept gekürt habt – dicht gefolgt vom Koch und der Hauswirtschafterin – und da Peraine und Travia als beliebteste Göttinnen abschnitten, haben wir in Zusammenarbeit mit den Autoren des Aventurischen Kochbuchs ein passendes Produkt entwickelt: die geschmackvollste DSA-Kampagne aller Zeiten!

Als Verlag mit Sitz nahe Frankfurt am Main war es uns zudem wichtig, uns deutlich zu unserer Region zu bekennen. Die **Gri Soß** lehnt sich deshalb nicht nur an die sieben Zutaten



der schmackhaften Kräutersauce aus Frankfurt an, sondern ist auch im hessischen Dialekt verfasst.

Inhalt der Kampagne wird sein, die sieben Kräuter einer der Travia heiligen, karmalen Sauce aufzufinden, um damit ein würdiges Gericht für Rohajas Hochzeitsfeier zuzubereiten. Auftakt der gefährlichen Queste ist **Sauerampfergeboren**, wo man bei der Besiedlung der Hardorper Ebene das erste Kraut findet. In **Schnittlauch der Verheißung** suchen die Helden dunkle und feuchte Orte in ganz Aventurien ab, denn nur hier gedeiht die namensgebende zweite Zutat. Die mittleren Bände **Porto Petersilia**, **Der Fluch des Blutboretts** und **Der Gott der Soß'Artal – Die krassen Kresse-Kriege** spielen in Uthuria. In **Pimpinellen**

aus **Dunklen Zeiten** müssen die Helden eine Zeitreise unternehmen, da die sechste Zutat bereits ausgerottet ist. Die Kampagne wird schließlich in Thorwal mit **Irrfahrt im Kerkel** ihr furioses Finale finden. Die mittlerweile zu prämierten Küchenchefs aufgestiegenen Helden müssen eine letzte Herausforderung bestehen, denn als einziges aventurisches Volk haben die Thorwaler die Eier, um die Sauce zu vervollständigen.

WEITERE MUNDART-ABENTEUER

Doch damit nicht genug! Ulisses plant zum dreißigjährigen Jubiläum des Schwarzen Auges, mehrere Abenteuerbände in verschiedene Dialekte zu übersetzen. Bereits in der Druckerei sind die ebenfalls hessischen Abenteuer **Dem Flussbabba sei Fluch** und **Die Bürschermeister von Offebach**.

Aber auch andere Dialekte sollen nicht zu kurz kommen. So werden einige vergriffene Abenteuer in Dialekt neu aufgelegt: Unsere fränkischen Autoren arbeiten an **Unter Bajuwaren**, **Feenflüchlerla**, **Zwischer die Frond'n** und **Der aweng wenicher Ersäddliche**, die sächsischen an **Örkengöld** und der Märchenanthologie **Ei Verbibschts nochmal!**

Auch in der Heimat des Schwarzen Auges, dem Ruhrgebiet, sind die Autoren fleißig: Es werden die Soloabenteuer **Dat schwatte Zeche** und **Im Griff von die schwatte Zeche** übersetzt, aus Hamburg erwarten wir **Mudderglück**. Als Bonus wird die kostenlose Spielhilfe im PDF-Format zum uthurischen Häuslebauen ins Schwäbische übertragen (**Uthars Ländle**).



LESEPROBE AUS

DER FLUCH DES BLUTBORRETSCHS

Für alle, die sich nicht vorstellen können, wie sich ein Abenteuer auf Mundart liest, hier eine exklusive Leseprobe aus **Der Fluch des Blutborretschs**.

Des verduftede Viesch

Zum Vorlese oder Nachbabbele:

Hibbe wie dribbe törme sisch Käfische und Löscher voller Viescher. Mit Seile und Kedde eigelocht wärken sie ziemlich feddisch und nied. Wo de aach hinglotzt, sind fellische Bies-ter aussem Busch, die sich gesche die Gidder wärfe, ferschter-liche Insekte, die in ihren Löschern hogge, oder Krogodile, groß wie e dausend Lidder Bembel. Ei Doodglotzer (sprich: Dood-Glott-zär, Todrichter) steht in nem Käfisch und zeischt jedem, der ihn aadatscht, sei Fehler vor Aache. Aber horschemal! Da geht irschendwo Holz und Eise kapudd! Und dann kreische uff einmal alle durschenanner!

Uff de Römerbersch von dene Soß'Artal wedde so rischtisch ge-fährliche Viescher in Bodenlöschern und Käfischen zum später riduell Doodmache eigelocht gehalde. Ei Grupp aus Dribbdebach hat sogar e Zieschelutscher (sprich: Zieh-sche-lutsch-är; Ziegen-sauger). Und ebbe dieser törmt aus sei Käfisch.

Die Jaachd uff de Zieschelutscher

SR 1: Des Biest haut in dem Dorschenanner ab und mischt jeden uff, der dadebei im Wesch steht. Dann nutzt es sa Fähischkeit zum Verschdeggele. Zum Ausdokdern, wo der Kerle jetzt hin is, is eine Lunse-Probe +4 nödisch.

SR 2+: Dabbe die Helde hinnerher, sind längerfrisdische Fädde-suche-Proben (Dauer je 1SR) nödisch. Bei 25 TaP* is des Biest gefunne. SR 2-5: Doode pflastern den Wesch des Zieschelutschers durchs östliche Mainhattan. Üwwerall sind Hoseschisser, die sisch verkriesche, und Verletzte mit gebrochene Baa, offene Herndeggel und annere Wunden.

SR 6: Des Viesch schlörft jetzt zu der Kärsche-Schule. Einische dabbische Kinner versuchen es uffzumische.

SR 8: Des Viesch laaft ins Gallusviertel und verschdeggelt sisch in de Gass zum Ufflauern.

SR 10: Es flieht in de Busch und is alleweil fort.

Die Kriescher aus Dribbdebach helfe beim Uffspüren. Sie schmei-sen mit schwere Worfnetze, die sie bundisch bemalt habbe, was es dem Zieschelutscher net einfach macht, die Fabb von de Hinner-grund anzunehme und seine Fähischkeit zum Verschdeggele zu nutze. Die Kriescher wedde aageführt vom klaane Karlheinz (*1009 BF, braade Nas, Haare wie e Kloobersched, goldene Halskät-sche, Kuseng vom Bürschermeister von Dribbdebach, schmächti-scher Hannebembel, subber Kriescher).

Prinzipiell habbe die Helde hier draa Möglicheide, je nachdem was se so könne und wie se druff sind:

Aals druff: Wenn die Helde rangehe wie der Flocki ans Gehack-te und des Viesch doodmache, finne des die Babbsäck aus Dribb-dedach net so witzisch. Errlich jetzt, des gibt rischdisch Ärscher, denn die krije dadurch Knaadsch mit ihrer Alden und sin den Helde geschenüber nun garschdig eingestellt, denn sie habbe kaa Mitbringsel für die Uschi mehr. Sie verlange, dass die Helden ihne helfe, noch en Ungetüm einzufange. Als ob!

Momendemal: Wenn die Helde des Biest net uffmische, geschieht nix weider, dafür wedde sie aber von alle annere Krieschern als Schluuris und Schwätzer agesehe. Sind se ja aach!

Eiloche des Biests: Waren die Helde hilfreich beim Eiloche, danke die Dribbdebacher des ihne aach. Sie habbe in ihnen eschte Kum-bel gewonne!

LESEPROBE AUS UTHARS LÄNDLE

Eine weitere beispielhafte Leseprobe finden Sie im Folgenden. Das Original stammt aus der kostenlosen Spielhilfe **Uthars Land Seite 5 f.**

DER HÄUSLEBAU IN REGULARIEN

Desch Dalend *Baugunst* ist zwar nit uf elle Fälle netig, kann aber alleweil als Hilfsdalend (**WdS 15**) für alle Baugschäft-le verwend wedde. Ebbeso dient das Dalend *Zimmerleit* als Hilfsdalend für Holzgeschäftle, *Mauersleit* für Stoigschäftle und *Buggelgebuddel* für Buddelgeschäftle. Zum Bau von Holz-häusle und -dächle wird das Dalend *Holzgeschäftle* verwend, zum Bau von Stoihäusle das Dalend *Stoimetz*, für Gebuddel aller Art (Bronna, Suddera, Gräbele) das Dalend *Keia, jucka, sauua*. Der Fortlauf beim Häuslebau wird mit al botte Dalen-deisatz (**WdS 15**) zoigat: Pro Dag und Männle ist eine Brobe auf *Holzgeschäftle, Stoimetz* oder *Keia, jucka, sauua* denkbar.

◆ An DaB* (= ibrige Dalendbunkde) lange dabei so viele wie die fir das Schaffen netige Amas an Baukruscht gemessen in Pfänderle oder einem Handkarra ausgebaggardem Bauragold beim Buddele.

◆ Für den Bau drussa eines hopfaleichten Häusles aus Spächtle lange also 5 DaB*. Hanoi, damit die Stoi-Basis eines kleinen Schlössles auch hebt, wohl aweng eher 10.000 DaB*.

◆ Gibt es im Ländle sogar ei Fichtamoped, werden 3 Dipfele auf den DaW *Holzgeschäftle* der schaffende Handwerksleit da-zu gzehlat.

◆ Alle Broben werden je GO/2 (=Gonschdidution gedeilt durch zwei) Dage beim Schaffe um 1 horicher gmacht, sofern kein Sunndig derweil doderzwischa liagt.

Die vielerlei Bauweis habed unterschiedlich Aschdänd und sind dadeweil folglich noh bassend zu biaga:

- ◆ dürre Holzspächtle +/–0
- ◆ desgleiche mit Versicherung –3
- ◆ Daachblatt +4
- ◆ Stoi +4
- ◆ desgleiche mit Bauspara Vertraach –3

A HÄUSLE NIT SELBER BAUE

Ei was isch denn das? Nadürlich wird selba gschafft! Keine Ausred.

EHRGEIZ – EHRE – EWIGKEIT

EINE GESCHICHTE AUS DEM BODENLAND VON GUDRUN SCHÜRER

Hätte er doch nur die verphexte Brille nicht verloren! Als ihn die Sumpfrantze erwischte hatte, war das Gestell in hohem Bogen ins Gras gefallen. Das Biest hatte sich tief in seinem linken Oberschenkel verbissen, bevor es ihm mit viel Glück gelang, dem Tier das Genick zu brechen. Den Kadaver schleuderte er dem nächsten Angreifer entgegen, einem rüdisen mageren Tier mit struppigem Fell, dessen hässliche Fratze nur aus gebleckten Zähnen zu bestehen schien. Die anderen Affen begannen, dem Vieh die unerwartete Beute streitig zu machen und ließen vorerst von ihm ab. Die Kreaturen fraßen sich tatsächlich gegenseitig. Angewidert wandte er sich ab und schleppte sich weiter, so schnell ihn sein verletztes Bein trug – weiter hinein in die Rotaugensümpfe.

Er musste viel Blut verloren haben, sein Kopf fühlte sich merkwürdig leicht an. Vermutlich sah er deshalb so schlecht. Auch das allgegenwärtige Zwitschern und Quaken der Sumpfbewohner drang nur noch gedämpft an sein Ohr. Immerhin hatten die Schmerzen nachgelassen. Von den Rantzen war jetzt nichts mehr zu sehen. Eine kurze Weile wollte er noch ausruhen, bevor er den Weg zum Lager suchte.

Hoffentlich hatte es Saska zurück zu den beiden Führern geschafft. Die gierigen Fallensteller, die sie angeheuert hatten, ihnen den Weg durch das trügerische Gelände zu weisen, hatten versucht, ihre Entlohnung in die Höhe zu treiben. Das Doppelte des vereinbarten Preises hatten sie verlangt, sonst würden sie nicht

weitergehen. Er hatte sich nicht erpressen lassen – eine Entscheidung, die er jetzt bitter bereute. Zornig hatte er das Lager in der festen Überzeugung verlassen, den Rest des Weges auch ohne die Halsabschneider zu finden. Es konnte nicht mehr weit sein. Saska, aufgeregt und voller Eifer, war ihm ohne zu Zögern gefolgt.

Der Sumpf hatte eine lebensgroße Rondrastatue ausgespien. Es geschah nicht selten, dass das Moor wieder freigab, was es verschlungen hatte, selbst nach Jahren oder gar Jahrhunderten. Einheimische sollen die Statue entdeckt haben und eine krude Zeichnung zusammen mit der Beschreibung der Fundstelle an einen norbardischen Händler verkauft haben. Dieser übergab sie, natürlich ebenfalls gegen Entgelt, dem Sacer Ordo Draconis, den Draconitern, in dessen Diensten Saska und er standen. Die Zeichnung, obschon von geringer Kunstfertigkeit, versetzte die beiden Historiker in helle Aufregung: Die strenge, fast kantige Linienführung, die altertümliche Rüstung der Göttin und nicht zuletzt der

wuchtige Zweihänder in ihren Händen, die Spitze dem Erdboden zugewandt – typisch für die sakrale Kunst zur Frühzeit der Theaterritter. Es war bekannt, dass die Ahnen der Bronnjaren versucht hatten, ihre Heiligtümer vor dem Zugriff der Priesterkaiser zu retten. Ihr Weg mochte durchaus in die unberechenbaren Rotaugensümpfe geführt und auch hier geendet haben. Der Fund war eine einmalige Gelegenheit, zu Ansehen und Anerkennung zu gelangen, gesetzt den Fall, kein Anderer käme ihnen zuvor.

Etwa eine halbe Stunde mochten sie unterwegs gewesen sein, als der Nebel kam. Mit dem Nebel kamen die Sumpfrantzen, mindestens ein halbes Dutzend. Diese grässlichen Affen waren schlau und hatten ihn mit bemerkenswertem strategischen Geschick von

Saska getrennt. Der Gedanke, dass seine Gefährtin

weit besser mit dem Säbel umgehen konnte als er, beruhigte ihn ein wenig. Die Biester waren feige und hielten sich an die leichtere Beute, also an ihn. Mit etwas Glück würde sich Saska zum Lager der Fallensteller durchschlagen können, wo sie in Sicherheit wäre.

Seine schlechte Wahrnehmung bereitete ihm jetzt doch Sorgen. Der Nebel schien noch dichter geworden zu sein, die Geräusche des Sumpfes noch

leiser. Die knorrige Silberweide, an der er sich noch vor einem

Augenblick abgestützt

hatte, war nur noch als Schemen erkennbar. Eigentlich eher

als Schatten, dunkelgrau im Grau des Nebels.

Aber es half nichts, er musste weiter. Er müsste eben sehr vorsichtig sein, sich Schritt für Schritt vorantasten, um nicht in eines der Mooraugen zu treten. Zur Not würde er auf allen Vieren kriechen. Nur noch einen kurzen Moment.

Wenn sie diese Expedition abgeschlossen hätten, würden Saska und er den Traviabund schließen. Vor Beginn der Reise hatten sie darüber gesprochen. Beide waren der Meinung, es sei eine vernünftige Idee und zu ihrem beiderseitigen gesellschaftlichen und beruflichen Vorteil. Von Liebe war nie die Rede – Liebe ist etwas für Träumer oder Almadaner und mit ernsthafter wissenschaftlicher Arbeit nicht in Einklang zu bringen. Der Historikerin Saska brachte er Respekt, der Freundin verhaltene Zuneigung entgegen, eine solide Grundlage für ihre Ehe. Umso mehr überraschte es ihn, wie schmerzhaft die Sehnsucht in seine Seele biss, als er an seine Gefährtin dachte. Gleich würde er aufbrechen und bald würde er wieder bei ihr sein.



Inzwischen war nicht einmal der Schatten des Weidenbaums mehr auszumachen. Er starrte in eine gleichmäßig graue Welt, die zunehmend dunkler wurde. Konnte es sein, dass schon die Nacht hereinbrach? Er konnte doch unmöglich den ganzen Tag hier gerastet haben! Er fühlte sich elend, und eisige Kälte hatte von ihm Besitz ergriffen. Zudem vermeinte er Stimmen zu hören, ein wohliges Seufzen, ein geflüstertes *Willkommen*, ein gehauchtes *Sing für sie*. Fieberträume, dachte er, die Wunde muss brandig geworden sein. Er musste unverzüglich aufbrechen. Er stand auf und wunderte sich, wie gut ihn sein verletztes Bein trug. Er ging einen Schritt nach – oben? In der konturlosen Nebelwelt hatte er jeden Richtungssinn verloren. Er tastete vorsichtig um sich, bekam aber nichts zu fassen als leeren Raum. Doch selbst *Raum*, vermeinte er sich zu erinnern, fühlte sich anders an. Wie sollte er so wieder zurückfinden? Wie sollte Saskia ihn finden, wenn sie nach ihm suchte? Sie würde ihn doch suchen? *Rufe sie, dann könnt ihr gemeinsam tanzen*, wisperte es. Der Vorschlag schien ihm vernünftig. „*Hier bin ich!*“, rief er. „*Komm zu mir!*“

Die Brille lag nur wenige Schritte neben dem zerfetzten Kadaver, der einmal ein Sumpfrantze gewesen sein mochte. Und wenige Schritte von dem tiefdunklen Fleck auf dem Erdboden, von dem eine deutliche Spur weiter in den Sumpf führte, offensichtlich Blut. Saskia bezweifelte, dass es von dem toten Affen stammte. Beklommen blickte sie auf die zersprungenen Gläser in ihrer Hand. Sie konnte sich keinen rechten Reim auf das machen, was sie hier vorfand. Sie hatte ein schlechtes Gefühl, aber noch mochte sie die Hoffnung, Arvid lebend zu finden, nicht aufgeben. Sie waren getrennt worden, als die Rantzen angriffen, doch die Biester setzen ihrem Gefährten nach und verfolgten sie nicht weiter. So rasch, wie er gekommen war, verzog sich der Nebel wieder und gab die Sicht auf das Gelände frei. Saskia kehrte sogleich um und stand nun da, wo sie ihren Gefährten das letzte Mal gesehen hatte. Seit dem Angriff konnte nicht mehr als eine halbe Stunde vergangen sein. Sie folgte der Blutspur, bis diese im schlammigen Untergrund nicht mehr zu erkennen war. Der weitere Weg war nur zu erraten, aber sie war sicher, dass Arvid ihn eingeschlagen hatte. Keinen Steinwurf entfernt streckte eine Silberweide ihre knorrigen Äste in den Himmel: Die einzige Landmarke weit und breit. Er hatte sich gewiss an ihr orientiert. Vorsichtig lief sie weiter, auf ihre Schritte bedacht und den Säbel in der Hand. Im Morast zu versinken oder doch noch ein Opfer der Rantzen zu werden, nützte keinem etwas. Als sie den Weidenbaum passierte, war der Nebel wieder da. Wie ein Gespinnst, ein gewaltiger Kokon, lag er vor ihr und verbarg den weiteren Weg. Saskia musste sich zwingen, den widernatürlichen Dunst zu betreten, doch wenn sie jetzt umkehrte, hieße das, Arvid verloren zu geben. Schon nach dem ersten Schritt sah sie die Hand nicht mehr vor Augen, dafür hörte sie ein Raunen und Flüstern um sich herum. Sie tastete sich vorwärts durch den immer zäher werdenden Schlamm, die Klinge von sich gestreckt, bis sie sich den Fuß an etwas Hartem stieß. Vorsichtig tastete sie nach dem Hindernis und fühlte die Umrisse der Leuine.

Die Statue war von Moder bedeckt. Vielleicht hat Arvid hier gewartet, schoss es ihr durch den Kopf. Er mag ganz in der Nähe sein. „*Arvid*“, rief sie. „*Hörst Du mich?*“ Als habe sie nur auf den Ruf gewartet, sprang eine dunkle Gestalt direkt vor ihr auf den Stein. Erschrocken brachte Saskia ihren Säbel zwischen sich und den Schatten und wich hastig zurück. Ihr Fuß blieb an einem weiteren Hindernis hängen, nicht aus Stein diesmal, sondern aus Fleisch und Blut. Sie fiel rücklings in den Sumpf und riss den Körper mit sich.

Arvids Leiche landete auf ihr. *Hier bin ich!*, meinte sie zu hören. *Komm zu mir!* Ihre Füße suchten verzweifelt nach festem Grund, um sich dem Druck des schweren Mannes entgegenzustemmen. Sie fanden keinen. Der Sumpf zog sie unerbittlich in die Tiefe. *Singt für sie!*, wisperte es. *Singt IHR zu Ehren!*

Der dunkle Schatten hockte auf der Statue der Rondra und betrachtete die Szene mit Erleichterung. Er mochte es nicht, wenn Andere der steinernen Frau zu nahe kamen. Selbst die Rantzen seiner Horde hatte er weggebissen. Sie hatten kein Recht, hier zu sein. Sie kamen und gingen. Ihr Leben war zu kurz, um ihrer Nähe würdig zu sein.

Er betastete das steinerne Gesicht, fuhr mit den knöchigen Fingern über die strengen Züge. Seit sie aus dem dunklen Moor aufgetaucht war, kamen ihm Erinnerungen in den Sinn. Sie war der Grund, warum er hier war. Er musste sie schützen, mit Zähnen und Klauen, wenn es sein musste, mit dem Leben.

Sie waren zu zweit gewesen, zwei Streiter für die selbe Sache, die die Herrin sicher durch die Sümpfe bringen sollten. Dann kam der Karren vom Weg ab und drohte, mitsamt seiner wertvollen Fracht zu versinken. Sie stiegen in den Schlamm, in das Gestrüpp neben dem Pfad und wuchteten das Gefährt zurück auf den festen Grund. Die Kratzer, die ihm die Dornen in die Haut gerissen hatten, waren ein geringer Preis für die Rettung der Herrin.

Danach wurde alles anders. Sein Kamerad wurde ihm fremd, er selbst wurde sich fremd. Seine Arme wurden länger, sein Körper bedeckte sich mit Fell, seinen Fingern entwuchsen scharfe Krallen. Eines Nachts stand der Gefährte über ihm, mit Tränen in den Augen und der Klinge in der Hand. Wäre er noch er selbst gewesen, er hätte ihn gewähren lassen. Aber er konnte nicht. Im Kampf rissen sie den Wagen um. Die Herrin versank in der Tiefe und sie beide mit ihr.

Aber nur er kroch wieder hervor, erneut verändert. Die klauenbewehrten Hände waren knöchig und wie mit Leder überzogen. Von dem Fell waren nur noch räudige Fetzen übrig, die langen Reißzähne in seinem Maul ständig gebleckt, da er keine Lippen mehr hatte, mit denen er sie hätte bedecken können. Und so wartete er hier. Sumpfrantzen kamen, erkannten ihn als den Stärkeren und folgten ihm. Jetzt, da SIE wieder hier war, kannte er seine Aufgabe: Ihr ergebener Wächter zu sein – bedingungslos. Seinen Kameraden konnte er singen hören in der Nacht. Manchmal sah er ihn leuchten und tanzen. Seine Aufgabe war es, jene zu rufen, die würdig waren, sich dem Chor anzuschließen, der da sang *IHR zu Ehren, bis in Ewigkeit*

BALD IST ES SOWEIT!

Liebe Botenleserinnen und Botenleser!

Im Mai ist es endlich soweit: Auf der Role Play Convention in Köln erscheint das Beta-Regelwerk von **Das Schwarze Auge 5!**

In Ausgabe 163 haben wir euch den Aufbau des Buches vorgestellt, nun wollen wir euch einige weitere Details verraten, insbesondere in Bezug auf die drei Beta-Abenteuer, die das Regelwerk begleiten werden. Wir haben euer Feedback gesichtet und die Arbeiten am Beta-Regelwerk sind nun fast abgeschlossen. Vielen Dank noch mal an eure Unterstützung und kreative Ideen! Nun sollt ihr erfahren, wie es nach dem Erscheinen weitergeht, wie umfangreich das Buch sein wird und wie ihr es beziehen könnt.

Neben Informationen zum Beta-Regelwerk und den Beta-Abentauern wollen wir euch noch ein wenig mehr über den Stand der neuen Regionalspielhilfen verraten.

Ab dieser Ausgabe erscheint zudem eine Ecke mit lustigen Fundstücken und Anekdoten. Bei den Arbeiten sind uns und euch etliche Kuriositäten aufgefallen, die in den alten Regelwerken nicht ganz stimmig sind, uns aber zum Schmunzeln gebracht haben. Und die wollen wir euch nicht vorenthalten.

Und dann wären da noch unsere Helden: Nachdem wir euch in der letzten Ausgabe Mirhiban und Arbosch vorgestellt haben, wollen wir dieses Mal mit dem garetischen Söldner *Geron Waisenmacher*, der bornischen Hexe *Rovena*, der Auelfe *Layariel* und dem stets gutgelaunten Bruder *Hilbert*, weitermachen. Zu allen Helden erhaltet ihr Hintergrundinformationen und passende Szenariovorschläge, mit denen ihr sie direkt für eure Abenteuer einsetzen könnt. Unsere Helden werden uns durch sämtliche Regelwerke von **Das Schwarze Auge 5** begleiten. Grund genug, um ein wenig mehr über sie in Erfahrung zu bringen.



DAS BETA-REGELWERK

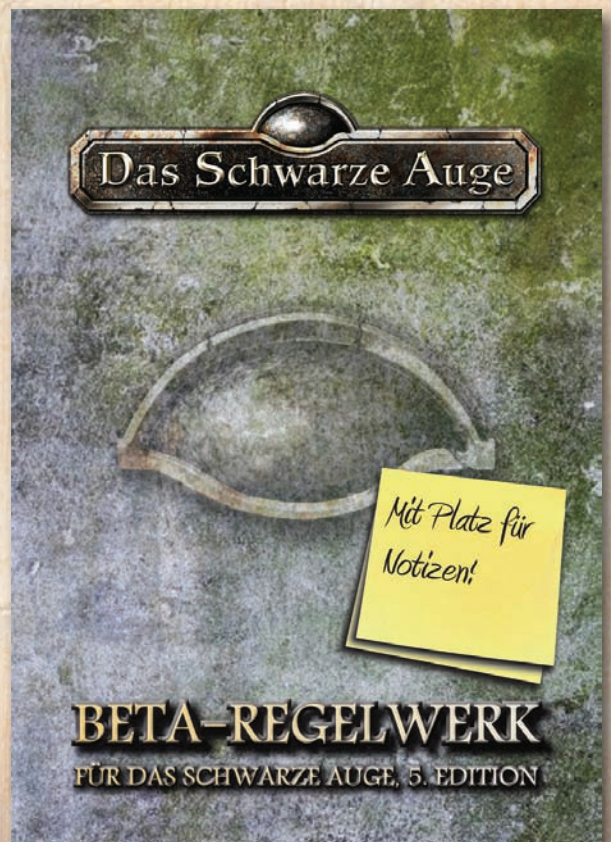
Das Beta-Regelwerk wird noch nicht vollständig im neuen Layout von **Das Schwarze Auge 5** erscheinen, da wir die Kosten des Buches euch für gering halten wollen. Dennoch möchten wir euch einen Eindruck von der neuen Optik vermitteln, sodass wir uns dazu entschlossen haben, einen Teil des Buches in Farbe zu produzieren. Diese ausgewählten Seiten sollen euch zeigen, wie die fertige Normalversion aussehen wird. Unter anderem werden die Archetypen auf den Farbseiten zu sehen sein, mit denen ihr euch sofort auf die Beta-Abenteuer stürzen könnt.

Im übrigen Beta-Regelwerk werden freie Felder vorhanden sein, wo ihr Anmerkungen aufschreiben könnt, falls euch etwas an den Regeln aufgefallen ist und ihr es festhalten wollt. (Bitte schickt uns nicht komplette Printausgaben oder kommentierte PDF-Dateien zu. Benutzt das Formular, damit können wir euer Feedback besser sortieren).

Wir haben uns dafür entschieden, da wir das Beta-Regelwerk als eine Arbeitsversion betrachten, die entsprechenden Nutzen für alle Leser haben soll. Und dazu gehört Platz für Anmerkungen.

Der Umfang des Buches wird sich auf ca. **300 Seiten** belaufen. Da das Beta-Regelwerk ein spezielles Layout aufweist (Mischung aus neuem und bisherigem Layout, Anmerkungskästen), kann die Seitenzahl noch leicht schwanken, nagelt uns bitte also nicht auf die 300 Seiten fest.

Wie schon im letzten Boten erwähnt: Es wird eine Print- und eine PDF-Ausgabe geben, wobei die PDF-Ausgabe des Regelwerks kostenlos von uns zur Verfügung gestellt wird und von der Ulisses-Website heruntergeladen werden kann. Der Preis der Printausgabe wird **14,95 €** betragen.



DIE DREI BETA-ABENTEUER

Zeitnah mit dem Beta-Regelwerk werden drei Testabenteuer erscheinen, die die Regeln auf Herz und Nieren prüfen sollen. Alle drei Abenteuer beschäftigen sich mit verschiedenen Themenkomplexen aus dem Regelwerk, z.B. den neuen Talentmechanismen und ihrer Anwendung, Reisen, Magie und Götterwirken.

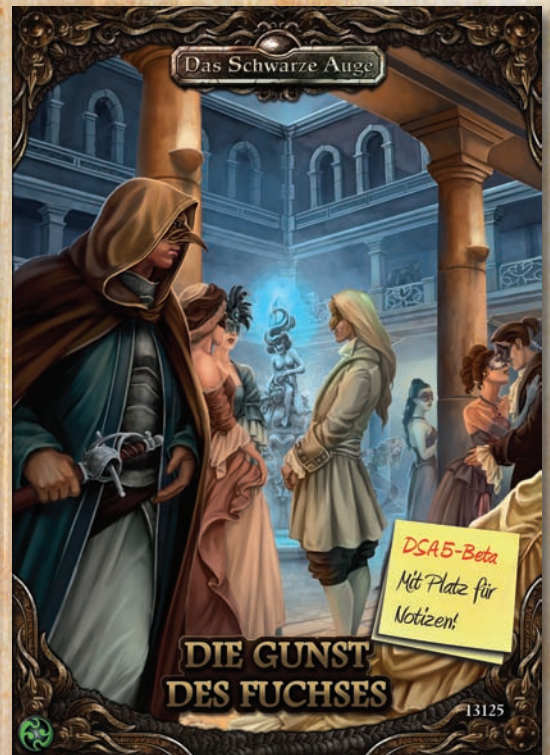
Jedes Abenteuer wird einen Umfang von ca. 50 Seiten haben. Die drei Abenteuer werden als Printausgabe und als PDF-Version erscheinen. Wie die PDF-Ausgabe des Beta-Regelwerks werden die PDF-Versionen der drei Abenteuer kostenlos sein, damit möglichst jeder Interessierte an dem Beta-Test teilnehmen kann. Die kostenlose PDF-Version kann man auf der Ulisses-Website kurz nach Erscheinen des Beta-Regelwerkes herunterladen. Der Preis der Printausgaben beträgt 7,95 €. Die Ergebnisse, Anmerkungen zu den Regeln oder dem Abenteuerverlauf kann man anschließend über unser Feedback-Formular oder die Feedback-Adresse einschicken.

Aber nun genug der Vorrede, wir wollen euch die Abenteuer kurz vorstellen, damit ihr wisst, was euch erwartet.

Die Quelle des Nagrach von *Rafael Knop* führt die Helden in den hohen Norden, in das Land an Born und Walsach. In einem kleinen Dorf am Rande des Sumpfes greift eine alte Macht um sich, und die Helden müssen all ihr Können in die Waagschale werfen, um die Bewohner und ihre Seelen zu retten.

Die Gunst des Fuchses von *Michael Masberg* führt die Helden auf sehr phexgefällige Pfade in die Stadt der Liebe und des Rausches. Es ist ein „Ocean's Eleven in Belhanka“ – nur ohne Casino (auch wenn es dort eines gibt), dafür mit einem Kunstraub. Das Abenteuer kann durch seine offene Struktur sehr frei gestaltet werden.

In **Das Tal des Todes** von *Daniel Heßler* begleiten die Helden einen Altertumsforscher auf seiner Expedition ins Regengebirge. Was als Routineauftrag beginnt, wird bald zum Kampf ums nackte Überleben, denn nicht nur die Tier- und Pflanzenwelt will den Helden an den Kragen, sie müssen sich auch in bester Indiana Jones-Manier als abenteueraugliche Forscher beweisen.



GERON WÄISENMACHER

Benannt nach einem der größten Helden der aventurischen Geschichte, stand Geron's Geburt unter einem besonderen Vorzeichen: Ein mächtiger Sturm zog während der Niederkunft seiner Mutter über seinem Heimatdorf Silkwiesen auf, was seine Eltern veranlasste, ihm einen rundergefallenen Namen zu geben und die Göttin der Stürme zu ehren. Seine glückliche Kindheit verbrachte er ihm Kreis seiner Familie, die zwar nicht reich war, aber über die Runden kam. Dieses Glück endete jedoch mit dem Orkensturm. Bei dem Angriff der Orks verlor Geron seine gesamte Familie durch einen brutalen Schamanen und seine nach Blut durstende Meute. Er selbst entging diesem Schicksal, da er sich auf einem Baum versteckte. Geron schwor, sich an den Schwarzpelzen zu rächen, es sollte aber Jahre dauern, bis er diesen Schwur einlösen konnte. Nach dem Krieg blieb ihm nichts anderes übrig, als nach Gareth zu ziehen und bei einem Freund seines Vaters in die Schneiderlehre zu gehen. Doch er merkte schnell, dass dieses Handwerk nichts für ihn war und er blieb nur in Gareth, da er nicht wusste, wohin er sonst gehen sollte.

In dem verruchten Stadtviertel Südquartier lernte er als junger Mann Söldner kennen, die ihm wegen ihrer Furchtlosigkeit und den Geschichten über getötete Orks imponierten. Und obwohl Geron immer noch jung war, war er bereits muskulös und gewandt genug, um das Interesse des Hauptmanns der Söldner zu wecken, der ihn als neuen Rekruten aufnahm.

Viele Jahre führte Geron ein abenteuerliches Leben als Mietling. Er legte seinen gewöhnlichen Namen Bunsheimer ab und nannte sich fortan nach der Söldnereinheit, der er am längsten diente und die für ihn zur neuen Familie wurde: den Wäisenmachern. Kampf und Krieg bestimmten seitdem sein Leben. Trotz harter Zeiten hielt er sich an die Ideale, die ihm seine Eltern mit auf den Weg gegeben hatten: Besiegte Gegner verschonte Geron und ihm lag weder an unnötiger Grausamkeit, noch an Brandschatzen und morden. Zu oft gab es aber wegen dieser Prinzipien Streit mit anderen Mitgliedern seiner Einheit, der seinen Höhepunkt beim Plündern eines Dorfes in der Wildermark fand, wo Geron einige seiner Mitstreiter schwer verletzten musste, um unschuldige Dörfler zu schützen. Seitdem hat sich Geron angewidert vom Söldnerleben abgewandt, bereist als Glücksritter Aventurien und verdingt sich an den Meistbietenden. Obwohl Geron als Frauenheld verschrien und berüchtigt für seine anzüglichen Bemerkungen ist, ist er in seinem Inneren ein schüchterner Mann, dem es schwer fällt, sich gegenüber dem weiblichen Geschlecht zu öffnen.

Abenteuervorschläge

◆ Manchmal träumt Geron von den Geschehnissen auf den Silkwiesen. Noch immer kann er damit nicht abschließen, obwohl er annimmt, dass der Schamane, der seine Familie ausgelöscht hat, längst tot ist.

Dies ist zwar richtig, allerdings geht von seinem Erbe immer noch Gefahr aus: *Durag*, der Tairachpriester, der für den Mord verantwortlich war, hatte Geron's Familie auserwählt, um sie seinem finsternen Gott zu opfern, um dadurch sein Leben zu verlängern. Zwar gewährte ihm Tairach diesen Wunsch nicht (schließlich konnte Geron entkommen), aber Durag gab all sein Wissen an seinen Schüler *Jurash* weiter. Dieser glaubt, getrieben von Visionen, dass er Geron umbringen muss, um Tairach's Wunsch zu erfüllen. Über Mittelsmänner schickt er Geron einen Ring seiner Mutter zu, den sein Meister einst erbeutete, und eine Botschaft, in der er behauptet, dass eine von Geron's Schwestern immer noch in orkischer Gefangenschaft lebt. Er bietet dem Söldner einen Tauschhandel: Er gegen seine Schwester.

Geron ist nicht dumm und möchte keine unnötigen Risiken eingehen, sodass er die Helden anwirbt. Gemeinsam mit ihnen will er das Orklager aufspüren, das irgendwo im Svellttal liegt. Das Lager ist eine Falle von Jurash und Geron's Schwester längst tot, aber er und die Helden können den finsternen Schamanen erledigen und eine Bauerntochter retten, die die Orks versklavt haben und die provisorisch die Rolle von Geron's Schwester einnehmen musste.

◆ Geron's Eingreifen beim Plündern eines darpatischen Dorfes haben die beiden Söldner *Harik* und *Pherian* nicht vergessen. Sie wurden von Geron schwer verletzt und waren verbittert darüber, dass nicht er von ihrem Hauptmann bestraft wurde, sondern stattdessen sie ausgepeitscht wurden.

Als sie Geron in Gareth wiedersehen, beschließen sie, sich an ihm rächen. Da sie befürchten, dass er ihnen in den Kampfkünsten überlegen ist, werben sie eine Hure an, die Geron in einer Taverne schöne Augen macht. Zwar ist Geron zu schüchtern, um auf ihre Avancen einzugehen, aber sie kann ihm wie geplant seinen Dolch entwenden, der sehr charakteristisch ist und ihm zugewiesen werden kann. Als sie diesen den beiden Söldnern bringt, töten sie sie damit und lassen die Waffe als Beweismittel zurück.

Geron wird am nächsten Morgen von der Stadtwache verhaftet, da man ihn mit der Hure zusammen gesehen hat und der Dolch bei ihrer Leiche gefunden wurde.

Ein Bekannter Geron's, der gleichzeitig ein Bekannter der Helden ist, bittet sie aufzuklären, ob Geron wirklich schuldig ist.



ROVENA AUS DEM ÜBERWALS

Rovenas Vater war ein leibeigener Waldhüter aus dem Bornland, ihre Mutter die Tochter des Bronnjaren, in dessen Diensten der Jäger stand. Ihre Liebe mussten sie geheim halten, da der Graf von Jerenow streng gegen die unstandesgemäße Verbindung war. Da die Grafentochter das Kind unmöglich behalten konnte, gab sie es an eine Einsiedlerin, die Rovenas großzog. Graf Malik von Jerenow, der Bronnjar, erfuhr dennoch von dem Kind und dem Vater, ließ den Jäger hängen und steckte seine Tochter in ein Traviakloster, wo sie den Rest ihres Lebens über ihr Vergehen nachdenken sollte. Was jedoch niemand ahnte: Die Frau, bei welcher Rovenas in Obhut gegeben wurde, war eine Hexe, die eine magische Begabung bei dem Mädchen erkannte und sie deshalb annahm. Jahrelang lebte Rovenas bei ihrer Ziehmutter und lernte bei ihr die Kunst der Magie. Erst als sie alt genug war, verriet ihre Lehrmeisterin ihr das Geheimnis ihrer Geburt und Rovenas beschloss, ihre Mutter zu suchen. Sie kam jedoch zu spät: Die Tochter des Grafen war kurz vor ihrer Ankunft an der Blauen Keuche verstorben. Rovenas, in der Zorn wegen der Behandlung ihrer Eltern aufstieg, schwor sich an ihrem Großvater zu rächen und es gelang ihr, ihm in den nächsten Monaten mit zahlreichen Flügen das Leben schwer zu machen. Mal erlitt er einen Hexenschuss, mal stürzten sich bei der Jagd selbst friedliche Tiere auf ihn. Irgendwann erkannte Rovenas aber, dass ihre Rache sie nicht erfüllte. Viel mehr war es ihr ein Anliegen, solche Ungerechtigkeit, wie sie ihr Großvater begangen hatte zu bekämpfen. Seitdem zieht sie mit ihrer Katze Alwinja durch die Lande und setzt sich für jene ein, die Hilfe brauchen. Sie hat mittlerweile Gefallen an dem städtischen Treiben gefunden, stiehlt dort, was sie braucht oder verdingt sich als Alchimistin. Gelegentlich schloss sie sich anderen Abenteurern an, denen sie als Heilerin und Wildniskundige zur Seite stand. Dass sie eine Hexe ist hält sie nicht geheim, da sie ihre Hexensträhne und Alwinja schnell als solche entlarven. Obwohl sie ihren Großvater schon lange nicht mehr gesehen hat, fürchtet sie immer noch, dass er eines Tages etwas gegen sie unternimmt, denn Rovenas ist sich sicher, dass die Bosheit des alten Mannes keine Grenzen kennt. Er gibt ihr noch die Schuld an dem Schicksal seiner Familie und nach den Flügen, die sie ihm geschickt hat, hoffte sie nicht mehr auf eine friedliche Lösung des Familienstreits.

Abenteuervorschläge

◆ Bei einem ihrer Streifzüge durch Festum ist Alwinja in die Tierfalle des Goblins Glischka geraten. An den meisten Tagen steht Ratte und Hund auf dem Speiseplan des Goblins und seiner Familie, sodass er sich über die wohlgenährte Abwechslung freut. Er nimmt Alwinja mit nach Hause und will sie am Abend als leckeren Braten für seine sieben hungrigen Kinder zubereiten.

Rovenas, die das Verschwinden ihres Vertrautentieres bemerkt hat, ist außer sich vor Angst und beginnt sie zu suchen. Die Helden werden auf die Hexe aufmerksam, da sie verzweifelt Passanten auf der Straße nach ihrer Katze befragt. Wenn die Helden sich für sie und ihre Geschichte interessieren, nimmt sie deren Hilfe gerne an. Mittels ein paar Nachfragen bei Augenzeugen sollten die Helden Glischkas Haus finden können und noch rechtzeitig eintreffen, bevor er Alwinja das Fell über die Ohren zieht. Wie die Helden die Katze retten, ob Glischka von ihnen bestraft, von Rovenas verflucht oder das Missverständnis anders aufgeklärt wird, liegt allein an den Helden.

◆ Noch immer lebt der alte Graf von Jerenow und er weiß sehr genau, wer für seine Pein verantwortlich ist. Als er damals herausfand, dass seine eigene Tochter ihm Schande bereite und sein treuer Wildhüter ihn betrog, schreckte er nicht davor zurück, sie beide zu bestrafen. Das Kind dieser Liebe sieht er immer noch als ein dämonisches Balg an und die Flüche, die Rovenas über ihn gebracht haben, bestätigen ihn in dem Glauben. Der Graf hat vor ein paar Wochen den neuen Aufenthaltsort seiner Enkelin herausgefunden und Kopfgeldjäger auf Rovenas angesetzt, die sie aufspüren und zu ihm bringen sollen. Er will sich persönlich bei ihr rächen und sie nach einem Verhör foltern und einsperren lassen.

Die Helden könnten entweder mit Rovenas befreundet sein und sie von den plötzlich auftauchen Kopfgeldjägern zu beschützen, oder sie sind selbst die Jäger und erfahren vielleicht erst sehr spät die wahren Hintergründe und müssen sich dann entscheiden, ob sie den Auftrag weiter befolgen, oder Rovenas helfen.



HILBERT AUS AUE

Kaum jemand würde hinter den gutmütigen Augen und der Knubelnase von Bruder Hilbert einen erfahrenen Abenteurer vermuten. Hilbert strahlte schon als Jugendlicher Ruhe und Gelassenheit aus. Und obwohl Bruder Hilbert der friedlichste Mensch auf ganz Dere zu sein scheint, ist er sich bewusst darüber, dass nicht jeder so friedlich ist. Jede Art von Ungerechtigkeit erzürnt ihn und er ist der Erste, der sich für Schwächere einsetzt und sich schützend vor sie stellt – egal ob es sich bei der Gefahr um einen brutalen Schläger, einen ungerechten Zöllner oder einen Dämon handelt.

Er entstammt einer gutsituierten Bauernfamilie aus Auen und wie viele Mitglieder seiner Familie vor ihm, stellte er sich in die Dienste der Perainekirche. Sein Dienst an der Göttin und den Menschen erfüllt ihn und er lebt streng nach den Geboten der Kirche. „Wer viel arbeitet, muss auch gut essen“ ist seine Devise, denn neben der Aussaat auf den Äckern, dem Verbinden von Verletzungen und der Segnung der Gläubigen ist Hilberts liebste Beschäftigung das Essen und Trinken – Gaben seiner Göttin, die man kosten muss! Obwohl er in seiner Heimat glücklich war, zog es Hilbert in die Ferne, da er spürte, dass dort die Not der Menschen größer ist als in Auen. Er schloss sich anderen Abenteurern an, zog durch die Tulamidenlande bis zum Pilgertempel in Anchopal, versuchte in den Schattenlanden das Leid der Gläubigen zu mildern und stellte sich niederhöllischen Bedrohungen und Untoten in der Warunkei, die er mit Hilfe seines eisernen Willens und Glaubens besiegte (und dem Feuer einer Fackel). Seine größte Schwäche ist seine lockere Zunge. Wann immer Hilbert etwas zu tief in seinen Weinbecher geschaut hat, wird er redselig und spricht unangenehme Wahrheiten aus, die ihn in Schwierigkeiten bringen können.

Abenteuervorschläge

◆ Bruder Hilbert ist zu Gast in einem almadanischen Dorf, wo er mit dem Magnaten über eine Erleichterung der Abgaben der Bauern verhandeln will, denn der Adlige gilt als hart und unnachgiebig. Dort wird an diesem Abend ein Fest gefeiert und nachdem Hilbert Speise und Trank gesegnet hat, probiert er gerne mehr als nur einen Becher des Landweins. Es kommt wie es kommen muss und Hilbert betrinkt sich, was seine Zunge lockert. Er beschwert sich lautstark über den Magnaten, beschimpft die Steuereintreiber des Adligen und wirft ihnen wütend einen Apfel entgegen. Die Wächter des Eintreibers handeln unbesonnen und verhaften den Ge-

weihten, der sich nach Leibeskräften wehrt. Die ebenfalls gerade anwesenden Helden können Hilbert beistehen oder nach seiner Verhaftung den Magnaten um Gnade bitten.

Forschen sie ein wenig nach, werden sie von den Dörflern zu hören bekommen, dass sie schon eine ganze Weile vermuten, dass sich der Steuereintreiber Dukaten beiseite legt und den Magnaten betrügt. Entdecken sie Beweise in den Unterlagen des Steuereintreibers für dieses Vergehen, können sie ihn nicht nur zur Strecke bringen, sondern Bruder Hilbert aus der Gefangenschaft auslösen, denn der Magnat interpretiert die Wutrede des Geweihten dann als ein göttliches Zeichen.

◆ In den nördlichen Gefilden Aventuriens hören die Helden immer wieder Gerüchte über ein vom Namenlosen verfluchtes Dorf, in dem alle Bewohner an einer üblen Krankheit leiden. Während ihren Reisen treffen die Helden auf Bruder Hilbert, der den Gerüchten auf den Grund gehen und, falls die Dorfbewohner grundlos von einer schlimmen Krankheit befallen sind, ihnen helfen will. Er bittet die Helden mit ihm zu kommen, denn er weiß nicht, wie die Dörfler dieses abgelegenen Ortes auf ihn reagieren werden.

Als sie das Dorf entdecken, zeigt sich schnell, dass die Bewohner Zwölfgöttergläubige sind und die Zwölfe trotz ihrer Pein in hohen Ehren halten.

Ihre Dorfpriester wurden von einem Geweihten des Namenlosen als erste mit der Krankheit infiziert und getötet. In weiser Voraussicht hat der Dorfschulze den übrigen Bewohnern verboten, das Dorf zu verlassen, um niemanden zu gefährden. Dennoch will Hilbert den Menschen helfen und erkennt sehr schnell, dass es sich bei der Krankheit um die Zorgan-Pocken handelt.

Er bittet die Helden, nach Gulmond und Xordai zu suchen, denn beide Pflanzen können helfen, die Pocken zu bekämpfen. Die Helden müssen jedoch damit rechnen, dass ihre Suche von dem Geweihten des Namenlosen, der sich immer noch in der Nähe des Dorfes aufhält, sabotiert wird. Um die Helden zu töten, wird er einen Ivash-Dämonen beschwören, der die Abenteurer mitsamt den Heilpflanzen verbrennen soll.





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

LAYARIEL WIPFELGLANZ

Layariel wuchs in einem kleinen Dorf südlich der Salamandersteine auf. In den Auen und Wäldern erlernte sie, sich in der Natur zurechtzufinden und entwickelte großes Geschick beim Bogenschießen und der Jagd. Seit sie zum ersten Mal einen Menschen sah, galt ihre Neugier dem merkwürdigen Volk mit den Rosenohren, deren Sitten sie zugleich abstieß wie faszinierten. Ihre Neugier wuchs im Laufe der Jahre und so früh es ihre Eltern erlaubten, reiste sie ins nahegelegene Donnerbach, um die Rosenohren zu studieren.

Ein großer Wendepunkt in ihrem Leben war das Verschwinden ihres Bruders Edorion vor zehn Jahren. Damals waren Layariel und er nach Donnerbach gereist, um Pelze gegen andere Waren einzutauschen. Ihr Bruder verschwand während des Aufenthaltes in der Stadt jedoch spurlos. Edorions Verschwinden löste in Layariels Sippe große Trauer auf. Da alle Mühen ihn wiederzufinden vergeblich blieben, beendete die Wipfelglanz-Sippe die Suche nach einigen Tagen. Nur Layariel gab nicht auf. Sie verließ ihre Familie, zog weiter nach Süden, ging jeder noch so kleinen Spur nach und erlebte zahlreiche Abenteuer auf ihrer Reise. Ihr Bruder blieb jedoch verschollen.

Layariel wollte nicht mehr zu ihrer Sippe zurückkehren, da sie es ihrer Familie übel nahm, dass sie Edorion aufgaben. Und die Welt jenseits ihrer Heimat bot so viele Wunder, die sie noch entdecken wollte. Ihre Reise führte sie nach Gareth, wo sie mehr Menschen sah als in ihrem gesamten bisherigen Leben, nach Punin, wo sie sie sich mit der elfischen Bognerin Noiona Abendwind anfreundete und von ihr ihren hervorragenden Elfenbogen Zavril geschenkt bekam, und bis zum Reich des Horas, wo sie trotz ihrer Sitten ein gern gesehener, exotischer Gast bei Festen wurde.

Abenteuervorschläge

◆ Trotz Layariels Kenntnissen der Menschenwelt kommt es immer wieder zu Missverständnissen. Zwar weiß sie, dass Menschen gerne Besitzansprüche auf alles erheben, doch hatte sie nicht erwartet, dass selbst ein Apfelbaum jemandem gehören kann. Der Weidener Obstbauer Eichwart bemerkte, wie die Elfe sich an seinen Äpfeln satt aß und versuchte, sie mit einem Speiß zu verscheuchen. Da Layariel sich bedroht

fühlte, griff sie Eichwart mit einem BLITZ-Zauber an, um ihn ihrerseits zu vertreiben. Der überraschte Obstbauer floh erschrocken, als der Zauber auf ihn einwirkte, stürzte unsanft und verletzte sich am Kopf. Obwohl Layariel ihm anschließend helfen wollte, musste sie fliehen, da einige kräftige Nachbarn des Bauern sie festsetzen wollten. Nachdem Eichwart versorgt wurde, erzählte er dem Praiosgeweihten Praiowyn von dem Vorfall und dieser beschloss, mit einigen Dorfbütteln die Elfe zu suchen und dingfest zu machen. Die Helden stoßen am Wegesrand auf beide Parteien: Layariel steht auf einem breiten Ast eines Baumes und bedroht den Geweihten, sechs Dorfbüttel und Eichwart mit Pfeil und Bogen. Diese wiederum fordern sie auf, herunterzukommen und sich zu erklären. Es liegt nun an den Helden zu vermitteln und notfalls auf den Tralopper Vertrag zu verweisen, der die Beziehung zwischen Elfen und dem Besitztum der Menschen regelt. Praiowyn zeigt sich im Gegensatz zu Bauer Eichwart vernünftig und verständnisvoll. Er lässt sich von den Helden überzeugen von einer Strafe abzusehen, wenn Layariel den Schaden wieder gutmacht.

◆ Obwohl das Verschwinden ihres Bruders Edorion schon viele Jahre zurückliegt, hat Layariel noch nicht aufgegeben. Mehr durch Zufall erfährt sie von einem Krämer in Havena, dass dieser mit Edorion nach der Zeit seines Verschwindens sprach. Offenbar war Edorion genau wie sie neugierig auf die Welt außerhalb der Elfenwälder, geriet jedoch in Havena in die Hände einer dubiosen Gestalt, die ihn entführte und nach Chorhop brachte. Da Layariel weder Tulamidisch spricht, noch je in Chorhop war, nimmt sie aus Havena Glücksritter mit, die mit ihr zusammen ihren Bruder ausfindig machen sollen.

Tatsächlich ist Edorion in die Hände eines Sklavenhändlers geraten, der ihn betäubte und seiner magischen Kräfte beraubte, um ihn als wertvollen Sklaven an den Meistbietenden zu verkaufen. Edorions Besitzer wechselte mehrmals, seit mehr als fünf Jahren lebt er aber bei der Händlerin Samira, die ihn freigelassen hat und in die er sich verliebte. Zurückkehren will er nicht. Layariel ist zwar überrascht, akzeptiert aber die Entscheidung

ihrer Bruders. Sie freut sich, dass er noch lebt und sie endlich Gewissheit hat. Doch während ihres Aufenthaltes in Chorhop wird Layariel selbst Opfer des Sklavenhändlers Murak, der sie mit dem magieabsorbierenden Gift Bannstaub gefangen nimmt und ebenfalls – genau wie damals ihren Bruder – versklaven will. Nun liegt es an

Edorion und den Helden, sie aus den Klauen Muraks zu befreien.



AVENTURIEN NACH DEM BETA-REGELWERK UND DARÜBER HINAUS

Während ihr die Gelegenheit habt, das Beta-Regelwerk auf Herz und Nieren zu testen, schreiten auch die Arbeiten an Aventurien voran und natürlich läuft auch die Lebendige Geschichte weiter. Für Euch dürfte wichtig sein, dass es keine riesigen Veränderungen geben wird, also keine Zeitsprünge oder vom Himmel fallende Meteore, die ganze Landstriche verwüsten.

Wie ihr ja schon an den **Aventurischen Jahrbüchern** ersehen könnt, führen wir die Entwicklung des *Lebendigen Aventuriens* weiter voran. Zum Teil so, dass ihr sie auf den diversen Conventions mitgestalten könnt (in den Alveraniars-Abenteuern der Reihe Lebendiges Aventurien) oder zum Teil in Form von Abenteuern und Kampagnen (wie zum Beispiel der **Splitterdämmerung**). Auch geht das offizielle Briefspiel seinen Gang und selbstredend haben auch wir als Redaktion von **Das Schwarze Auge** Pläne für einige Figuren und Regionen.

DIE SPLITTERDÄMMERUNG

Der sicherlich größte Umbruch, der noch bevor steht, wird durch den **Splitterdämmerungs-Zyklus** begleitet. Dabei geht es ganz gezielt gegen Borbarads Erben, die Heptarchen und ihre düstren Artefakte, nämlich die Splitter der Dämonenkrone.

Mehrere Abenteuer und Kampagnenbände bilden dabei einen losen Zyklus, dessen Grundthema eben diese Jagd nach den Splittern der Dämonenkrone ist. Die einzelnen Bände bauen jedoch nicht so stark aufeinander auf, wie seinerzeit die **Sieben-Gezeichneten-Kampagne**. Stattdessen sind sie in sich weitgehend abgeschlossen und bleiben somit auch voneinander unabhängig spielbar. Nur einzelne Bände wie zum Beispiel **Schleiertanz** und **Schleierfall** hängen direkt miteinander zusammen und greifen das Erbe der untergegangenen Heptarchie Oron auf. Auch andere Bände, die sich zum Beispiel mit der Warunkei und dem finsternen Wirken der Erzdämonin Thargunitoth befassen, oder der Abschlussband der **Splitterdämmerung** hängen erzählerisch stärker zusammen, vor allem aber deshalb, weil sie in der gleichen Region spielen. Dennoch bleiben auch sie separat spielbar.

Das erforderliche Hintergrundwissen wird Meistern und Spielern bequem im jeweiligen Band vermittelt. Sie müssen zudem nicht zwingend in der Reihenfolge ihres Erscheinens gespielt werden, da die meisten der Bände eine gewisse zeitliche Unschärfe aufweisen und in einem bestimmten Zeitraum angesiedelt sind.

Der **Splitterdämmerungs-Zyklus** ist eng mit dem lebendigen Aventurien verzahnt, nicht zuletzt, da sowohl die Eroberung eines Splitters als auch die Vernichtung eines Heptarchen dramatische Auswirkungen auf Aventurien und die betroffenen Regionen und Reiche haben kann. Dass auch andere Heptarchien von diesen Veränderungen erschüttert werden, wird es für die Helden nicht unbedingt einfacher machen.

Die einzelnen Abenteuer des Zyklus können sehr wohl zu einer großen und epischen Kampagne verknüpft werden. Allerdings

können sich die Helden auch nur dem Schicksal eines einzelnen Splitters oder besonders verhassten Heptarchen widmen – ganz wie Meister und Spieler es bevorzugen.

Obwohl es insgesamt nur sieben Splitter gibt, umfasst der Zyklus mehr als sieben Bände, die allesamt noch vor dem Erscheinen des Regelwerks von **Das Schwarze Auge 5** erscheinen werden.

Nicht immer wird die Zukunft eines Heptarchen in einem Band entschieden werden und die Geschichte mancher Splitter wird nicht bereits nach Bestehen nur eines Abenteuers erzählt sein. Einige Abenteuer befassen sich eher indirekt mit den Splittern, aber dafür mit Handlungsträgern oder der aktuellen Situation in einer bestimmten Region. Und das Zutun der Helden ermöglicht es vielleicht erst, dass der Splitter in der Gegend später überhaupt erst erobert werden kann.

Selbstverständlich wird die **Splitterdämmerung** auch im **Aventurischen Boten** begleitet: Auch in dieser Ausgabe befinden sich schon Artikel, die auf das große Finale hinweisen und die ganz plastisch darstellen, welche Umwälzungen die Feldzüge gegen Heptarchen und Splitter schon jetzt auf Aventurien haben.



Der Zyklus im Überblick

Auch wenn die Bände römische Nummern tragen, müssen sie nicht in der Reihenfolge gespielt werden. Im Gegenteil, Meister und Spieler können sich Regionen aussuchen, in denen sie gerne spielen wollen oder Bösewichte mit denen sie noch eine Rechnung offen haben.

- ◆ I. **Schleiertanz** (Aranien, 1035 BF, das Erbe Orons)
- ◆ II. **Bahamuths Ruf** (Blutige See, beliebig von 1035 BF bis 1038 BF, der Splitter Charyptoroths und der Heptarch Darian Paligan)
- ◆ III. **Firuns Flüstern** (Greifenfurt, Weiden, hoher Norden, 1038 BF, der Splitter Nagrachs und die Heptarchin Glorana)
- ◆ IV. **Schleierfall** (Aranien, 1037 BF, das Erbe Orons, der Belkelel-Splitter und die Heptarchin Dimiona von Zorgan)
- ◆ V. **Träume von Tod** (Warunkei, 1037 BF, der Teiler der Wahrheit Lucardus von Kemét)
- ◆ VI. **Seelenernte** (Warunkei, 1038 BF, der Splitter Thargunitoths)
- ◆ VII. **Die verlorenen Lande** (Schattenlande, 1039 BF, der Belhalhar-Splitter und der Heptarch Helme Haffax)
- ◆ VIII. **Der Trümeschmied** (Yol-Ghurmak, Transysilien, 1039 BF, der Agrimoth-Splitter und der Heptarch Leonardo der Mechanikus)
- ◆ IX. **Der Schattenmarschall** (Mittelreich, 1039 BF, der Belhalhar-Splitter und der Heptarch Helme Haffax)

DIE NEUEN REGIONALSPIELHILFEN

All diese Entwicklungen sollen Einzug halten in die neu gestaltete Reihe der Regionalspielhilfen, die kurz nach dem Regelwerk für **Das Schwarze Auge 5** im Jahr 2015 ihren Anfang nehmen wird.

Auch darin werden sich Charaktere wiederfinden, die ihr alle mögt oder denen ihr zu Status verholfen habt.

Die streitenden Königreiche *Nostria* und *Andergast* sollen als ein Band den Reigen der Regionalspielhilfen eröffnen. *Thorwal* und das *Gjalskerland* als ein weiterer kurz drauf folgen.

Die neuen Regionalspielhilfen sollen dabei vor allem drei Ansprüche erfüllen. Sie sollten die Stimmung der jeweiligen Region transportieren, man soll schnell Dinge darin finden, also sowohl Meister wie Spieler das Recherchieren erleichtern, und dann sollen sie im „Geheimnisteil“ auch noch Lust auf mehr machen: Eine Region quasi erspielbar machen und Anregungen für Abenteuer geben.

Dabei sollen die streitenden Königreiche weiterhin einsteigerfreundlich bleiben und einen weitgehenden Status-Quo erhalten, in den man sich immer wieder schnell einfinden und in dem man auch immer wieder bekannte Figuren treffen kann.

Thorwal als beliebte Region braucht ohnehin ein Regional-Update, denn die Spielhilfe **Unter dem Westwind** stammt immerhin aus dem Jahre 2004 und ist somit auch schon zehn Jahre alt. Zudem hat das Abenteuer **Friedlos** einige Entwicklungen angestoßen, denen wir Rechnung tragen wollen, um eine interessante und spannende Regionalspielhilfe zu erstellen.

WEITERE REGIONEN

Eine wichtige Regionalspielhilfe wird sich mit dem Imperium von Al'Anfa befassen, denn sowohl das Abenteuer **Rabenblut** aber auch die Überfahrt nach Uthuria haben im tiefen Süden für nachhaltige Veränderungen gesorgt. Auch die Spielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** ist bereits zehn Jahre alt und braucht ebenfalls dringend eine Aktualisierung.

Ebenso wichtig erscheint uns eine Aktualisierung des Kalifats und der Wüste Khôm, auch **Raschtuls Atem** hat einige Jahre auf dem Buckel und wir wollen in Zukunft auch wieder einen größeren Fokus auf diese Region legen.

Das Mittelreich ist so vielgestaltig und seine Beschreibung so umfangreich, dass wir es wieder in mehrere Regionalspielhilfen aufteilen wollen. Das Fürstentum Albernia und der Windhag sollen den mittelreichischen Reigen eröffnen. Das Herzogtum Nordmarken und der Kosch sollen dann folgen, dann das Königreich Garethien, die Kaiserstadt Gareth und der reisende Kaiserhof. Die Schildlande sollen Greifenfurt, Weiden und die Rommilyser Mark zusammenfassen, dann folgt das Fürstentum Almada mit dem Yaquirbruch.

Stand der Regionalspielhilfen soll um das Jahr 1040 BF sein, also das Mittelreich nach der **Splitterdämmerung** beschreiben und somit insgesamt wieder auf einen aktuellen Stand bringen.

Ganz genau haben wir die Reihenfolge der Regionalspielhilfen noch nicht geplant, da sind einige Dinge im Fluss, aber wir werden euch natürlich auf dem Laufenden halten.

Und wie oben bereits angedeutet: auch nach dem Erscheinen des Regelwerks von **Das Schwarze Auge 5** werden wir in **Aventurischen Jahrbüchern** Abenteuer veröffentlichen, die eine Region mit eurer Hilfe weiterentwickeln und dann darin natürlich auch weiterhin Aktualisierungen für bestimmte Regionen anbieten. Als nächstes stehen dabei der Yaquirbruch und die Khôm an, die somit schon recht zügig wieder mit Spielmaterial versorgt werden.

KURIÖSES

Während der Entwicklung von **Das Schwarze Auge 5** haben wir von euch viele Zuschriften erhalten, die kleine Fehler in der aktuellen Edition aufdecken und die sich nicht wiederholen sollten. Bei unserer Arbeit sind uns ebenfalls einige Kuriositäten aufgefallen, die bei uns für Verwirrung, Staunen und Schmunzeln gesorgt haben und die wir euch nicht vorenthalten wollen. Einige dieser Funde möchten wir euch ab dieser Ausgabe vorstellen:

◆ Wenn ein Held sich in der Kräuterkunde auskennt und knapp bei Kasse ist, dann sollte er sich auf die Suche nach Gulmond machen. Die Heilpflanze ist an sich schon viel wert (ein Strauch mit 2W6 Blättern = 8 Silbertaler). Aber richtig profitabel wird sie erst, wenn man etwas heißes Wasser über sie gießt. Ein Gulmondtee ist nämlich sagenhafte 6 Dukaten wert (und man benötigt dafür nur drei Blätter).

◆ Wenn man im Kampf seine freien Aktionen aufgebraucht hat, ist es nicht möglich, mit einer normalen Aktion seine Waffe fallen zu lassen. Ein Umwandeln von Aktion in freie Aktion ist nämlich nicht vorgesehen.

◆ Kurios ist auch einer der meist unterschätzten Kampfsauber: Der Respondami. Legt man die Fragenkatalog-Variante auf den Zauberspeicher eines Magierstabes und fragt seinen Gegner immer wieder „Wer ist Alrik?“, kann das ganz schnell zur Bewusstlosigkeit des Opfers führen.

◆ Um jemanden mit einem Dolch zu meucheln, muss man schon zu einigen Tricks greifen. Denn wenn einem Meuchler ein Meuchelangriff gelingt, verursacht er den dreifachen Schaden. Ein handelsüblicher Dolch verursacht 1W6+1, also maximal 7 Trefferpunkte, was auch bei einer Verdreifachung „nur“ 21 TP macht. Einen gesunden Menschen zu töten, der meist mehr als 21 Lebenspunkte hat, ist also nicht ganz einfach.

◆ Eine gewisse Genialität muss man Borbarad schon nachsagen. Seine Moskitos sind widerstandsfähiger als man auf den ersten Blick vermutet. Während die Fulminictus-Variante Welle der Reinigung alle Wesen mit 1 Lebenspunkt ausschaltet, also insbesondere Insekten, haben Borbarad-Moskitos 2 Lebenspunkte und sind somit dagegen immun ...

MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 164



MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER MOND DER DOPPELKÖNIGIN«

(1) Von nur wenigen Rondramonden ist bekannt, dass sie so von der Nähe zu ihrer namensgebenden Göttin durchdrungen waren, wie der des Jahres 1037 BF. Dies ist vor allem Ausdruck des Karmakorthäons, der Weltzeitenwende, die 1021 BF verkündet wurde. Der Übergang zum Zwölften Zeitalter ist weiterhin vom Ringen um die Vorherrschaft geprägt. Im Hinblick auf die Menschen – für viele die zukünftig prägende Rasse – bedeutet dies vor allem den andauernden Kampf zwischen widersprüchlichen Moralvorstellungen sowie um die Vorherrschaft der darin maßgeblichen Wesenheiten, als da wären Götter und Dämonen.

Tatsächlich liegt das Augenmerk Rondras am Vorabend einer weiteren bedeutsamen Auseinandersetzung – der mit Helme Haffax – in diesen Sommertagen auf Perricum und den dort streitenden Menschen. Im Vorfeld und im Nachgang bereitet sie ihre Diener auf das Kommende und ihre Rolle darin vor. Dies tut sie in einer unerwarteten Flut von Eindrücken, die zu sammeln, zu ordnen und zu interpretieren den Schwertbund noch lange beschäftigen wird.

Der Grund für diese ungewöhnliche Aktivität wird im Rahmen der **Splitterdämmerung** aufgegriffen und aufbereitet werden. Zum jetzigen Zeitpunkt zeichnet sich für Anhänger Rondras vor allem eine Konzentration auf die Kerntugenden ihrer Lehre und darüber hinaus auf die Historie ihres Kultes ab. Viele Visionen, Träume und Zeichen beschäftigen sich mit Ereignissen in der Geschichte des Rondraglaubens. Bei der Ausgestaltung solcher Eindrücke für einen Ihrer Spielergeweihten, können Sie auf das Kapitel „Die Geschichte des Schwertbundes“ (Rondra 97) zurückgreifen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER MARKGRAF IM GESPRÄCH« UND »DER MARKGRAF LÄSST ES KRACHEN!«

(4 und 8) Rondrigan Paligan hat sichtlich keine Lust gehabt, die gestellten Fragen zu beantworten. Insbesondere die plakative und aufmerksamkeitshisende Berichterstattung durch Itsadora Alrikshuber ist ihm ein Gräuel. Er muss erst in die öffentliche Rolle als Kaisergemahl hineinwachsen und braucht definitiv Nachhilfe in Sachen Selbstdarstellung. Der Markgraf lässt es krachen wäre unter normalen Umständen wohl nicht erschienen. Itsadora hat ihn jedoch als Retourkutsche für das Interview am Schriftsetzer vorbeigeschmuggelt.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »STEHT DAS MITTELREICH VOR DER ENTSCHEIDUNG?«

(5) Der Artikel fängt die Stimmungen ein, die das Mittelreich angesichts des in diesem Jahr auslaufenden Ultimatums des Fürstkomturs *Helme Haffax* prägen. Zwar rüstet sich das Reich und in den verschiedenen Provinzen werden unterschiedliche Bemühungen vorangetrieben, um dem Erzfeind des Mittelreichs die Stirn zu bieten. Im Allgemeinen und vor allem beim einfachen Volk dominiert jedoch eine zum Teil erhebliche Kriegsmüdigkeit. Vorschläge, wie jener des Meister des Bundes *Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff*, selbst die Initiative zu ergreifen, finden nur wenig Zuspruch.



In den Provinzen des Mittelreichs

Treibende Kräfte finden sich vor allem in **Garetien**, das eine Gelegenheit wittert, seinen Ruhm zu mehren. Im **Kosch** sind es vor allem die jüngeren Ritter, die die Schrecken der borbaradianischen Invasion nicht kennen und die Gelegenheit ihrer Generation sehen, als Helden in die Geschichte einzugehen. Dabei finden sie in den vielen Exiltobriern des Fürstentums Verbündete, während die älteren Koscher um Fürst *Blasius vom Eberstamm* der Kämpfe überdrüssig sind. **Almada** hingegen konzentriert sich auf die eigenen Probleme. Unter der neuen Marschallin *Gerone vom Berg* liegt der Fokus auf der Befriedung des Yaquirbruchs, die die Kräfte des Fürstentums bindet. Ähnliches gilt für den **Windhag**, verfolgt doch auch *Cusimo Garlichgrötz* Interessen im Yaquirbruch. In **Albernia** hingegen überbieten sich gerade die alten Familien gegenseitig in ihren Bekundungen, Haffax entgegenzutreten, doch sind die Ressourcen nach dem langen Krieg im eigenen Land immer noch erschöpft.

Die **Nordmarken** sind besonnener, halten sich aber bereit, da man nicht wieder eine Schlacht verpassen will – die Schmach der Dritten Dämonenschlacht, zu der die nordmärkischen Truppen zu spät kamen, hängt dem Herzogtum noch immer an. In **Tobrien** ersehnt Herzog *Bernfried von Ehrenstein* den Tag, an dem er endlich das Schicksal seines Landes zum Besseren wenden kann. Er weiß, dass er die Aufgabe nicht alleine bewältigen kann, doch sein Vertrauen in die Hilfe der anderen Provinzen schwindet. In seinem Umfeld mehren sich Stimmen, die sich von der Kaiserin und dem Reich

im Stich gelassen fühlen. **Weiden** und **Greifenfurt** halten sich mit Blick auf die orkische Bedrohung bedeckt und werden nicht leichtfertig ihre Wacht am Finsterkamm für einen Feldzug gegen Haffax aufgeben. Dadurch befinden sich die Garden jedoch in erhöhter Bereitschaft und sich vergleichsweise schnell einsatzbereit.

Perricum steht ungebrochen zur Kaiserin, droht sich aber in um sich selbst drehenden Diskussionen zu verzetteln, zumal auch die Nebachoten darauf drängen, sich gegenüber dem raulschen Adel zu beweisen. Die **Rommilyser Mark** widmet sich vorrangig dem Wiederaufbau – das Erbe der Wildermark prägt die neu geschaffene Provinz immer noch. Die **Rabenmark**, **Warunk** und **Beilunk** befinden sich ohnehin in einem andauernden Kampf gegen Heptarchen, Nekromanten und Kriegsfürsten und haben für weitere Unternehmungen keine Ressourcen. Der Meister des Bundes Jaakon von Turjeleff wird dennoch nicht müde, für einen Angriff auf Haffax zu werben und nicht zu warten, bis der Heptarch die Initiative ergreift.

Jenseits des Mittelreichs

Im Rest Aventuriens sieht man Haffax vor allem als ein Problem des Mittelreichs. Nur **Aranien** hebt sich in seinem Bemühen hervor, den Kampf gegen den Fürstkomtur zu unterstützen. Im **Horasreich** indessen gibt man sich als Verbündeter im Kampf gegen das Erbe Borbarads, empfindet die Bedrohung durch Haffax aber als räumlich wie zeitlich fern. Insgeheim arbeitet man mit den *Urnen des Unwissbaren* – sakral-magischen Gefäßen zur Aufbewahrung der Splitter der Dämonenkrone – jedoch an einem wirksamen Mittel gegen die Heptarchen. Erwähnenswert ist auch das **Bornland**, in dem jedoch verschiedene Interessen des rondrianischen wie eigensinnigen Adels, der großen Handelshäuser und Veteranen des Kampfes gegen Borbarad bisher eine einheitliche Linie oder gar konkrete Unternehmungen verhindern.

Derweil versetzt das **Shikanydad von Sinoda** der maraskanischen Fürstkomturei weiterhin empfindliche Nadelstiche. Strategen auf dem Festland kalkulieren damit, dass so Kräfte des Fürstkomturs gebunden werden – während die Maraskaner hoffen, dass Haffax für den Schlag gegen die *Garethjas* seine Soldaten von der Insel abzieht.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»VERHANDLUNGEN DER GRENZMARKEN«

(♠ 6) Tatsächlich standen die Vertreter der vier Marken bereits im Vorfeld in einem intensiven Austausch. Dieser wurde durch die junge Markgräfin Swantje von Rabenmund initiiert, deren Ziel ein Bündnis der fünf östlichen Markgrafschaften ist. Bislang verweigert sich Gernot von Mersingen noch allen Bemühungen. Seine Beweggründe werden dabei von offizieller Seite nicht weiter gesetzt, so dass Sie es in Ihrer Runde individuell ausgestalten können. Die Bestrebungen werden schließlich im Pakt von Al'Zul (**Aventurisches Jahrbuch 1035 BF, 118**) münden, über dessen Abschluss im kommenden Boten berichtet wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»TSAS SEGEN FÜR DEN MÄRKISCHEN NEUANKOMM UND »EINE PRINZESSIN, ABER KEINE ERBIN«

(♠ 6) In der Tat wird der markgräfliche Titel nach jedem Ab danken des Provinzherrschers von der Kaiserkrone neu vergeben, weshalb sich die Amtsinhaber bemühen, ihre Kinder früh als taugliche Nachfolger zu präsentieren. Die Umwandlung des einstigen Fürstentums Darpatien in die Markgrafschaft Rommilyser Mark hatte für Kaiserin *Rohaja von Gareth* auch den Zweck, sich die Loyalität von Markgräfin *Swantje von Rabenmund* zu sichern. Swantjes Nachfolge bleibt vom Wohlwollen der Kaiserin abhängig – und dessen ist sich die junge Markgräfin bewusst. Mit Geduld und politischer Weitsicht wird sie daran arbeiten, dass es zu ihrer jüngst geborenen Tochter *Svelinya Ucuriana* und dem Haus Rabenmund keine Alternative geben wird – und mehr noch daran, dass ihre Markgrafschaft dereinst zu einer erblichen Provinz unter ihrer Führung wird, sei es nun ein Herzog- und Fürstentum.

Nachdem die Redaktion des *Darpatischen Landboten* jüngst geschlossen wurde, wird fortan die *Rommilyser Bulle* aus den ehemals darpatischen Ländern berichten. Die neue Gazette sieht sich ganz im neuen Geist der Rommilyser Mark, hat jedoch einige der alten Schreiber übernommen, die mehr oder minder offen von der Restauration des aufgelösten Fürstentums träumen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DIE EHERNE IN UNRUHE«

(♠ 11) Die Ereignisse sind mitnichten so harmlos, wie es die Gebrüder Breitenklein und Kleinenbreit darzustellen versuchen, stattdessen sind sie Vorboten des **DPA: Grollen aus der Tiefe**, das derzeit auf Cons zu erleben ist. Der Bote wird später die Ereignisse aufklären.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»WACHT WIDER DEN SCHATTEN«

(♠ 8) Ermuntert vom Erfolg der Besiedlung der Ebene von Hardorp, aber auch um den Schwurbund mit Weiden zu festigen, beginnt das Fürstenhaus von Donnerbach mit dem Bau einer Motte nahe dem Fluss Rathil. Schattenwacht, wie der Name der Motte lauten soll, wird nach ihrer Fertigstellung Thalia Ljosvaki von Donnerbach als Heimstatt dienen, ehe sie ihr Erbe – den Fürstenthron von Donnerbach – antritt. Um die Motte wird ein Dorf gleichen Namens entstehen und sich dauerhaft behaupten. Allein das Land, das notwendig ist, um Schattenwacht zu versorgen, gilt als dem Dominium Donnerbach zugehörig. Darüber hinaus bleibt die südliche Ebene von Hardorp weiter freies Land.

Die Ereignisse um die Besiedlung von Hardorp können im Kampagnenband **Sturmgeboren**, die um den Schwurbund in der Anthologie **Wetterleuchten** nachgespielt werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »NORDLANDBANK BRINGT ARIAKONSKRONE ZURÜCK«

(7) Ob es sich bei der nach Brabak verbrachten Ariakonskrone um eine Replik oder um das Original handelt, lassen wir an dieser Stelle bewusst offen. Gleiches gilt für die Geschichte der Krone. Der Name des Insigniums stammt zwar vom ersten König Brabaks, doch gab es noch zwei weitere Könige dieses Namens. Feststehen darf alleine, dass der Name fraglos in Anlehnung an die Namensgebung der Raulskrone im Mittelreich gewählt wurde. Ein Ziel des derzeitigen Kronprinzen Peleiston, nach seiner Krönung zum König von Brabak, wird darin bestehen, die Krone von der Nordlandbank auszulösen. Dies wird nicht zuletzt auf Druck der zunehmend patriotischer werdenden Audienzia geschehen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DISKUS, TOD UND GUTE RATSCHLÄGE«

(9) *Zajida* und *Zadisab* verstarben im Kampf um eine Antwort auf die Königsfrage Maraskans. Die Hochgeschwister *Tuzaks* hatten sich eindeutig für den Alabasternen Rat und gegen einen neuen König auf dem Lilienthron ausgesprochen. Sie gingen dabei soweit, die Bruderschaft vom Zweiten Finger *Tsa* für ihre Zwecke zu instrumentalisieren, um Anhänger der Königs-idee in *Tuzak* zu beseitigen (*Schattenlande* 229). Dies wurde ihnen zum Verhängnis. *Milhibethjida* tolerierte das mörderische Vorgehen der Hochgeschwister nicht und ordnete den Tod von *Zajida* und *Zadisab* an. Die genauen Umstände ihres Ablebens sind in dem Roman *Tuzak Mortis* nachzulesen.

MEISTERINFORMATION ZU »DAS ENDE EINER ÄRA - OBERSTE GEWEIHTE SWAFNIRS ENTRÜCKT«

(10) Der „Zweite Ruf des Swafnir“ ist nicht nur die Entrückung der Hochgeweihten, er wird in den nächsten Monaten in Form von Träumen und Visionen auch an einige andere Geweihte ergehen und sie für Aufgaben vorbereiten. Die Geschehnisse auf den nördlichen Olportsteinen (zu spielen im Abenteuer *Friedlos*) ist dabei nur der Anfang, worauf auch die Formulierung „wenn der Wolf die Tiefe besiegt“ hindeutet, was man ohne größere Probleme auf *Marada*, genannt die Wölfin, deuten kann. Der König ist dagegen ein Hinweis auf die Rückkehr des „Königs der Meere“.

MEISTERINFORMATION ZU »PEVE UTHURIA-EXPEDITION AUFGEBOCHEN«

(12) Tatsächlich standen für *Lessandro ya Strozza* von Anfang an wirtschaftliche Überlegungen im Vordergrund, aber besonders jetzt, da die horasischen Uthuria-Fahrten bisher ein Verlustgeschäft sind. Auch Forschungsergebnisse sind bisher nicht in größerem Umfang vom Südkontinent ins Liebliche Feld gelangt, allgemein ist die Situation der Kolonie *Nova Methumisa* desolat. Details über die Kolonie und die zweite Uthuria-Expedition der Horasier gibt es im Abenteuer *Der Schrecken der Schädelbucht*.

CHRONOLOGIE DER INNERAVENTURISCHEN EREIGNISSE IM AVENTURISCHEN BOTEN 164

24. *Rahja* 1036 BF: Markgräfin *Swantje Rahjandraël von Rabenmund* wird eine Tochter geboren, die den Namen *Svelinya Ucuriana* erhält.

Rahja 1036 BF: Die Nordlandbank eröffnet eine Filiale in Brabak.

Um den 19. *Rondra* 1037 BF: Die Hochgeschwister *Zajida* und *Zadisab* von *Tuzak* werden tot in ihren Betten gefunden.

Anfang 1037 BF: Das zum Jahresende auslaufende Ultimatum von *Helme Haffax* an den Greifenthron wird im Mittelreich diskutiert. Doch im kriegsmüden Reich schreiten die Vorbereitung für den Kampf gegen *Haffax* nur schleppend voran.

Anfang *Praios* 1037 BF: Aus *Belhanka* brechen zwei horasische Schiffe zu einer Uthuriafahrt auf.

Praios 1037 BF: In der *Rommilyser* Mark erscheint die erste Ausgabe der neuen Provinzgazette *Die Rommilyser Bulle*.

Praios 1037 BF: Unter der Schirmherrschaft des Fürstenhauses von *Donnerbach* wird nahe dem Fluss *Rathil* mit dem Bau der Motte *Schattenwacht* begonnen.

Rondra 1037 BF: Gewitter und Sturm prägen den gesamten *Rondramond*, eine Vielzahl mutmaßlich göttlicher Zeichen beschäftigt den Schwertbund. Die Zwölfgöttertage verläuft *rondragefäll*ig und beschert Überraschungssieger.

17. *Rondra* 1037 BF *Madra saba Yakuban* besucht ein *Khunchomer* Waisenhaus.

27. *Rondra* 1037 BF: Die Hohepriesterin *Swafnirs*, *Bridgera Karvsolmfara*, verlässt *Thorwal* zusammen mit einer Walschule und wird von *Swafnir* entrückt.

Erste *Traviawoche* 1037 BF: Intensive Verhandlungen der Markgrafen *Rondrigan Paligan*, *Swantje von Rabenmund*, *Sumudan von Bregelsaum* und *Gwidühenna von Faldahon* zum Abschluss eines Paktes im Vorfeld des kaiserlichen *Traviabundes* in *Gareth*.

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.)

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: Christian Bender, Claudia Dill, Dominic Hladek, Peter Horstmann,
Ingolf Karkosch, Mike Krzywik-Groß, David Lukaßen, Michael Masberg, Patrick Müller, Tjorven Müller,
Katja Reinwald, Axel Spor, Tim Steeger

Illustrationen: Anja di Paolo, Markus Holzum, Volker Konrad, Julia Metzger, Giovina Nicolai, Janina Robben,
Nadine Schäkel, Verena Schneider, Karin Wittig

Cover: Julia Metzger

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die
Inhalte. DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von
Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger schrift-
licher 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).



 **Role Play Convention**

EUROPAS
GRÖSSTES
FANTASY-
EVENT

PRESENTED BY:

ASSASSIN'S CREED®

A FANTASY GAMING & ENTERTAINMENT EVENT

10. & 11. MAI 2014

ROLE-PLAY-CONVENTION

RPC 2014 – PRESENTED BY ASSASSIN'S CREED®

KOELNMESSE | WEITERE INFOS UNTER: WWW.RPC-GERMANY.DE



Risen 3™
TITAN LORDS