

Aventurischer Bote

AUSGABE 169 ✨ JANUAR/FEBRUAR 2015 ✨ 3,90 €

SZENARIO:

КОМАНДО
НАВЕРБРУЧ

SPIELHILFE:

ДАS КЛОСТЕР
СИДИ РАИЈАСЧДА

І ППЕРАВЕПТУРИСЧЕ ПАСЧРИЧТЕН:
ТОДЕSWALL ГЕФАЛЕН





Liebe Botenleserinnen und Botenleser!

Ein neues Jahr hat begonnen und in Aventurien bringt es große Neuigkeiten mit sich. Die bedeutendsten Nachrichten im innerweltlichen Teil stammen aus den Schattenlanden. Nach vielen Jahren ist der verfluchte Todeswall gefallen, den einst Borbarad selbst zu Unleben erhob. Auch die Aufstände an der Piratenküste finden ein blutiges Ende unter den Klängen Todgeglaubter, so dass die Eiserne Ordnung in Haffax' Reich wieder hergestellt werden kann. Auch ein anderer ehemaliger Reichserzmarschall macht von sich zu reden, Leomar vom Berg gerät in Gefangenschaft.

Im Kemireich herrscht eine Hungersnot, während das Horasreich ein Justizskandal bewegt. In Gareth dagegen regieren statt der überbordenden Friedfertigkeit zunehmend blutiger werdende Zustände. Zu diesen gibt es im Farbteil auch eine nützliche Spielhilfe von Matthias Freund, die hilft, die aktuelle Situation in Gareth zu bespielen.

An weniger blutigen Nachrichten aus Aventurien gibt es zu vermelden, dass Finnian ui Bennain wie erhofft zum Fürsten gekrönt wird. Emmeran Stoorrebrandt bewegt größere Summen Geld mit bisher unbekanntem Ziel, was natürlich zu Spekulationen anregt.

Neben einer Gareth-Spielhilfe wartet im Farbteil eine weitere hilfreiche Spielhilfe auf ihren Einsatz. Sie beschäftigt sich mit der Verwendung von Sternkunde am Spieltisch für interessierte Spieler und Meister, die herausfinden wollen, was am Firmament auf sie wartet.

Mit dem Kloster *Sidi Rahjaschda* stellt Alex Spohr ein arabisches Kloster der Rahjakirche vor, das für jeden Helden eine wahre Wonne ist. Für Spielleiter bietet es außerdem den Bonus, sich ideal für die Verwendung in den Kampagnenbänden Schleiertanz und Schleierfall zu eignen.

Das Szenario *Kommando Hauerbruch* führt die Helden in die Nähe von Yramis, wo es gilt, eine alte Feste aus den

Händen der Orks für die Menschen zu gewinnen. Mit wem sich die Helden dabei verbünden wollen, bleibt ihnen überlassen, was unter Umständen auch andere Schwarzpelze sein können.

Abgerundet wird der komplette Bote durch ausführliche Meisterinformationen, die ebenso wie die Chronologie nicht in die Hände von Spielern gelangen sollten.

Selbstverständlich darf auch der aktuelle Arbeitsstand der 5. Regeledition nicht fehlen, in der Produktvorschau wird auch schon verraten, in welchen Versionen sich das Regelwerk vorbestellen lässt. Ich habe mich noch nicht entscheiden können bisher.

Viel Spaß beim Lesen und allzeit gute Sterne!

Für die Redaktion,
Marie Mönkemeyer



*Rovena aus dem Überwals
(Schicksalspfade)*



| | |
|---|---------|
| Sidi Rahjaschda – ein arabisches Rahjakloster | 3 |
| Szenario: Kommando Hauerbruch – oder Der Fall der Feste Greyfensteyn | 10 |
| Produktvorschau | 16 |
| Aufbruch, Notstand und Revolte – Gareth am Rande des Abgrunds | 17 |
| Greifet nach den Sternen | 19 |
| DSA5: Die letzten Handgriffe | 22 |
| Aventurische Rauschmittel | 29 |
| Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln | 32 |
| Chronologie der inneraventurischen Ereignisse | 34 |
| Impressum, Kontakt, Abonnement | 35 |
| Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Praios/Rondra 1038 BF | Beilage |

SIDI RAHJASCHDA – EIN ARABISCHES RAHJAKLOSTER

EINE SPIELHILFE FÜR ARANIEN UND DIE RAHJAKIRCHE VON ALEX SPOHR

„Radscha offenbart sich den Menschen in vielerlei Gestalt. In den wundervollen Klängen der Kabasflöte, im Tanz der Sharisadim, in der Freude an der Kalligraphie und dem Lachen der Kinder. Ja, auch in der Liebe und der Lust.

Aber geht mit ihren Geschenken nicht verschwenderisch um. Ihr solltet Radschas Gaben ehren und wissen, dass es nicht allen Menschen so gut geht wie uns. Verbreitet die Freude der Göttin, Brüder und Schwestern!“
—Tulafef ibn Cayshal, Abt von Sidi Rahjaschda

An den Hängen des Raschtulswalls, im Emirat Djeristan, liegt das altehrwürdige Rahjakloster *Sidi Rahjaschda*. Hinter den Klostermauern leben ein halbes Hundert Geweihter und Akoluthen der Göttin, die hier in Ruhe und Abgeschiedenheit die Gaben der Göttin genießen und die Harmonie Rahjas ergünden.

Das Kloster beherbergt zudem zahlreicher Pilger, die sich in Sidi Rahjaschda Erkenntnisse, aber ebenso die Rückkehr der Freude in ihrem Leben erhoffen. Schon viele Opfer Orons schöpften hier wieder neue Hoffnung und erholten sich von dem Gräuel, das sie durchlebten. Die Priester gelten als Experten der Seelenheilkunde und versuchen ihre Fähigkeiten zu nutzen, um die Kranken von ihrem Leid zu befreien. Nicht jeder Schmerz ist körperlicher Natur, auch der Geist kann Schaden nehmen und die Geweihten sehen es als ihre Pflicht an, die Seelen ihrer Gäste wieder zum Lachen zu bringen.

So friedlich das Klosterleben ist, so gefährlich ist die nähere Umgebung von Sidi Rahjaschda. Ferkinas bedrohen schon seit jeher das Kloster und so verwundert es nicht, dass die Geweihten auf ihre Sicherheit achten und Säbeltänzer, wie auch wehrhafte zwölfgöttergläubige Pilger, alle Hände voll zu tun haben, um Sidi Rahjaschda zu schützen.

GESCHICHTE

Das Kloster wurde vor 1.000 Jahren, in der ruhmreichen *Mondsilbernen Zeit* Araniens erbaut. Die frühesten Einträge in den Büchern der Äbte gelten als verschollen, sodass niemand das genaue Gründungsdatum kennt.

Die Gemeinschaft von Sidi Rahjaschda hat sich der lieblichen Göttin Rahja und ihrer Alveraniare verschrieben, wobei die Heilige *Rahjaschda*, nach der das Kloster benannt wurde, einen besonderen Stellenwert genießt.

Schon seit der Gründung ist der Abt von Sidi Rahjaschda gleichzeitig ein palmyrischer Großgrundbesitzer. Alle einhundert Jahre muss die Schenkung von der Herrscherin Palmyramis bestätigt werden, andernfalls geht das Land wieder in ihren Besitz über. Zwar gab es in all der Zeit gelegentlich Schwierigkeiten mit der

Erneuerung der Schenkung, aber bis jetzt blieb das Land im Besitz der Rahjakirche.

In palmyrischen Quellen wird das Kloster auch heute noch Sidi Rahjaschdi geschrieben, obwohl diese Schreibweise längst veraltet ist und auf einem Fehler beruht.

DIE HEILIGE RAHJASCHDA

Während der Mondsilbernen Zeit kam die junge Geweihte Rahjaschda aus Palmyramis zu großem Ruhm. Obwohl niemand es einer Rahjageweihten zugetraut hätte, entpuppte sich Rahjaschda als mutige Abenteurerin. Sie bereiste ferne Länder und bekämpfte dämonisches Wirken, insbesondere Besessenheitsdämonen, von denen sie mehrere Dutzend austrieb.

Nach Jahren auf Abenteuerfahrt kehrte sie in ihre Heimat zurück und beschloss mit Erlaubnis der Kirche ein Kloster zu gründen. Sie starb sehr jung, kurz nach der Fertigstellung des Klosters und wird, obgleich sie niemals dieses Amt innehatte, als erste Äbtissin geführt. Zudem ist sie die Schutzheilige des Klosters und nach ihrem Vorbild gehen viele der Geweihten eines Tages auf Wanderschaft.

AUßERHALB DER KLOSTERMAUERN

Das Kloster wurde auf einem Hügel erbaut und ist nur über einen kleinen Pfad erreichbar. Hinter dem Hügel liegt eine umzäunte Wiese, wo Pferde und Kühe weiden. Am gleichen Hang bauen die Priester Oliven und Wein an, der bis über die Grenzen von Palmyramis hinaus bekannt ist.

Ein halbe Meile vom Hügel entfernt liegt ein kleines Dorf namens *Faruzul*. Die kleine Ortschaft dient in erster Linie der Versorgung des Klosters. Die ca. 150 Bewohner dienen den Geweihten als Helfer bei der Versorgung der Tiere, pflegen die Weinstöcke und Haine und bauen auf den Feldern Hirse und Weizen an. Im Dorf übernachtet auch ein Großteil der Akoluthen und der Novizen.

IM INNEREN DES KLOSTERS

(1) **Der Tempel der Rahja:** Die ovale Grundform gleicht der vieler tulamidischer Rahjatempel. Neben der Eingangspforte hängt eine goldene Tafel mit der Auflistung aller Äbte des Klosters und hier pflanzte Rahjaschda ihr erstes Olivenbäumchen, dessen Abkömmlinge noch heute neben dem *Eingang (a)* wachsen.

Zunächst gelangt der Gläubige in eine Kammer, die zur *Kleiderablage* (b) dient. Niemand muss das Innere des Tempels nackt betreten, es stehen rituelle Mäntel aus rotem Stoff als Ersatz zur Verfügung.

Die *Tempelhalle* (c) wartet mit wundervollen Wandmalereien und Bodenmosaiken auf. Hier werden nicht nur Liebesszenen dargestellt, sondern ebenso die kriegerische Geschichte des Klosters. Durch Spalten in den Wänden wachsen sowohl außen als auch im Inneren des Tempels Weinranken an den Wänden entlang. Gegenüber dem Eingangsbereich ziert das Abbild der Göttin die Halle, gefertigt aus weißem Alabaster. Es stellt die *Tanzende Rahja* (d) dar, etwas üppiger dargestellt als üblich, aber in Palmyramis nichts Ungewöhnliches.

Hinter der Statue führt eine Treppe zur *Sakristei* (e). Hier werden der Tharf, aber auch andere rituelle Gegenstände aufbewahrt, insbesondere ein (minder-)heiliger Gegenstand, die *Phiole des Lashim*. Die Geweihten empfangen in der Sakristei zudem Gäste des Klosters und laden sie zum Verweilen auf den zahlreichen Kissen ein. Obwohl in vielen Tempeln eine Sakristei den Geweihten vorbehalten ist, ist es für die Priester von Sidi Rahjaschda selbstverständlich, denn sie möchten nichts vor den Pilgern verbergen.

Ebenfalls im hinteren Bereich des Tempels befinden sich zwei Wandschreine der Söhne der Rahja, *Aves und Levthan* (f). Levthan betrachten die Geweihten des Klosters als Gott der Fruchtbarkeit und der Hirten. Die Geweihten schreiben ihm keine dunklen Gelüste zu. Er gilt als geheilt und befreit von jeglichem belkelelgefälligen Treiben, nachdem – laut der Legende – seine Mutter ihn aus den Niederhöhlen gerettet hat. Aves hingegen nimmt die klassische Rolle ein und wird von den Geweihten um Hilfe angebetet, wenn sie auf Reisen gehen.

(2) **Schrein des St. Ascandear:** Dem Heiligen Ascandear erbauten die Geweihten ebenfalls einen kleinen Schrein. Der Schrein aus Zedernholz liegt oberhalb des eigentlichen Klosters und ist nur durch einen kleinen Pfad erreichbar. Hier werden Opfergaben wie Ölphiolen, Blumen oder kleine Bilder auf den Altar gestellt. Gerade bei Pilgern erfreut sich der Heilige einer großen Beliebtheit.

(3) **Schrein der Rahjaschda:** Auch die Lokalheilige bekam einen eigenen Schrein. Er steht neben dem Schrein des heiligen Ascandear und beinhaltet eine wunderschöne Statue aus Alabaster. Unter dem Altar befindet sich die Gruft, in welcher die Heilige begraben liegt (auf der Ruhestätte wirkt ein GRABSEGEN, der regelmäßig erneuert wird).



(4) **Konventssaal:** In dieser großen Halle befindet sich ein Versammlungsort der Geweihten und Priester. Auch diese Halle ist mit zahlreichen Bildern, Fresken und Ornamenten verziert.

(5) **Bibliothek:** Unterhalb des Konventssaals werden wichtige Dokumente des Klosters aufbewahrt. Zwar haben die Rahjageweihten nicht allzu viele Verwendungen für wissenschaftliche Abhandlungen, aber hier lagert uralte Liebeslyrik aus der Zeit des Diamantenen Sultanats ebenso wie moderne Ausgaben des Rahjasutras oder besonders bemerkenswerte und rahjagefällige Illustrationen und Wunderwerke der Kalligrafie. Der derzeitige Abt ist besonders stolz auf eine Abhandlung zur Herstellung des hauseigenen Olivenöls. Der Zugang ist nur schwer zu entdecken (*Simmenschärfe*-Probe +5): Eine Treppe unter einer verborgenen Bodenplatte führt hinunter zur Bibliothek.

Verbotene Bücher gibt es auch, meist handelt es sich um Werke mit belkelelgefälligen Inhalten. Sie sind in einer Kammer eingeschlossen, zu denen nur der Abt, der Prior und der Bibliothekar den Schlüssel haben (Das Türschloss ist nur mittels einer *Schlösser Knacken*-Probe +7 oder einem FORAMEN +7, 8 AsP zu öffnen).

ENTHALTSAMKEIT

Auch wenn kein Gast es vermuten würde, so leben die Priester und Geweihten von Sidi Rahjaschda oftmals monatelang enthaltsam. Sie betrachten die körperliche Liebe (und andere Rauschzustände) als ein Geschenk Rahjas und gehen damit sehr vorsichtig und nicht verschwenderisch um. Manchmal legen sie freiwillig ein Gelübde ab, um einige Zeit lang asketisch zu leben. Umso mehr genießen sie dann die Freuden.

ТУГЕНДЕН

Das Kloster betrachtet die körperliche Liebe nur als einen von vielen Aspekten von Rahjas Idealen. Die Geweihten versuchen gleichermaßen eine Meisterschaft in anderen Disziplinen zu erreichen. Die Reitkunst, die Kalligraphie, das Tanzen – sogar die Freude am Kochen – stehen in den Augen der Bewohner gleichwertig gegenüber.

(6) **Klosterküche:** Jeden Tag wird die Hundertschaft der Klosterbewohner und -gäste mit Essen versorgt. Eingeritzte Rosen und Weinranken verzieren die Tische und überall stehen kleine Schälchen, wo Brot in Olivenöl getunkt werden kann.

(7) **Vorratskammer:** Hier werden die Vorräte des Klosters gelagert und eine herunterkurbelbare Vorrichtung erlaubt eine leichtere Versorgung des Klosters.

ЕРНÄHRУNG

Im Kloster herrscht ein *Speisegebot*. Da der lieblichen Göttin Gewalt zuwider ist und die Klostergründerin Vegetarierin war, herrscht der allgemeine Konsens vor, dass im Kloster kein Fleisch gegessen wird. Man ernährt sich von Brot, Käse, Eiern, Früchten und Milch – alles was man selbst herstellen oder handeln kann. Tiere jedoch werden nicht geschlachtet und gegessen. Nur in absoluten Notsituationen gestatten die Klosterregeln den Priestern den Verzehr von Fleisch.

(8) **Wärmeraum und Schlafsaal:** Die Unterkünfte der Geweihten. Kleine Duftschalen sorgen für einen angenehmen Geruch.

(9) **Abthaus:** Das Gebäude gehört dem Abt von Sidi Rahjaschda. Das Haus weist luxuriöse Zimmer und prachtvolles Mobiliar auf. Der Stellvertreter des Abtes wohnt in einem eigenen Zimmer nebenan.

(10) **Quelle:** Die Frischwasserversorgung wird durch eine kleine Bergquelle sichergestellt, die in einem Becken des Klosters mündet.



SEELEPHEILKUNDE

Ein wesentlicher Aspekt des Klosterlebens war die Abgeschiedenheit von der übrigen Welt. Viele Pilger kamen deshalb nach Sidi Rahjaschda, um ihre Freude zurück zu gewinnen, weil sie diese durch einen Schicksalsschlag verloren hatten – z.B. Erlebnisse in Oron. Und so kümmern sich die Geweihten liebevoll um die Ängstlichen und Freudlosen. Anders als beispielsweise die Noioniten lassen sie die Menschen aber nicht vergessen, sondern sie versuchen, ihnen neue Freude zu schenken, sodass sie das Erlebte verarbeiten und damit leben können.

AM HANG HINTER DEM KLOSTER

Boronanger: Selbst die einfachsten Gräber wurden prachtvoll angelegt. Wunderschöne tulamidische Buchstaben zieren die Grabplatten und verkünden den Namen und besondere Eigenschaften des Verstorbenen. Zu bestimmten Festtagen werden die Grabsteine mit Blumen geschmückt, um die Verstorbenen zu ehren und an sie zu erinnern. Der Boden selbst ist durch einen GRABSEGEN geweiht.

Obst- und Gemüsegarten: Hier haben die Klosterbewohner Arangen- und Apfelbäume gepflanzt sowie verschiedene Sorten Gemüse.

Ölpresse: Sidi Rahjaschda ist besonders berühmt für das Öl seiner Oliven. Man sagt dem

Olivenöl gar eine heilsame Wirkung nach. Neben der Ölpresse lagern hier verschiedene Sorten Öl, meist wurden einige geheime Zutaten dazu gegeben, um beispielsweise einen anderen Geschmack zu erzielen.

Pferdeställe: Die beiden Ställe bieten zwanzig Pferden Platz, jedoch besitzt das Kloster nur insgesamt sechzehn Pferde (die meisten davon weiße Tulamiden), der restliche Platz dient Pferden von Pilgern als Unterbringung.

Kuhstall: Zehn Milchkühe werden hier täglich gemolken. Zu Ehren des Rahjasohnes trägt der Melkende traditionell eine hölzerne Levthansmaske. Die Legende besagt, dass dadurch die Kühe stiller halten und bessere Milch abgeben.

Hühnerstall: Zwei Dutzend Hühner haben hier ihr glückliches und harmonisches Dasein, in einem separaten Bereich ist ein Hahn untergebracht.

KLOSTERARBEIT

Anders als in eher strengen Klöstern anderer Götter, arbeiten die Geweihten von Sidi Rahjaschda wenig. Je nach Befähigung helfen die Priester z.B. in der Küche, auf den Weinfeldern oder dem Garten aus. Aber man widmet sich, sobald die Pflichten erledigt sind, eher spirituellen Aufgaben. Dazu gehören das Reiten, Kalligraphieübungen oder das Anfertigen schöner Bilder.

STRUKTUR

◆ **Abt:** Der Herr des Klosters. Die Position muss innerhalb von zwölf Tagen nach dem Tod des alten Abtes neu bestimmt und zwar durch eine Wahl im Konventssaal, bei der alle Mitglieder des Klosters (mit bestimmten Ausnahmen wie Kinder) abstimmen dürfen. Gewählt werden kann jeder, der mindestens sechzehn Götterläufe alt ist. Es reicht eine einfache Mehrheit. Der Abt muss sich noch von der Hüterin des Rosengartens (siehe **Wege der Götter 139**) bestätigen lassen. Ferner erhält der Abt von der palmyrischen Herrscherin den Titel eines Beys von Faruzul.

◆ **Prior:** Der Prior wird auf Lebenszeit vom Abt bestimmt, wobei er diesen auch wieder absetzen kann. Der Prior dient in allen Situationen als Stellvertreter des Abtes.

◆ **Übrige Ämter:** Die übrigen Ämter werden ebenfalls vom Abt bestimmt. Jeder Abt kann Ämter vergeben oder streichen.

Zu den wichtigsten Ämtern gehören der *Cellerar* (kümmert sich um die Arbeitsverteilung, die Vorräte und Klostereinkünfte), der *Sacratarius* (Vorsteher des Tempels) und die *Vestaria* (kümmert sich um das Essen und die Küche).

◆ **Geweihte:** Das Kloster beherbergt vierundzwanzig Geweihte unterschiedlichen Alters, etwa zur Hälfte Frauen, zur anderen Hälfte Männer.

◆ **Akoluthen:** Die Zahl der Akoluthen wechselt häufiger, jedoch befinden sich meist etwa um die dreißig Diener der Göttin in den Mauern des Klosters. Die meisten von ihnen nächtigen aus Platzgründen im Dorf.

◆ **Novizen:** Momentan beherbergt Sidi Rahjaschda zwölf Novizen. Ein Drittel von ihnen stammt von den Bewohnern des Dorfes, ein weiteres Drittel sind Kinder aus dem Umland, die übrigen sind Kinder der Akoluthen und Geweihten. Wie die Akoluthen schlafen auch sie im Dorf.

◆ **Säbeltänzer:** Der Orden der Säbeltänzer hat dem Kloster vier seiner Krieger zugeteilt, die unabhängig von den restlichen Klosterbewohnern sind. Einzig Tulafefs Befehlen würden sie sich nicht widersetzen. Aus Sicherheitsgründen verbleiben sie auch nachts im Kloster.

KLOSTERÄMTER

◆ **Abt/Äbtissin (tulamidisch: Basrahip/a)**

Tulafef ibn Cayshal (*992 BF, Geweihter, Tulamide, dicklich, gutmütig, isst gerne)

◆ **Prior/in (tulamidisch: Sabdul/ya)**

Zulaja Kalissunni (*1008 BF, Geweihte, Tulamidin, schwarze Haare und ebensolche Augen, gilt als bekehrte Novadi, Anhängerin der Heiligen Rahjaschda, profunde Geistheilerin)

◆ **Cellerar/ia (tulamidisch: Odasun/ya)**

Rafim ibn Suwashar (*1009 BF, Geweihter, Tulamide, verträumter Blick, spricht oft dem Wein zu, sehr beliebt bei weiblichen Pilgern)

◆ **Sacratarius/Sacrataria (tulamidisch: Tarfilasun/ya)**

Calscheya saba Hafarja (*1011 BF, Tulamidin, braune Haare, sehr geschwätzig, nicht allzu schlau, dafür aber sehr gläubig)

◆ **Bibliothecarius, Bibliothecaria (tulamidisch: Kitaplar/ya)**

Heschata saba Majula (*1005 BF, Geweihte, pechschwarze Haare, Augen stets geschminkt, die Figur einer Sharisadim)

◆ **Medicus/Medica (tulamidisch: Tahip/ya)**

Merda saba Kerisun (*1003 BF, Akoluthin, etwas mürbisch, unscheinbare Person)

◆ **Vestiarus/Vestiarina (tulamidisch: Raschfan/ya)**

Hanschta Jasminsunni (*995 BF, Akoluthin, dicklich-gemütlich, lacht immer, erste graue Strähnen)

◆ **Stallmeister/in (tulamidisch: Begir/ya)**

Kalinda Sarana (*1007 BF, Akoluthin, Brabakerin, liebt ihre Pferde mehr als Menschen, erzählt gerne Geschichten aus dem verrufenen Tempel ihrer Heimat)

◆ **Novizenmeister/in (tulamidisch: Sahib al'Kokuk)**

Darion Valdemco (*1008 BF, Geweihter, Horasier, gilt als ein wenig selbstverliebt, aber beliebt bei den Novizen)



LITURGIEN

Das liturgische Wirken hat im Kloster zwei Schwerpunkte. Zum einen die gebräuchlichen, teilweise alltäglichen Anwendungen, zum anderen die Liturgien der Seelenheilkunde.

ALLTÄGLICHE ANWENDUNGEN

- ◆ Der EIDSEGEN wird manchmal von Gästen oder Pilgern verlangt, insbesondere dann, wenn sie Gelübde auf sich nehmen. Gleiches gilt für Geweihte, die z.B. eine Zeit enthaltsam sein wollen. Auch dann legen sie einen Eid ab.
- ◆ Um den Tharf herzustellen, benötigt man den OBJEKTSEGEN.
- ◆ SPEISE- UND TRANKSEGEN werden ab und an zu Messen und Feiertagen benutzt, um den Tharf oder die Speisen zu veredeln.
- ◆ Um besonders schöne Kunstwerke für das Kloster herzustellen, kann der HANDWERKSSEGEN dienlich sein (bekannt als HAUCH DER LEIDENSCHAFT), wobei die Priester nur selten davon Gebrauch machen, da sie glauben, dass die Göttin es meist lieber sieht, wenn sie ohne „Hilfe“ etwas herstellen.
- ◆ Ebenfalls öfters eingesetzt wird die VISIONSSUCHE. Hierbei versucht man nicht nur Rahja nahe zu sein, sondern Antworten für die Kranken zu erhalten. Diese Liturgie wird insbesondere in der Halle der Freude verwendet oder an einem abgelegenen Ort in den Bergen.
- ◆ Ein HEILIGES LIEBESSPIEL gehört ebenfalls zum Repertoire der Geweihten, wird allerdings sparsam eingesetzt. In der Regel wird es genutzt, um zwei schüchterne Liebende zusammenzuführen.
- ◆ Trotz des Weinbaus beherrschen nur wenige Priester RAHJALINAS WEINRANKE.

SEELENHEILKUNDE

- ◆ Bei jenen, die seelisch krank geworden sind, wird häufig der HARMONIESEGEN angewandt.
- ◆ Daneben wohl die wichtigste Liturgie für die Seelenheilkunde ist RAHJALINAS KUSS. Durch die Träume des Erkrankten können die Geweihten oftmals das Problem, die Angst oder den Schmerz erkennen und so behandeln.
- ◆ RAHJAS HEITERE GELASSENHEIT dient als Grundlage der Seelenheilkunde im Kloster, dementsprechend häufig wird die Liturgie verwendet.
- ◆ Der GLEICHKLANG DES GEISTES ist ebenfalls ein bewährtes Mittel in dem Liturgiekanon der Klosterpriester.
- ◆ LEVTHANS FESSEL dient den Rahjageweihten, sich voll und ganz auf eine bestimmte Aufgabe zu konzentrieren, bei Patienten hat es den Vorteil, dass sie von ihrem Leid abgelenkt werden.
- ◆ RAHJAS ERQUICKUNG wird oft mit den Massagen zusammen angewandt und kann ebenfalls Verwirrten und Erkrankten helfen. Zumindest schlafen sie angenehmer und werden nicht mehr von Alpträumen geplagt.
- ◆ RAHJAS FREIHEIT ist nur wenigen Geweihten im Kloster bekannt und wird als letztes Mittel angesehen, um einen Erkrankten vor einer Angst zu befreien.

ANDERE LITURGIEN

- ◆ Der GLÜCKSEGEN wird meist dann genutzt, wenn ein Priester auf Reisen geht. Dann jedoch wird er durch Aufstufung verlängert.

◆ ASCANDEARS HINGABE ist den Geweihten bekannt und wird meist an Festtagen benutzt. So soll die Liturgie gegen einen Ferkinahauptling geholfen haben, der nach dem Rausch davon abgelassen hatte, das Kloster anzugreifen.

◆ KHABLAS JUGEND ist nur Tulafef bekannt. Bei Außenstehenden würde er es nur einsetzen, wenn ein wirklicher Bedarf besteht (z.B. weil Erlebnisse in Oron ein Opfer altern ließen).

◆ KHABLAS MAKELLOSER LEIB ist nur Tulafef bekannt. Hier gilt gleiches wie auch schon bei Khablas Jugend (der VI. Grad ist selbst ihm nicht bekannt, kann aber durch Schriften in der Bibliothek rekonstruiert werden).

◆ RAHJAS RAUSCHSEGEN wird nur in seltenen Fällen verwendet. Zwar beherrschen praktisch alle Geweihten die Liturgie, aber der Rauschsegen wird nur bei bestimmten Situationen eingesetzt (z.B. bei Karmalquesten).

◆ Andere Liturgien spielen im Klosteralltag keine große Rolle.

DIE HEILIGE PHIOLE DES LASHIM

Der zwölfte Abt des Klosters war *Lashim ibn Shadef*. Er verbrachte sein ganzes Leben damit, die wundervollste Duftölkombination Deres zu mischen. Über 60 Jahre lang versuchte er für seine Herrin nach dem perfekten Geruch zu suchen. Zwar gelang es ihm bis zum Ende nicht, eine rahjanisch-alveranische Duftnote zu kreieren, aber die Göttin schien große Freude an der aufopferungsvollen Mühe von Lashims Arbeit zu haben, denn das Artefakt besitzt eine wundersame Wirkung: Öl, welches in seiner Hinterlassenschaft, einer einfachen Phiole aus Ton, aufbewahrt wird, hat eine besonders heilkräftige Wirkung (jemand, der mit diesem Öl behandelt wird, erhält bei seiner nächtlichen Regeneration 1 LeP, 1 AsP und/oder KaP zusätzlich).

Eine Art OBJEKTWEIHE liegt auf der Phiole, aber sie entzieht sich einer gründlichen Untersuchung, da sie tatsächlich ein niederes heiliges Artefakt der Göttin ist. Aufbewahrt wird die schlichte Phiole in der Sakristei des Tempels.

KLOSTERSCHÄTZE

Außer der Phiole beinhaltet das Kloster noch so manchen Schatz, auf den es ein Dieb abgesehen haben könnte, oder der in das Interesse der Helden rücken mag:

- ◆ eine wunderschöne, vergoldete und mit Amethysten und kleinen Rubinen versehene Statuette des Levthan (Wert: ca. 30 Dinar)
- ◆ ein Bild von Golodion Seemond, welches den heiligen Ascandear und die Gründerin Rahjaschda zeigt, ein Geschenk an den Abt (Wert: ca. 200 Dinar)
- ◆ eine alte (Zweit-)Abschrift des Rahjasutras, reich verziert und gut erhalten (Wert: ca. 100 Dinar)
- ◆ Eine mondsilberne Hüftkette, die einst ein Faserer Magier spendete. Sie ist magisch und belegt mit einem ATTRIBUTO CHARISMA, 13 ZfP*, 2/3 Ladungen, wiederaufladbar (Wert: ca. 100 Dinar).
- ◆ Das *Kitab al'Dacalya*, ein im Giftschränk aufbewahrtes Buch, welches von einem Belkelel-Paktierer aus der Zeit der Magierkriege stammt. Das Buch kann den Leser für sich einnehmen und bekehrt ihn langsam aber sicher zum Glauben an die Erzdämonin (Wert: ca. 150 Dinar).

DRAMATIS PERSONAE

ṬULAFEF İBN CAYSHAL

Erscheinung: Er stattlicher, braungebrannter Mann. Er strahlt Ruhe und Zufriedenheit aus, man hört ihn nie schreien oder ein böses Wort sagen.

Hintergrund: Tulafef wuchs vor mehr als vierzig Jahren in Sidi Rahjaschda auf. Er ist das Kind zweier Priester und hat das Kloster so gut wie nie verlassen. Zwar führt Tulafef ein vorbildliches Leben, aber er wirkt manchmal entrückt gegenüber der Wirklichkeit.

Funktion: Der Abt ist ein freundlicher und weiser Lehrmeister, der das Kloster als Ganzes verkörpert.

Zitate „Seid willkommen, oh ehrenwerte Effendis. In diesen Mauern findet ihr Ruhe, Frieden, Erholung und Freude!“

„Seid nicht zu hart mit den Novizen, Sahib. Wir haben alle einmal so angefangen. Rahja ist geduldig mit uns, sind wir es auch mit den Kindern.“

„Warum sehen die Menschen in Levthan nur einen verdorbenen Sohn Rahjas? Er ist ein guter Junge und kümmert sich um die Schafe. Mit denen kennt er sich aus.“

Alter: *992 BF

Größe: 1,86

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Kurzcharakteristik: meisterlicher Abt, Lehrmeister und Rahjageweihter

Eigenschaften: MU 18 KL 17 IN 16 CH 19 FF 11 GE 12 KO 12 KK 11 SO 10

Seelentier: Schlange

Vor- und Nachteile: Amsadel, Aberglaube 8, Eitelkeit 8, Speisegebote (Vegetarier), Verpflichtungen (gegenüber Kirche und Kloster), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Moralkodex (Rahjakirche)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien) Eiserner Wille I, Aura der Heiligkeit, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Rahja) +18

Talente: Reiten +12, Selbstbeherrschung +16, Singen +12, Tanzen +15, Zechen +7, Betören +12, Etikette +17, Lehren (Gesellschaftliche Talente) +17 (+19), Menschenkenntnis +18, Überreden +16, Überzeugen (Einzelgespräch) +16 (+18), Götter/Kulte (Rahjakirche) +16 (+18), Philosophie +15 Sagen/Legenden +12, Muttersprache: Tulamidya +12, Zweitsprache: Garethi +12, Lesen/Schreiben: Tulamidya, Kusliker Zeichen +10, Hauswirtschaft +15

Heilkunde Seele (Traumdeuten) +19 (+21), Kochen +15, Malen/Zeichnen (Porträt) +14 (+16), Musizieren +14, Winzer (Wein) +15 (+17)

Liturgien: ASCANDEARS HINGABE, AURAPRÜFUNG, EIDSEGEN, EXORZISMUS (BIS VI), FEUERSEGEN, GEBURTSEGEN, GLEICHKLANG DES GEISTES, GLÜCKSSEGEN, GRABSEGEN, GROSSE SEELENPRÜFUNG, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG (BIS IV), GÖTTLICHES ZEICHEN (BIS III), HARMONIESEGEN, HAUCH DER LEIDENSCHAFT (HANDWERKSSEGEN), HEILIGES LIEBESSPIEL, HEILUNGSSEGEN, INDOKTRINATION, INITIATION, KHABLAS JUGEND (BIS IV), KHABLAS MAKELLOSER LEIB (BIS VI), KONSEKRATION, LEVTHANS FESSELN, MÄRTYRERSEGEN, OBJEKTSEGEN (BIS IV), OBJEKTWEIHE (BIS III). ORDINATION, RAHJALINAS KUSS, RAHJAS RAUSCHSEGEN, RAHJAS SCHOSS, RAHJAS SINNLICHKEIT, RAHJAS HEITERE GELASSENHEIT (SEGEN DER HEILIGEN NOIONA), REICHUNG DES AMETHYST, SCHUTZSEGEN, SCHUTZSEGEN (BIS II), SPEISESEGEN, TRANKSEGEN, VISIONSSUCHE, WEISHEITSEGEN



ṬULAFEF İBN CAYSHAL

İASCHA HALEFSUṬṬİ

Erscheinung: Iascha hat langes, seidiges, schwarzes Haar. Ihr Gesicht verbirgt sie meist hinter einem durchsichtigen Schleier, sodass man nur ihre kohleumrandeten Augen sehen kann. Auf ihrer Haut trägt sie rahjagefällige Henna-Symbole.

Hintergrund: Die Tochter einer Beysa hatte schon immer den innigsten Wunsch, ihr Leben der Kalligrafie zu verschreiben. Unglücklicherweise lebte sie früher in Elburum und musste miterleben, wie das Land an Dimiona von Zorgan fiel. Unter der Herrschaft der Moghuli hatte Iascha nicht viel Freude, weigerte sie sich doch beharrlich, der All-Einen zu huldigen. Eine Zeit lang wurde sie gar inhaftiert und gefoltert, was mehr in ihrer Seele, als auf ihrem Körper tiefe Wunden hinterlassen hat.

Seit fünf Jahren lebt sie schon im Kloster und arbeitet dort als Kalligrafin. Sie unterrichtet Schüler und übt mit ihnen die Kunst durch ständiges Nachzeichnen von Schriftzeichen auf Sand. Noch immer hat sie ab und an Alpträume, aber die Klostergemeinschaft hat es geschafft, ihr die schlimmsten Sorgen zu nehmen. Zu dem Säbeltänzer Ashkra fühlt Iascha sich zwar hingezogen, doch traut sie sich nicht, ihrem Herzen zu folgen. Ihre größte Sorge gilt brutaler Gewalt, sodass ihr besonders die wilden Ferkinas der Umgebungsangst einjagen.

SPIELHILFE

Funktion: Iascha verkörpert all jene, die in den Klostermauern wieder Hoffnung schöpfen konnten und deren Seele von den schlimmsten Übeln gerettet wurde.

Zitate: „Seht genau hin: in dem Spiel der Muster zeigt euch die Göttin ihre Schönheit.“

„Fließende Bewegungen, lasst das Stübchen mit einer fließenden Bewegung die Linien ziehen!“

„Liebe verursacht den größten Schmerz.“

Alter: *1013 BF

Größe: 1,67

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: erfahrene Akoluthin und kompetente Kalligrafin

Eigenschaften: MU 10 KL 14 IN 14 CH 13 FF 16 GE 12 KO 12 KK 11 SO 7

Seelentier: Nachtfalter

Vor- und Nachteile: Begabung für Malen/Zeichnen, Gutes Gedächtnis, Herausragender Tastsinn

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Aranien), Ortskenntnis (Elburum)

Talente: Lehren +15, Menschenkenntnis +7, Schriftlicher Ausdruck +14, Götter/Kulte +12, Heraldik +12, Rechnen +8, Sagen/Legenden +7, Sprachkunde +7, Muttersprache: Tulamidya +16, Zweitsprache: Garethi +16, Sprachen kennen: Ur-Tulamida +8, Lesen/Schreiben: Tulamidya +14, Lesen/Schreiben: Kusliker Zeichen +10, Ur-Tulamida +8, Malen/Zeichnen +16

АШКРА ИБН ЈАСАР

Erscheinung: Ein hübscher, junger Mann, muskulös und wendig. Langes, seidiges Haar und viele Tätowierungen zu Ehren seiner Göttin zeichnen ihn aus.

Hintergrund: Ashkra ist der Anführer der vier Säbeltänzer in Sidi Rahjaschda. Er ist ein schüchterner Mann, der meist nicht sehr viel spricht und sich ganz seiner Aufgabe widmet, der Wache über das Kloster. Die einzige Freude in seinem Leben war bisher der rituelle Tanz, den er bis zur Vollendung beherrschen will. Stundenlang kann man ihn auf einem Hügel oder auf den Dächern des Klosters mit seinem Säbel tanzen sehen. Dass Iascha ihn liebt, hat der ruhige Mann bislang noch gar nicht wahrgenommen (was aber nicht bedeutet, dass er sich nicht sehr schnell in die ebenfalls eher scheue Kalligrafin verlieben würde).

Funktion: Ashkra kann eine wertvolle Hilfe für den Helden sein, wenn es darum gehen sollte, dass Kloster zu verteidigen. Andererseits können sie ihm beistehen, denn obgleich er ein erfahrener Kämpfer ist, ist er in vielen anderen Dingen eher weltfremd.

Zitate: „Radscha ist die Göttin der Schönheit. Und ich sehe die Schönheit in der Bewegung des Kampfes. So will ich sie ehren!“

„Ferkinas besudeln die Schönheit. Und dafür müssen sie bezahlen.“

„Niemand kann einen Säbeltänzer lieben. Er gehört der Göttin.“

Alter: *1013 BF

Größe: 1,76

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grau

Kurzcharakteristik: kompetenter Säbeltänzer

Eigenschaften: MU 16 KL 9 IN 14 CH 12 FF 12 GE 16 KO 14 KK 13 SO 6

Seelentier: Aranierkatze

Vor- und Nachteile: Eisern, Flink (1), Kampfrausch / Aberglaube 8, Eitelkeit 8, Moralkodex (Rahjakirche), Neugier 8, Verpflichtungen (gegenüber Kirche, Orden und Kloster), Weltfremd 7

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Tulamidenlande) Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, Ausweichen II, Finte, Gezielter Stich, Kampfrelexe, Meisterparade, Schnellziehen, Waffenloser Kampfstil: Unauer Schule, Wuchtschlag

Talente: Ringen +15, Säbel (Amazonensäbel) +15 (+17), Athletik +13, Klettern +7, Körperbeherrschung +10, Reiten +5, Schleichen +6, Selbstbeherrschung +10, Sinnenschärfe +7, Tanzen +11, Zechen +3, Wildnisleben +7, Götter/Kulte +5, Sagen/Legenden +7, Muttersprache: Tulamidya +9, Sprachen kennen: Garethi +4, Lesen/Schreiben: Tulamidya 4, Tätowieren +4

SZENARIOIDEEN

◆ **Die Oronierin:** Schon seit einigen Jahren ist die Schreiberin *Nerascha* (*1004 BF, leicht aufgedunsenes Gesicht, Rosentätowierungen auf beiden Oberarmen, angenehme Stimme) Teil der Klostergemeinde und hat den Status einer Akoluthin inne. Offenbar hat Rahja ihr verziehen, denn die Göttin hatte nichts dagegen einzuwenden, dass die ehemalige Tempelherrin Orons die niederen Weihen empfing. Doch obwohl die ehemalige Belkelelverehrerin ein frommes Leben führt, kann sie von ihrer Vergangenheit eingeholt werden. Noch immer suchen Menschen aus Elburum nach ihr, legen ihr Verbrechen zur Last, an denen sie zumindest einen Teil der Schuld trägt.

Die Helden können eventuell von einer elburischen Familie angeworben werden, die eines ihrer Kinder an Neraschas Tempel verloren hat. Die Familie sinnt auf Rache und die Spur der Oronierin führt nach Sidi Rahjaschda.

Oder die Helden können einen Mordanschlag auf Nerscha im Kloster verhindern und werden vom Abt gebeten, zu untersuchen, wer hinter dem Komplott steckt. Dabei stoßen sie in dem Dorf Faruzul auf Familienangehörige des Opfers und kommen nach und nach Nerascha auf die Spur. Ob sie versuchen, sie ihrer gerechten Strafe zu zuführen, oder aber auf eine Versöhnung bedacht sind, bleibt ihnen überlassen.

◆ **Der Ferkin-Besessene:** *Bartu* (*1008 BF, dick, freundliches, bartloses Gesicht, unangenehme, leise Stimme), ein Gebirgsbock-Besessener, giert schon seit Monden nach dem Schatz des Klosters. Er glaubt, von seltsamen Rauschvisionen seiner Götter getrieben, dass die Phiole des Lashim ein heiliges Objekt der Rascha ist und er es in seinen Besitz bringen muss.

Zwar war es schwer für ihn als Außenseiter, aber es gelang ihm dennoch Ferkinakrieger zu überzeugen, ihre heilige Pflicht zu erfüllen: das Kloster erobern und die hübschen Priesterinnen zu versklaven. So haben sich bereits zwei Dutzend Stammeskrieger um ihn geschart und er bereitet einen Angriff vor, den nur die Helden abwehren können.

◆ **Die Entführung:** Ein geistig Verwirrter Mann namens *Sharik* (*996 BF, ergrautes Haar, spricht nicht mehr, durchdringender Blick) hat die schöne Kalligraphin Iascha entführt. Kein Geweihter konnte den Mann, einen ehemaligen aranischen Soldaten, der

im Krieg seinen Verstand verloren hatte, aufhalten. Er floh zusammen mit seiner Geisel in die nahegelegenen Berge. Die Helden werden vom Abt angeworben, um der Spur zu folgen und beide Vermissten wohlbehalten zurückzubringen.

Sharik hält Iascha für seine Frau und versucht sie in Sicherheit zu bringen. Er glaubt, dass die Geweihten und die Helden oronische Schurken sind, die ihn verhören wollen. Ashkra, der Anführer der Säbeltänzer, hält den Mann für sehr gefährlich und ist auch bereit ihn zu töten, wenn es nicht vermeidbar ist. Er wird die Helden begleiten, schließlich standen beide Vermissten unter seinem Schutz. Im Gebirge kommt es zu einem Katz-und-Maus-Spiel, denn Sha-

rik kennt sich gut in der Wildnis und im Stellen von Fallen aus. Und er hat keine Bedenken, die Fallen auch gegen seine Verfolger einzusetzen.

◆ **Die Geistheilung:** Da das Kloster in Aranien dafür bekannt ist, dass es so manchen Verwirrten und Kranken Heilung verschafft hat, mag es auch für die Helden eine Anlaufstelle sein, z.B. um sich von einer großen Strapaze, dämonischem Wirken oder einer Bessenseit zu erholen. Alternativ geleiten sie ein solches Opfer, beispielsweise das Kind eines reichen Kaufmanns oder einer Adligen, zum Kloster, verweilen dort eine Weile und werden mit den zahlreichen kleinen und großen Wundern des Klosters konfrontiert.

KOMMANDO HAVERBRUCH ODER DER FALL DER FESTE GREYFENSTEYN

Ein SZENARIO VON JULIAN KLIPPERT UND DEPPY VON ROUX ZUR RÜCKEROBERUNG DER FESTE GREYFENSTEYN.
MIT DANKE AN REBECCA HARBIG UND DANIEL SIMON RICHTER.

Stichworte zum Abenteuer: Die Helden werden beauftragt, die Rückeroberung der Feste Greyfensteyn vorzubereiten. Dort müssen sie abwägen, mit wem sie sich verbünden, ein Massenritual des Tairachs verhindern und schlussendlich die Feste aus den Klauen der Drughash befreien.

Komplexität (Meister/Spieler): mittel / mittel

Ort und Zeit: Finsterkamm und südliches Svellttal im Frühjahr 1036 BF



ÜBERBLICK

Das Szenario spielt im Vorfeld einiger Ereignisse aus dem **Aventurischen Jahrbuch 1036 BF (Jahrbuch36)**. Für weitere Informationen zu Charakteren, Ortschaften und Abenteuerideen im Nachhall des Abenteuers empfehlen wir die Lektüre des **Jahrbuchs 1036** ab Seite 115 sowie der Regionalspielhilfe **Reich des Roten Mondes (Roter Mond)**. Für die Ausgestaltung der Meisterpersonen und archetypischer Werte bietet sich außerdem der Band **Söldner, Skalden, Steppenelfen (Söldner)** an.

Im Schatten des kaiserlichen Hoftags zu Rommils im Efferd 1036 BF beschließen der Abtmarschall des Ordens zur Wahrung, *Brin von Rhodenstein*, sowie die Markgräfin Greifenfurts, *Irmenella von Wertlingen*, einen gemeinsamen Schwertzug gegen die Orks im Svellttal. Ihr Ziel ist es, die Feste Greyfensteyn aus den Händen der Drughash-Orks zu befreien und einen dauerhaften Brückenkopf für die lang ersehnte Heerfahrt gen Khezarra zu schaffen.

Bevor ein gemeinsames Heer aus Rhodensteinern, Greifenfurtern und Weidener Rittern gegen die alte Feste zieht, entsenden der Abtmarschall oder die Markgräfin ein kleines Kommandounternehmen, um die Situation am Svellttal in Augenschein zu nehmen und die Orkbesitzer nach Möglichkeit im Vorfeld zu schwächen.

Die alte Passfeste Greyfensteyn selbst wechselte in den letzten Jahren immer wieder ihre Besitzer. Inzwischen befindet sich das Bollwerk in den Händen der Drughash-Orks, die sich nach dem *Winter des Aufstandes (AB131 und 132)* nahezu vollständig hierher zurückgezogen haben und den Greyfensteyn fest umschlossen halten. Recht kurze Zeit später begannen sich die Drughash allerdings im Kampf um die Häuptlingswürde gegenseitig zu zerfleischen. Als Nutznießer dieser Zusammenstöße ging der Tairachschamane *Gorazz Geisterherr* (*1015 BF, nachtblaues Fell, mächtige Hauer) hervor, welcher den Nimbus um den vorigen Häuptling *Harkhash Drugh* zu einer Art Heilsgestalt ausbaute und ihn zum *Ai'Maruchk* (Nicht-Gott) erhob. Tatsächlich konnte er den Geist Harkhashs auf der Geistersteppe aufspürbar machen und unterwerfen. So ist es ihm möglich, die gefesselte Seele für Orakelsprüche herbeizurufen, womit der Schamane an der Seite wechselnder Häuptlinge weitestgehend alleine über die Drughash herrschte. Dieser Umstand ändert sich kurz vor Beginn des Szenarios, als sich der uralte Tordochai-Oberhäuptling *Tuhrikk Ruszahn* (*981 BF, 1,79 Schritt,

ergrauter Pelz, bullig, parodiert mit seinen Äußeren bewusst den Aikar) unerkant unter die Orks am Greyfensteyn begibt. In einem Beweis der Stärke reißt er die Häuptlingswürde an sich und beginnt den Zorn der Drughash auf den Aikar Brazoragh und sein Khezzara im Südwesten zu lenken. Er selbst tritt dabei als Gesandter des Brazoragh auf und sehr zu Gorazz' Leidwesen zweifelt niemand mehr dessen Anspruch auf die Häuptlingswürde an. Mit dem Schwinden seines Einflusses unter den Drughash beschließt Gorazz, die Kraft eines nahen Geodenzirkels zu nutzen, um mit einer Massenvariante des KHURKACHAI TAIRACHI seine alte Machtposition wiederherzustellen.

DAS KOMΜΑΝΔΟΥΠΤΕΡΠΕΗΜΕΠ

Je nach Hintergrund der Heldengruppe findet die Anwerbung über Brin von Rhodenstein oder Irmenella von Wertlingen statt. Egal vom wem sie angeworben werden, der Auftrag bleibt gleich. Nur eine in Aussicht stehende Belohnung (nach Meisterentscheid) sollte jeweils anders ausfallen.

Ihr Auftrag lautet, die Situation im Svelttal und auf der Feste Greyfensteyn genauer zu untersuchen. Dabei sollen sie wichtige Informationen und Verbündete sammeln und den gemeinsamen Feind schwächen. In einer kleinen Wegrandherberge im Weiler Finningen können sie Kontakt mit *Jobst Steinbrücker* (**Roter Mond 159**) aufnehmen. Er wird sich alle paar Tage in den Abendstunden dort einfinden und die Helden erwarten. Jobst besitzt hilfreiche Informationen über die Lage in der Region und kann ebenfalls weitere Kontakte vermitteln. Allerdings wies er mit Nachdruck daraufhin, dass er nicht selbst in den Konflikt hineingezogen werden möchte!

Schlussendlich soll sich ein Spähtrupp des Heeres mit den Helden in selbigem Weiler treffen. Wie viel Zeit bis dahin der Gruppe bleibt, sollten Sie am Gruppenspielstil festmachen. Als Hilfsmittel bekommen sie ein von Brin und Irmenella gesiegeltes Dokument gestellt, das ihnen eventuell etwas mehr Gehör verschaffen kann, sowie ein Handgeld von 30 Dukaten für notwendige Ausrüstung, Bestechungen oder ähnliches. Nach Meisterentscheid ist auch die Ausstattung mit handelsüblichen Waffen oder Rüstzeug möglich. Wer einen rundergefallenen Eid ablegt, dem ist es gestattet am Rhodenstein eine seiner Waffen mit einer OBJEKTWEIHE belegen zu lassen.

DIE HERBERGE AM RANDE DES FINSTERKAMMS

Die Reise kann ohne größere Gefahren verlaufen, allerdings überqueren die Helden den Finsterkamm zur Zeit der Schneeschmelze und wenn Ihre Runde Spaß an den Gefahren der Wildnis hat, können Sie die Reise beliebig ausschmücken. Zur weiteren Ausgestaltung bieten sich **Wege des Entdeckers** für Abenteuer in der Wildnis an, sowie **Schild des Reiches 28ff.** und **Roter Mond 50ff.** für die Beschreibung des Finsterkamms.

Gelangen die Helden nach einer mehr oder minder beschwerlichen Reise an ihren Zielort, erwartet Jobst sie dort schon. Auf seiner letzten Reise hat sich der Mitfünfziger im Dickicht des *Trauerholzes* seinen rechten Fuß verstaucht und weilt nun zur Schonung seit einigen Tagen vor Ort. Den Helden gegenüber gibt er sich unabhän-



gig vom Stand sehr direkt. Er ist nicht gerade geschwätzig, kann aber viele Fragen zur Region und ihren Bewohnern beantworten. Durch seine langjährige Erfahrung kennt er auch die Unterschiede der verschiedenen Orkstämme und betont gerne, dass Ork nicht gleich Ork ist. Ein Umstand, der vor allem dem losziehenden Heer nicht bewusst ist.

◆ Die Drughash-Orks sind verantwortlich für die Belagerung Lowangens im *Winter des Aufstandes*. Sie genießen nicht den Schutz des *Aikar Brazoraghs*, sondern werden vielmehr durch seinen Statthalter am Sveltt, *Atrrazan Ogerschelle* (**Jahrbuch36 126**), gejagt und sind dem Aikar ein Dorn im Auge. Bisher konnten die Drughash sich allerdings gegen Atrrazan und seine Orks aus Yrramis und Umgebung erfolgreich zur Wehr setzen. Generell scheint es so, als wüsste Ogerschelle nicht so recht, wie er den Greyfensteyn unter seine Kontrolle bekommen soll (siehe **Der Ork von Yrramis**).

◆ In Lowangen kann er Kontakte zu Oberst *Otho Urdorf von Svaltlingen-Bispielquell* (*982 BF, Kaiser Reto-Bart, Bersteinmonkel, protzige Gardeuniform) vermitteln. Der ehemalige Tiefhusener Offizier gehört zu *Kaiser Renos Wildem Haufen* und ist dort des Kaisers engster Vertrauter. Weitere Kontakte in der Stadt (beispielsweise zum Stadtrat) sind zwar möglich, allerdings denkt Jobst nicht, dass Gespräche hier von Erfolg gekrönt sein würden. Lowangen ist zwar den Orks des Aikar tributpflichtig und hat eine Vergangenheit mit den Drughash, doch weder hat Lowangen

genügend militärische Mittel zur Verfügung, noch werden sie die Stadt ungeschützt lassen (Abschnitt **Wo der Wilde Haufen wohnt**).

◆ Getreu dem Spruch „Der Feind deines Feindes ist dein Freund“ berichtet Jobst über die Zwerge im Thasch. Die eher als fremdenscheu geltenden Zwerge sind zwar auch keine Menschenfreunde, doch dringen die Drughash-Orks auf Plünderzügen vermehrt in das Gebiet der Zwerge vor. Ein Bündnis zwischen Zwergen und Menschen dürfte nicht einfach zu schmieden sein, allerdings sind die Zwerge als begnadete Handwerker mit Sicherheit eine Hilfe bei einer möglichen Belagerung der Feste (siehe **Der Unmut des kleinen Volkes**).

Sollten die Helden in der Heilkunde geschult sein und sich Jobsts Fuß annehmen, lässt er sie dankend gewähren. Profane *Heilkunde* verkürzt vor allem die Regenerationszeit, während magisches Eingreifen eine sofortige Hilfe verspricht (Jobst hat eine regeltechnische Wunde im rechten Bein). Solch zuvorkommenden Helden kann er nach Meisterentscheid noch ein paar Ratschläge mit auf den Weg geben:

- ◆ Außerhalb menschlicher Siedlungen haben Dukaten keinen Wert. Gegenstände aus Kupfer wecken allerdings das Interesse der Orks.
- ◆ Auch wenn viele Orks vielleicht barbarisch und wenig gebildet wirken, sind sie bei Weitem nicht dumm! Bei Verhandlungen mit den Orks sollten sie sich dessen immer bewusst sein.
- ◆ Der Oberst von Svalltlingen-Bispielquell sorgt dafür, dass nicht alle Ideen aus dem Kopf von Reno haargenau ausgeführt werden – was wohl auch besser so ist. Nach seinem Rauswurf aus der Königsstadt Tiefhusen scheint sich der gebürtige Tiefhusener allerdings auch aus weiteren Konflikten raushalten zu wollen (siehe das Abenteuer **Königsspiel** im **Jahrbuch36**).

In den folgenden Abschnitten finden sich kleinere Abenteuerbausteine für die verschiedenen Kontakte, welche die Helden eventuell aufsuchen wollen. Es ist möglich mit mehreren Personen bis zum Eintreffen des Heeres zu verhandeln und nicht jede Begegnung muss von Erfolg gekrönt sein. Je mehr Erfolge die Helden allerdings ansammeln, desto weniger Verluste muss das mittelreichische Heer hinnehmen. Auf der anderen Seite können natürlich vermehrte Misserfolge auch zu schweren Zeiten in der Aufbauphase des Brückenkopfs führen. Bevor sie allerdings zum Finale schreiten, sollten sie noch **Besuch vom Bär** bekommen.

DER UNMUT DES KLEINEN VOLKES

Kontakt zu den Zwergen des Thaschs aufzubauen, sollte für die Helden mit einigen Schwierigkeiten verbunden sein. Die Thaschzwerge sind seit jeher allen Fremdlingen, die sich in „ihrem“ Thasch niederlassen wollten, feindlich gesonnen. In den wenigen, kargen Bergdörfern der menschlichen Thaschbewohner können die Helden Geschichten über Kinder hören, die von den Thaschim in ihre Stollen entführt wurden, nur um die Großlinge aus dem Thasch zu vertreiben.

Doch seitdem die Drughash sich im Greystenyn eingenistet haben, sind die versprengten Bergbauern das kleinere Problem für die

DAS PROBLEM MIT DEN SCHWARZPELZEN

Natürlich ist sich Jobst Steinbrücker der Tatsache bewusst, dass eine Zusammenarbeit der Rhodensteiner mit Orks jedweder Zugehörigkeit absolut ausgeschlossen ist. Er rät den Helden trotzdem dazu, nicht auf die Kampfkraft von Attrazans Schwarzpelzen zu verzichten, auch wenn dies bedeutet, weder gegenüber den Rhodensteinern noch gegenüber den Orks mit offenen Karten zu spielen. Er ist der Meinung, dass das Überleben der Menschen am Svellt von ihrer Anpassungsfähigkeit abhängt. Sie werden hier kaum mehr als geduldet und in solch einer Situation kann man sich seine Verbündeten nicht ausuchen. Selbst die Finsterkammzwerge dulden die Menschen nur, solange sie nicht deren Interessen im Weg stehen. Wie in der Wildnis überlebt im Svellt nur derjenige, der seine Umgebung zu nutzen weiß.

Für die Rondrianer ist eine Zusammenarbeit mit den Goblins in den Reihen von Renos Haufen oder dem Geoden ebenfalls ausgeschlossen und beides sollte den Spielern am Spieltisch auch klar sein. Letztlich ist es auch möglich, die verschiedenen Parteien gegeneinander auszuspielen oder zumindest die Rondrianer vor den herannahenden Orks im Verlaufe des Gefechts zu warnen und sie über die Finte der Helden wider Attrazan in Kenntnis zu setzen, selbst wenn ihnen das keinen Ruhm unter den Rondrianern einbringen wird.

Thaschim: Marodierende Banden der Orks dringen immer wieder in die Stollen der Zwerge ein, um Kohle und Eisen zu rauben und überfallen jeden Handelszug der Zwerge, dessen sie habhaft werden können, um an Pilzbier zu gelangen.

Doch auch die Zwerge sind untereinander zerstritten: Während die Warilax-Sippe gute Kontakte zu den Finsterzwergen unter König *Bonderik* pflegt und selbst durch zahlreiche Fehden zur größten Zwergensippe des Thaschs geworden ist, ist es die Sippe der Tschagroschem, die als Schachtfeger den Sprecher der Thaschim stellen. Den Warilax sind alle Mittel recht, um die Tschagroschem zu verunglimpfen.

Um mit den Thaschzwergen Kontakt aufzunehmen, kann Steinbrücker den Helden die Lage einer Binge der Thaschim verraten. Begeben sich die Helden dort hin, werden sie von den Zwergen schon einige Meilen vorher abgefangen. Mit gespannter Armbrust will man die Eindringlinge zum Gehen bewegen. Die Finger liegen nervös am Abzug, sodass eine falsche Bewegung schon einen Bolzenschuss nach sich ziehen kann. Deuten die Helden an, etwas gegen die Drughash unternehmen zu wollen, werden sie in ein kleines Wirtschaftsgebäude am Eingang der Binge gebracht. Bei einem Krug Pilzbier bedeutet man ihnen zu warten.

Nach einiger Wartezeit unterbreitet jeweils ein Sprecher der beiden Zwergensippen den Helden ein Kooperationsangebot, wobei man ihnen klar macht, dass sie nur eines der beiden Angebote aus oben genannten Gründen annehmen können.

ANGEBOT DER TSCHAGROSCHEM

Für die Sprecher der Tschagoschem steht einiges auf dem Spiel. Die andauernden Übergriffe durch die Orks schaden ihrem Ruf als fähige Anführer der geeinten Sippen und spielen so den Warilax in die Hände. Ihr Hilfsangebot umfasst das Wissen um einen geheimen Zugang zur Passfeste, der es ermöglichen würde, direkt in das Innere der Burg einzudringen und so die Verteidigungsanlagen zu umgehen, sowie das Versprechen, die neuen Herrscher in Ruhe zu lassen, solange sie sich weitestgehend aus dem Thaschgebiet fernhalten.

An das Angebot ist die Bedingung gekoppelt, dass die Helden zunächst den Anführer der Bingenplünderer, einen Unterhäuptling namens *Borgrag Eichenarm* (*1022 BF, rotsilbernes Fell, wild und kampferprobt), ausschalten müssen. Sein Lager ist den Zwergen bekannt und sie sind bereit, den Helden fünf Armbrustschützen zur Seite zu stellen. Der Unterschlupf umfasst zehn erfahrene Khurkach sowie den Häuptling Borgrag, der sich auch auf ein Duell einlassen würde.

DROHUNG DER WARILAX

Der Sprecher der Warilax droht den Helden zunächst, die Orks zu warnen, sollten sie das Angebot der Tschagoschem annehmen. Außerdem sähen sich die Warilax dann genötigt, aktiv gegen die Helden und ihre Pläne mit Waffengewalt vorzugehen.

Andererseits bieten die Warilax den Helden 25 Zwergenkrieger und zwei mobile schwere Rotzengeschütze für den Sturm auf den Greifensteyn an. Außerdem macht der Sprecher den Helden klar, dass ihre Verbündeten nach der Eroberung des Greifensteyns keinen Fuß auf den Boden bekommen würden, sollten sie sich mit den Tschagoschem einlassen. Als Zeichen des Kooperationswillens soll die Gruppe zunächst eine vor kurzem verschwundene Pilzbierlieferung aus den Händen einer kleineren Orkbande zurückerobern. Die Bande unter der Führung des Orks *Hatrak Pilztrinker* (*1010 BF, schmutziges Fell, schmerbäuchig, flink) umfasst sieben unerfahrene Orkkrieger, die sich Hatrak in Aussicht auf schnelle Beute angeschlossen haben.

WO DER WILDE HAUFEN WOHNT

In Lowangen können die Helden in der Gesandtschaft *Kaiser Renos I.* auf Oberst Otho Urdorf von Svalltlingen-Bispielquell treffen. Nachdem sie zunächst beim Portier der Botschaft einen Termin mit dem Oberst aushandeln müssen, empfängt er die Abenteurer in Begleitung seiner beiden Winhaller Wolfsjäger in seinem Teezimmer im ersten Stock der Botschaft. Bei almadanischen Schlupfmutzen (einem Gebäck) sowie einer Tasse Tulamidengold mit einem Schuss maraskanischen Rum erkundigt sich der Oberst nach dem Belangen der Helden. Wenn sie ihm berichten, dass sie im Auftrag der Rondrianer um die Hilfe des *Wilden Haufen* bei der Erstürmung des Greifensteyns und der Errichtung eines rondrianischen Außenpostens bitten, hört er sich die Geschichte der Helden genau an und bittet sie dann um einige Tage Zeit, um das Nötige in die Wege zu leiten. Während dieser Zeit verständigt er zwar niemanden, überlegt sich jedoch eine Taktik, wie er mit seinem zusammengerafften Vermögen aus der Gefahrenzone fliehen

kann, falls ein Krieg zwischen den Rondrianern und den Schwarzpelzen ausbrechen sollte. Haben die Helden bereits vor dem Gespräch von der zweifelhaften Moral des Obersts gehört und bitten zum Beispiel nur um Kontakt zum *Wilden Haufen*, versucht Otho der Gruppe Informationen zu entlocken (*Menschenkenntnis*-Probe +5 um das Aushorchen zu durchschauen). Genügt ihm dies nicht, lässt er die Helden in den nächsten Tage ausspionieren. Früher oder später bemerken diese entweder, dass sie beobachtet werden oder haben genug vom Warten. Je nachdem, wie intensiv Sie den Konflikt mit dem Oberst ausspielen wollen, kann dieser bereits mit seiner Habe auf dem Weg nach Paavi sein, sodass die Helden sich mit ihm eine Verfolgungsjagd leisten müssen. Andernfalls befindet er sich noch in der Botschaft und weigert sich strikt, geheime Informationen preiszugeben. Zuallerletzt bezichtigt er sie gar als Orkkollaborateure, was die Ordnungsmacht Lowangens auf den Plan rufen sollte, oder er fordert einen der Helden zum Duell mit der Information als Preis.

DES OBERSTS LETZTER WINKELZUG

Der Oberst ist zu diesem Zeitpunkt der Einzige, der weiß, dass sich Renos Haufen in den Ruinen von Rabangen versteckt hält und einen kleinen Trupp nach Khezzara entsandt hat. Dort sollen sie einen Kontakt treffen, um mehr Informationen über die Truppenstärke der Orks zu erhalten. Dieses Wissen gibt Otho allerdings nur unter großem Druck preis. Da er mit dem Angriff der Rondrianer seine ruhige Zeit in Lowangen entschwinden sieht, versucht er zumindest, einen Kompromiss auszuhandeln. Seine Forderung: freier Abzug aus dem Svalltland. Nach Meisterentscheid kann sich der Tiefhusener tatsächlich absetzen, von Orks auf der Reise niedergestreckt werden oder, von Gewissensbissen geplagt, doch noch zum Kampf um den Greifensteyn eilen. Von offizieller Seite wird der Oberst keine Erwähnung mehr finden.

Treffen sich die Helden schließlich mit Renos Kämpfern, beteiligen sich diese bedingungslos am Kampf um die Feste.

DER ORK VON YRRAMIS

Atrrazan Ogerschelle in Yrramis aufzufindig zu machen, ist nicht allzu schwer, zu ihm zu gelangen und ihn wirklich zu einem Zweckbündnis zu überreden, wiederum eine andere Angelegenheit. Als Statthalter des Aikars haben die Helden es nicht mit irgendeinem Ork zu tun. Ogerschelle ist etlichen Orks sowohl an Muskelkraft als auch an Intelligenz überlegen und hat ein gewisses Gespür für die Interessen der Menschen und Orks. Dies ist einer der Gründe, dass der Handelsposten von Yrramis seit Jahren floriert. Ob die Helden als Verhandlungspartner auftreten wollen oder ihm den Kopf eines seiner Wachleute bringen, bleibt den Ideen Ihrer Spieler überlassen. Zwar lässt sich Atrrazan von orkischer Stärke beeindruckt, allzu einfache Lügen durchschaut er allerdings schnell und bestraft dann mit aller Härte diejenigen, die versuchen, ihn zu hintergehen.

Sein größtes Problem ist, dass er zwar über kampferprobte Orks verfügt, allerdings weder Wissen noch entsprechendes Gerät für eine Belagerung der Feste besitzt. Die Zusammenarbeit mit da-



ATRIRAZATI OGERSCHELLE

hergelaufenen Helden stimmt ihn deswegen nicht gleich um. Sollten die Helden allerdings Pakte mit Renos Kämpfern oder gar den Zwergen geschlossen haben, sieht er eine Möglichkeit, endlich die Drughash aus der Feste zu vertreiben. Dass er sich im Nachhinein nicht entgehen lassen möchte, gleich noch die Auführer von Renos Haufen niederzustrecken, bleibt allerdings sein Geheimnis (*Menschenkenntnis*-Probe +14 bzw. +7 bei passender Talentspezialisierung oder *Kulturkunde* (*Orks*)).

BESUCH VOM BÄR

Entweder nachdem die Helden ein Bündnis mit den Zwergen geschlossen oder sie den *Wilden Haufen* für sich gewonnen haben, können sie bemerken, dass ihnen etwas durch die Wildnis des Thaschs folgt. Spätestens während sie das nächste Nachtlager aufschlagen, tritt ein stattliches Exemplar eines Höhlenbären aus einem nahen Waldstück auf die Helden zu. Das Tier wurde vor einigen Tagen verwundet und noch immer ragt ein Pfeilschaft orkischen Ursprungs (*Kriegskunst*- oder *Holzbearbeitungs*-Probe +3, alternativ *Bogenbau* 7+) aus seiner Flanke. Bei dem Bären handelt es sich um *Brumum*, den Vertrauten des Sumudieners *Labras Bärenklaue*. Der Zwerg ist Wächter eines Geodenzirkels in den

Thaschwäldern, der von Gorazz Geisterherr erobert wurde. Dabei wurde der Geode vom Schamanen gefangengenommen, doch konnte er zuvor Brumum nach Hilfe ausschicken.

Vorsichtig nähert er sich jetzt den Helden und versucht auf bärenhafte Art, zu zeigen, dass er keine schlechten Absichten hegt. Mit ein wenig Empathie (*Intuitions*-Probe +3 oder *Tierkunde*-Probe) kann die Gruppe spüren, dass das Raubtier große Schmerzen leidet. Ohne heilkundige Hilfe wird Brumum vermutlich seinen Wunden (zwei Wunden in der Bauchregion) erliegen. Mittels seiner Tatzen versucht er, die Situation seines Herrn auf den Boden abzubilden und die Helden um Hilfe bitten. Dazu malt er behelfsmäßig Bilder in den Sand, die den Helden ein wenig zu rätseln geben sollten. Die genaue Anzahl der Orks entnehmen Sie dem nächsten Absatz. Besitzt einer der Helden ein Vertrautentier, vereinfacht das – ebenso wie Hellsichtsmagie – die Verständigung. Solange die Gruppe sich nicht bereit erklärt, den Geoden zu befreien, lässt Brumum sich nicht versorgen und verdeutlicht mit nachdrücklichem Gebrüll, dass die Zeit drängt.

GOBLINS, GEISTER UND GEODEN

Der Zirkel liegt gut ein bis zwei Tagesreisen im Inneren eines dichten Waldes in einem Tal des Thaschs. Die Pfade durchs Dickicht sind unwegsam: Ogerbeerenranken und Brombeersträucher machen immer wieder Umwege nötig. Je nachdem, wie die Helden die Bärenskizze gedeutet haben, wissen sie bereits, dass sich im Inneren des Waldes 14 Khurkach sowie der Schamane in Begleitung eines Ogers und einiger erhobener Untoter befinden.

Fragen sie Brumum nach möglichen Verbündeten im Wald, kann er sie auf eine Sippe Rotpelze von insgesamt zwanzig Männern und Frauen aufmerksam machen. Die Goblins sind jedoch bereits mit den Orks aneinandergeraten und verstecken sich nun im Inneren ihrer Höhlen. Zudem kennt er einen Erlenschrat, welcher in den Tiefen des Waldes lebt, jedoch die meiste Zeit schlafend verbringt und die orkischen Eindringlinge noch nicht bemerkt hat. Außerdem weiß er noch von einer Rotte Wildschweine mit zwölf Tieren sowie einem Waldlöwenpaar, welches den Wald zu ihrem Jagdrevier erklärt hat.

Ansonsten können die Helden bereits bei ihrem Weg durch den Wald mit den ersten Auswirkungen des Rituals in Kontakt kommen. Hier und da erheben sich bereits die Kadaver verendeter Tiere. Auch lebt in den Hängen um das bewaldete Tal ein Schwarm von acht Harpyien, die die Helden sowohl als Beute sehen, als auch von den magischen Entladungen des Rituals angezogen werden. Natürlich können wagemutige Helden versuchen, die wilden Vogelfrauen gegen die Orks aufzubringen.

Gorazz ist in der Lage mit Hilfe seiner Knochenkeule und dem *HILFERUF* innerhalb von fünf Aktionen bis zu vier ruhelose Seelen herbeizurufen, die mit ihren Fähigkeiten gegen die Helden vorgehen. Gelingt es den Helden frühzeitig während des Kampfes den Geoden zu befreien, greift dieser mit machtvoller Elementarmagie in den Kampf ein.

Retten die Helden den Zirkel, unterstützt Labras mit den oben genannten Verbündeten den Zug gegen die Feste.

DER KAMPF UM DIE FESTE

Wenn die Helden alle Verhandlungen geführt haben oder ihre Zeit verrinnt, müssen sie sich in Finningen mit dem Spährtrupp aus den Schildlanden treffen. Neben den Spähern findet sich auch Brin von Rhodenstein selbst vor Ort ein, um sich schnellstmöglich ein Bild von der Lage zu machen und mit den Helden zusammen einen Schlachtplan auszuarbeiten. Der genaue Ablauf der Rückeroberung ist nicht in Stein gemeißelt und liegt vor allem an den (Miss-)Erfolgen und dem Einfallsreichtum der Helden. Im Folgenden finden sich deswegen einige allgemeine Infos über den Heerzug und die Feste sowie mögliche Szenen und Aktionen der Meisterpersonen.

◆ Die Feste Greyfensteyn ist im Normalfall kaum einnehmbar. Ein probates Mittel wäre es, den Feind solange zu belagern, bis die Vorräte der Feste aufgebraucht sind. Die Geschütze der Warilax können allerdings zum einen die hitzköpfigen Drughash provozieren und zum anderen wenigstens die Reihen der Orks etwas lichten. Als grober Orientierungspunkt für den Greyfensteyn kann die Höhenburg Weidleth in **Ritterburgen 60ff.** dienen.

◆ Die Drughash bestehen nur noch aus gut 300 Orks (davon ein Drittel kampferprobt), während das mittelreichische Heer 40 Weidener Ritter, 20 Geweihte der Rondra, 20 Greifenfurter Grenzreiter, 20 Greifenfurter Langschwerter, 1 Dutzend Schützen aufbieten kann. Atrazzan zieht mit knapp 30 Khurkach in die Schlacht, während Renos Haufen es immerhin auf gut 40 im Kampf gegen die Orks bewanderte Freischärler bringt. Die Warilax-Sippe bietet neben den schweren Geschützen noch 25 erfahrene Zwergenkrieger, während der Geode ein Sammelsorium aus Goblins, einem Erlenschrat und mehreren Tieren des Waldes mitführen kann.

◆ Mit Hilfe der Tschagoschem können vor allem phexnahe Helden brillieren und sich durch den geheimen Tunnel in die Feste schleichen. Dort könnten sie beispielsweise heimlich einige Orks ausschalten, ein Feuer legen oder die Tore für die Angreifer öffnen. Die Spieler sollten nicht zu leichtes Spiel haben, gute Ideen aber belohnt werden.

◆ Unter den Freischärlern aus Renos Haufen befinden sich einige Spezialisten in den unmöglichsten Disziplinen. Hier finden sich

ehemalige Zimmerleute, die aus dem Nichts einen Pfeilschutz zaubern können ebenso wie versierte Bergsteiger, die bereit sind, todesmutig des Nachts über die Mauern zu klettern und die Tore zu öffnen. Sogar eine Rotte erfahrene goblinische Wildschweinreiter gehören zum Entsatz des Haufens.

◆ Atrazzan und seine Khurkach können die Drughash herausfordern und sie so vor den Greyfensteyn locken. Dies kann dem mittelreichischen Heer als Überraschungsangriff dienen. Allerdings sollte Ogerschelle davon im Voraus nichts erfahren, denn auch wenn sein Hass auf die Drughash groß ist, wird er sich nicht mit den Rondrianern verbünden. Gleiches gilt für den Abtmarschall und wiederum die Drughash, die sich nicht mit Atrazzan gegen die Menschen verbünden würden. Solch einen „Verrat“ an die Mittelreicher wird der Herr von Yramis den Helden gewiss nicht verzeihen.

◆ Labras und seine Gefährten bringen noch andere Möglichkeiten mit sich. Labras Zauberrepertoire umfasst alle gängigeren und einige weniger verbreitete Geodensprüche, z.B. den LEIB DES ERZES, mit dem er einen Begleiter unbemerkt in die Feste bringen kann. Weiterhin können die Goblins für ein Ablenkungsmanöver sorgen und der riesige Erlenschrat kann nicht nur durch seine Größe für einige Überraschungen sorgen.

◆ Letztendlich sollte es dem vereinten Heer gelingen die Feste Greyfensteyn zu erobern und die Drughash in die Flucht zu schlagen. Die Überlebenden ziehen sich unter Tuhrikk Rußzahn plündernd bis nach Gashok zurück und setzen sich fürs Erste dort fest (**Jahrbuch36 124f.**).

LOHN DER MÜHEN

Je nach Ausgestaltung des Szenarios sollte sich jeder Held **200-300 AP** verdient haben. **Spezielle Erfahrungen** bieten sich vor allem in *Menschenkenntnis*, *Geographie* oder *Magiekunde* an.

Waren die Abenteurer sehr erfolgreich bei der Ausführung ihres Auftrags, begrüßen es die Rondrianer, die Helden in ihren Reihen zu wissen und bieten ihnen an, sie beim Aufbau der sogenannten Donnermark gegen den Schwarzpelz zu unterstützen. Vielleicht wollen sie sich aber auch lieber in den nördlichen Teil des Svellts begeben und Renos Haufen unterstützen? Egal wie sich die Abenteurer entscheiden, es gibt viel zu tun in den Landen am Svellt.



PRODUKTVORSCHAU

Es ist so weit!

Kaiserin Rohaja ruft zur Heerschau, um **Die verlorenen Lande** zurückzuerobern. Endlich zieht das Mittelreich gegen den Fürstkomtur Helme Haffax, der den schwärenden Stachel in der Ordnung des Raulschen Reiches darstellt. Alle Provinzen, zahlreiche Verbündete und viele große Helden und Streiter beteiligen sich am Heerzug, der die dämonenverseuchten Schwarzen Lande und den letzten der Heptarchen vernichten soll. Das Ziel heißt Mendena, doch es wird nicht leicht zu erobern sein, denn der Feind, der gefallene Marschall Haffax, ist ein genialer Stratege.

Dieser Abenteuerband bildet mit dem **Schattenmarschall** eine Einheit, gemeinsam thematisieren sie das Schicksal Tobriens, des Mittelreichs und des ehemaligen Reichserzmarschalls.

Die kaiserliche Heerschau beginnt im Februar in Gallys oder beim Rollenspielhändler eures Vertrauens.

SAAT ...

Dieses Büchlein ist der ideale Begleiter für Perainegeweihte und alle anderen, die sich mit dem Wesen und Wirken der gütigen Göttin beschäftigen wollen. Es begleitet den Leser durch den Jahreslauf von der Saatzeit Frühling über den pilgernden Sommer, den Herbst der Ernte bis in den heilkräftigen Winter. Es stellt Artefakte wie den Honinger Tiegel und Heilige wie Sancta Selma vor, ebenso Strömungen der Kirche und mystische Überlegungen. Außerdem enthält es zahlreiche praktische Tipps über die Heilkunst, das Wirken von Liturgien und die vielfältige Pflanzenwelt. Dazu gibt es Spielern und Meistern nützliche Darstellungshinweise und erbauliche Gebete an die Hand.

Das **Peraine-Vademecum** kann ab März im Rollenspieladen gerntet werden.

... UND ERNTE

Verdorrt, leblose Landstriche, von grauem Staub bedeckt, aus dem bleiche Knochen ragen. Brachliegende Felder, verlassene Dörfer, Boronsanger, aus deren geschändeten Gräbern sich einst die Toten zu Dutzenden wühlten, um sich dem Endlosen Heerbann anzuschließen.

Eine götterverlassene Gegend, wie es scheint, aber nicht alle Götter haben sich abgewandt: Unter den gütigen Augen Peraines keimt das



zarte Pflänzchen der Hoffnung, und langsam kehrt das Leben in die kahle Ödnis zurück.

Doch die Perainekirche und gläubige Helden sind nicht die einzigen, die sich für das Tote Land und die Schrecken und Alpträume der letzten Jahre interessieren. Denn ein alter Feind lauert in der Finsternis, sammelt Seelen und wartet auf seine Gelegenheit.

Die **Seelenernte** wird eingefahren ab März.

TAPFERER HELD GESUCHT!

Die **Rückkehr zur Schwarzen Eiche** steht bevor und führt direkt ins das Grenzland Andergasts – mitten im tiefsten Winter. Wölfe, marodierende Orks, Untote und eine Verschwörung bedrohen neben der Kälte die Region voll misstrauischer Einwohner. Doch das sind nicht die einzigen Gefahren, denen es sich mutig zu stellen gilt, auch ein alter Feind wartet nur auf eine Gelegenheit.

Wie auch die beiden Vorgängerbände **Die schwarze Eiche** und **Im Griff der schwarzen Eiche** ist Teil III ein Soloabenteuer. Es enthält zwei spielfertige Helden und kann sowohl im Anschluss an die vorherigen Abenteuer als auch für sich allein stehend gespielt werden.

Das Abenteuer erscheint im Februar.

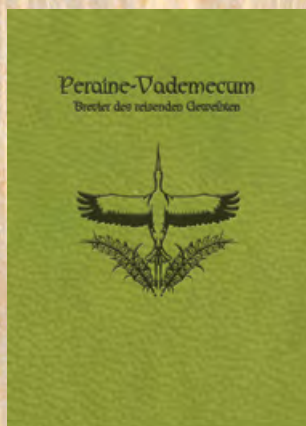
JETZT BESTELLEN!

Das **Regelwerk für die 5. Edition** ist vorbestellbar, überall dort, wo es Rollenspielbücher gibt.

Und das Beste: es ist für jeden Geschmack und Geldbeutel etwas dabei. Da wäre die streng limitierte Luxusausgabe mit Kunstledereinband oder die gebundene Normalausgabe. Bei beiden Ausgaben gibt es einen Gutscheincode für das PDF gratis dazu, außerdem sind sie innen komplett in Farbe.

Für kleines Geld gibt es auch die günstigere Alternative mit Leimbindung das Mittel der Wahl. Sie hat weniger Umfang als die Hardcoverausgabe, ein deutlich kompakteres Layout mit weniger Zierelementen und der Innenteil kommt klassisch in Schwarzweiß daher. Informationen fehlen aber keine, nur auf den PDF-Gutschein wird verzichtet. Die Softcover-Version des Regelwerks wird einmalig produziert und wird nicht auf Dauer erhältlich sein.

Für alle, die Regalplatz sparen wollen, gibt es auch eine reine PDF-Version zu kaufen.



AUFRUHR, POTSTAND UND REVOLTE – GARETH AM RANDE DES ABGRUNDS

EINE SPIELHILFE VON MATTHIAS FREUND

Der folgende Artikel enthält Meisterinformationen zur Kampagne **Gassenhelden** aus der Box **Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs**. Wenn Sie diese noch als Spieler erleben möchten, sollten Sie an dieser Stelle nicht weiterlesen.

WAS GEHT VOR IN GARETH?

Zum Jahreswechsel 1037/38 BF ist Gareth im Ausnahmezustand: Zwar bestimmen Ruhe und Ordnung seit einigen Monaten das Stadtbild, doch liegt inzwischen eine fast greifbare Spannung in der Luft, die sich in den Elendsvierteln bereits in vereinzelt Gewalttaten entlädt. Mitte Praios beginnt die Situation zu eskalieren. Immer mehr Arme und Bettler erliegen der Tobsucht und Unruhen brechen aus. Der Stadtrat lässt die Armenviertel schließlich abriegeln und verhängt den Notstand. Zu seinem Entsetzen sieht er sich jedoch bald damit konfrontiert, dass auch der gutbürgerliche Teil Gareths außer Kontrolle gerät.

Grund für diese Ereignisse ist der fehlgeleitete Plan des neu gewählten Gerichtsherrn der Stadt, Jodruan Mallorn. Der Richter hat das ehrgeizige Ziel, das Verbrechen in Gareth mit einem Elixier der Alchimie der Sonne auszulöschen. Über Monate hinweg lässt er den Speisen der Armenküchen insgeheim eine Droge namens *Pertinerium* zusetzen, ab Rahja auch dem Bier der örtlichen Brauereien. Das Mittel löst in den Betroffenen den überwältigenden Drang aus, sich praios- und traviagefällig zu verhalten und führt schon mit der ersten Dosis zu einer starken Abhängigkeit. Anfänglich scheint Mallorns Plan ein voller Erfolg: Das Verbrechen kommt

zum Erliegen, Ruhe und Ordnung kehren in Gareth ein. Dann jedoch beginnt das *Pertinerium* seine Nebenwirkungen zu entfalten: Je länger ein Mensch die Substanz zu sich nimmt, desto mehr wandeln sich Ordnungs- und Nächstenliebe zum krankhaften Wahn, der zu irrationalem, gewalttätigem Verhalten und letztlich zum Blutausch führt. Ähnliche Auswirkungen hat der Entzug der Droge – und endet nicht selten mit dem Tod des Abhängigen.

Durch die Unruhen und den steigenden Bedarf der Langzeithängigen wird es ab Mitte Praios 1038 BF schwierig, die Versorgung mit dem *Pertinerium* aufrecht zu erhalten. Dadurch spitzt sich die Lage nochmals zu. Im Rondra kommt es überall in der Stadt zu Anschlägen auf phex- und rahjagefällig handelnde Menschen und immer mehr blutige Auseinandersetzungen finden statt. Aufrufe zur Mäßigung seitens der Tempel bleiben fruchtlos, selbst eine Ansprache des Boten des Lichts am 8. Rondra verhallt unbeachtet.

Die Kampagne **Gassenhelden** geht davon aus, dass es bis Ende Rondra gelingt, die Ursache für den Wahn zu finden und zu beseitigen. Geschieht das nicht, kommt es zum *Schwarzen Efferd*, der als *Siebtes Inferno* in die Geschichte Gareths eingeht: Hunderte Menschen werden in den Unruhen getötet oder sterben an den Folgen des Entzugs, und Brände wüten in der Stadt. Erst das gewaltsame Eingreifen von kaiserlicher Armee, Söldnerbannern und Sonnenlegion kann die Ordnung wiederherstellen.

ORDNUNG...

Folgende Szenen spielen sich in den Monaten Ingerimm 1037 BF bis Mitte Praios 1038 BF ab und spiegeln den von Mallorn erhofften Idealzustand der *Pertinerium*sopfer wieder:



◆ **Freundlich und zuvorkommend:** Die Garether sind ungewohnt höflich und hilfsbereit. Auf jede noch so merkwürdige Frage geben sie nicht nur vernünftig Antwort, sondern helfen auch gern konkret weiter. Wer nach dem Weg fragt, wird sicher geleitet, wer ein Gasthaus sucht, wird eingeladen.

◆ **Der Verkehr:** In den Straßen gibt es kaum Störungen. Die Menschen ordnen sich friedlich in die vorhandenen Ströme ein, niemand versucht zu drängeln und Kutscher gewähren einander an Engstellen bereitwillig die Vorfahrt. Gibt es Pannen, werden sie gemeinsam behoben.

◆ **Keine Gier:** Auf den Märkten formieren sich ordentliche Schlangen vor den Ständen, es wird kaum noch gefeilscht und gestritten. Die Händler verteilen am Abend nicht verkaufte verderbliche Güter an Bedürftige oder beliefern Armenspeisungen.

◆ **Keine Bettler:** Fast alle Bettler sind von den Straßen verschwunden. Die wenigen Verbliebenen erhalten Geld, Kleidung und Nahrungsmittel. Oft werden sie zur nächsten Armenunterkunft geleitet oder gar von Passanten selbst aufgenommen.

◆ **Gesang und Lobpreisungen:** In der Nähe von Armenspeisungen oder Tempeln von Praios und Travia finden sich spontan Gruppen zusammen, die gemeinsam beten oder inbrünstige Choräle anstimmen. Auch aus Werkstätten und von Baustellen ist häufig gemeinsamer Gesang zu hören.

◆ **Spontane Tatkraft:** Kaum nimmt jemand den Besen in die Hand, um die Straße vor seinem Haus zu kehren, eilen seine Nachbarn herbei, um es ihm gleich zu tun. Selbst Passanten beteiligen sich. Gastwirte und weitere Anwohner bewirten die Arbeitenden mit Freibier oder kleinen Mahlzeiten.

◆ **Schimpf und Schande:** Rahja- und phexgefälliges Verhalten wird als liderliches Treiben betrachtet. Bordelle und Spielhäuser sind schlecht besucht und Prostituierte ein seltener Anblick. Es findet sich stets jemand, der mit Worten und Gebeten versucht, Fehlgeleitete auf den rechten Weg zurückzuführen und auch die Kundschaft ist nicht selten einer geharnischten Standpauke über lotterhaftes Verhalten ausgesetzt. Uneinsichtige werden nach einiger Zeit aus der Nachbarschaft vertrieben. Betrunkene behandelt man ebenfalls zunächst freundlich. Ist ihr Rausch verflogen, erhalten sie eine Predigt über Mäßigung und das Angebot, ihnen durch schwierige Lebenslagen zu helfen.

Werden die Menschen auf ihr ungewöhnliches Verhalten angesprochen, reagieren sie verwirrt. Ihnen ist nicht bewusst, dass sie sich seltsam benehmen.

...UND CHAOS

Ab den Namenlosen Tagen schlägt die Stimmung langsam um. Die Friedfertigkeit der Abhängigen weicht wahnhaftem Jähzorn. Entzugerscheinungen verschärfen die Lage nochmals. Besonders Verhalten, das den Prinzipien Praios' und Travias widerspricht, löst Gewaltakte aus:

◆ **Alte Sünden:** Ein ehemaliger Dieb der Garether Unterwelt hat zunehmend Schwierigkeiten, frühere Missetaten mit seiner neuen göttergefälligen Einstellung in Einklang zu bringen. Unter Tränen und Gebeten klettert er auf den Sockel der Praiosstatue am Zwölf-

götterplatz und schlägt sich mit einem Fleischerbeil die rechte Hand ab. Wird er nicht aufgehalten, stürzt er sich danach unter eine vorbeifahrende Kutsche und lässt sich den verbliebenen Arm zermalmen.

◆ **Teile mit deinem Nächsten:** Als ein Bäcker mehrere hungrige Straßenkinder davonjagt, geraten zwei Nachbarinnen in Rage. Unter gebetsmühlenartigen Ausrufen wie „Du sollst für deinen Nächsten sorgen wie für dich selbst!“ oder „Teile mit denen, die nicht so glücklich sind!“ prügeln sie den Mann halb zu Tode. Anschließend verteilen sie mit seligen Gesichtern und blutigen Händen seine Backwaren an die Passanten.

◆ **Du sollst die Wahrheit sprechen:** Ein gerade noch fröhlich mit seinem Sohn scherzender Vater wird plötzlich vom Zorn übermannt. Er verpasst dem Kind mehrere schallende Ohrfeigen und brüllt: „Du sollst nicht lügen! Wer vor Praios nicht die Wahrheit spricht, soll nimmer sprechen!“ Danach packt er den Jungen und versucht, ihm die Zunge herauszureißen.

◆ **Du sollst nicht ehebrechen:** Vor den Bordellen der Stadt stehen Menschenmengen und intonieren unentwegt fromme Choräle und Gebete. Zeigt das nicht die gewünschte Wirkung, kommt es vor, dass sie das Etablissement stürmen, Kundschaft und Prostituierte auf die Straße zerren und mit Rutenhieben durch die Stadt jagen. Ist der Letzte blutüberströmt zusammengebrochen, beziehen sie wieder Stellung vor dem Bordell.

◆ **Diebe und Betrüger:** Ein Rasender stürzt sich auf einen offen auftretenden Phexgeweihten und schlägt auf ihn ein. Er verstümmelt ihn an Händen, Augen, Ohren und Mund. Seine Misshandlungen begleitet er mit Bezeichnungen wie „Dieb!“, „Lügner!“ und „Geheimniskrämer!“

Tobsüchtiger

Die Tobsüchtigen verfallen in einen Blutrausch, der erst endet, wenn sie ihr Ziel erreicht haben oder kampfunfähig sind. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf sich selbst und prügeln mit blanken Fäusten auf ihre Opfer ein, wenn keine Messer, Knüppel oder Ähnliches greifbar sind.

LE 25 AU 31 MR 3 GS 8 RS 1 KK 11 WS 5
Faust: INI 10+W6 AT 14 PA 8 TP(A) IW6 DK H

WARUM TUT DENN KEINER WAS?

Nur wenige Bürger schreiten gegen die Gewaltausbrüche ein und nicht selten werden sie dadurch selbst zu Opfern. Nachdem Malorn damit beginnt, das Garether Bier mit dem Pertinerium zu versetzen, betrachtet ein großer Teil der Bevölkerung die Taten außerdem als gerechtfertigt. Viele interessieren sich auch gar nicht für die Ereignisse und setzen ihren Weg ungeachtet blutiger Taten am Rande einfach fort.

Die Stadtwache ist nach den Entlassungen Anfang Rahja 1037 BF (siehe AB 168) so stark unterbesetzt, dass sie nur selten rechtzeitig zur Stelle ist. Die entlassenen Wächter wurden ebenfalls zu Opfern des Pertineriums und können nicht ohne Weiteres wieder eingestellt werden. Tempelgarden und ähnliche Truppen versuchen zwar ihr Möglichstes, die Unruhen und Gewaltakte unter Kontrolle zu bringen, sind jedoch schlicht zu wenige, um effektiv zu helfen.

GREIFET PACH DEN STERNEP

DER EINFLUSS DER GESTIRNE AUF AVENTURISCHE HELDEN UND HELDINNEN. EINE SPIELHILFE VON SONJA TILLMANN

„Ach ja, und mein Charakter hat Sternkunde auf 12.“ Ein überraschter Blick kam vom Spielleiter zurück, als ich die Auflistung der hervorstechenden Eigenschaften meines Charakters so komplettiert hatte. Mein Held würde also all sein mühsam bei der Akademie erlangtes Wissen wieder nur nutzen, um des Nachts anhand der Gestirne festzustellen, in welche Himmelsrichtung die Gruppe tritt. Es war nicht das erste Mal, dass ich mir die Frage stellte:

„Wie kann ich das Talent Sterndeutung am Spieltisch nutzen?“

Quellenmaterial zum Thema ist genügend vorhanden (das Kapitel „Madamal im Ogerkreuz – Der Himmel über Aventurien“ in der **Geographia Aventurica** erstreckt sich ab Seite 189 auf 10 sehr informative Seiten) aber für den Spieltisch nutzbar ist davon wenig ohne tiefgehende Vorbereitung. Die Spielhilfe „Geheimnisse des Firmaments“ (AB100) illustriert ebenfalls wunderbar, wie viele und komplexe Möglichkeiten der aventurische Sternenhimmel bietet, lässt aber eine konkrete Anleitung für die Nutzung am Spieltisch vermissen. Die optionale Regel *Göttergeschenke* (**Geographia S. 197**) gibt jedoch einen Vorgeschmack darauf, wie stark der Einfluss der göttlichen Gestirne sein kann, sofern man es für sein Aventurien wünscht. So sind beispielsweise kulturuntypische Fertigkeiten zulässig, wenn sie durch ein Göttergeschenk erhalten wurden.

ERSTELLUNG VON GEBURTSHOROSKOPEP

Die Göttergeschenke bezeichnen, ähnlich den irdischen Sternzeichen, welches Sternbild den Zwölfkreis im Geburtsmonat beherrscht hat. So ist es also nicht verwunderlich, dass im Efferd geborene Helden, ganz vom Sternbild des Delphins beeinflusst,



vom steten Wandel geprägte Naturen sind und meist recht gut dabei, wenn es darum geht, den Kopf über Wasser zu halten. Dennoch sind sich nicht alle Efferd-Geborenen gleich wie Zwillinge. Will man den Göttern etwas mehr Einfluss zugestehen, so kann man einen Blick auf die 8 Wandelsterne werfen, die über den aventurischen Sternenhimmel ziehen. Einem festgelegten Schema folgend ergeben sich mannigfaltige Kombinationen, die einen Einfluss auf das Sternbild der Geburt haben – abhängig vom Wochentag, dem gegenwärtigen Monatsfünftel und dem genauen Tag innerhalb des Monatsfünftels. Sind einem Helden sein Geburtstag, -jahr und -ort hinreichend genau bekannt, sollte ein sternkundiger Held in der Lage sein, den Einfluss der Wandelsterne zu errechnen. Wem der Zufall lieber ist, der kann mit Hilfe der untenstehenden Tabelle eine Konstellation auswürfeln.

ZWEI BEISPIELE ZUR ILLUSTRATION:

Beispiel I

Der Spieler hat das Geburtsdatum seines Helden bei der Erschaffung auf den 21. Praios gesetzt und für sich entschieden, dass es bitte auch ein Praiostag gewesen sein soll, an dem sein Held das Licht der Welt erblickte. Daraus ergeben sich folgende Einflüsse:

| | |
|--------------------------|---------|
| Praiostag: | Ucuri |
| IV. Monatsfünftel: | Ucuri |
| 3. Tag im Monatsfünftel: | Levthan |

Geboren im Sternbild des Greifen ist das Leben dieses Helden von Gesetz, Ordnung und Herrschaft geprägt. Noch ist aber nicht ersichtlich, welcher Natur diese Verbindung ist. Der doppelte Einfluss von *Ucuri* steht für Triumph oder Sieg, es ist also davon auszugehen, dass dieser Held nicht nur gesetzestreu, sondern auch eine Führungspersönlichkeit sein wird. *Levthan* als Symbol für Maßlosigkeit und Gier zeigt in dieser Kombination, dass der Held unter Umständen seiner Gier nach Macht, möglicherweise auf Grund einer Selbstüberschätzung, erliegen kann.

Beispiel II

Ein Spieler entscheidet sich dafür, den Einfluss der Gestirne vollständig vom Würfelglück abhängig zu machen, nur den Geburtsmonat seines Helden möchte er gern bestimmen und entscheidet sich für den Phex.

Nun würfelt er einen W20 für den *Wochentag*. Das Ergebnis ist eine 15, damit wurde der Held an einem Rohalstag geboren und erhält den Einfluss von Nandus.

Ein erneuter W20 bestimmt das *Monatsfünftel*, in diesem Fall eine 6, wodurch Aves (II. Monatsfünftel) seinen Einfluss geltend macht. Abschließend bestimmt der W6 den genauen *Tag* innerhalb des

Was ist wann?

| Wochentag | Windstag | Erdstag | Markttag | Praiostag | Rohalstag | Feuertag | Wassertag |
|--------------------|----------|---------|----------|-----------|-----------|----------|-----------|
| Planet/Wandelstern | Aves | Simia | Horas | Ucuri | Nandus | Kor | Marbo |
| W20 | 1-3 | 4-6 | 7-9 | 10-12 | 13-15 | 16-18 | 19-20 |

| Monatsfünftel | I. | II. | III. | IV. | V. |
|--|-------|------|-------|-------|-------|
| Tage (mit W30 direkt zu würfeln oder mit einem W6 pro Fünftel) | 1-6 | 7-12 | 13-18 | 19-24 | 25-30 |
| Planet/Wandelstern | Simia | Aves | Kor | Ucuri | Marbo |
| W20 | 1-4 | 5-8 | 9-12 | 13-16 | 17-20 |

| Tag im Monatsfünftel | 1. | 2. | 3. | 4. | 5. | 6. |
|----------------------|-------|-------|---------|-----|-------|-------|
| Planet/Wandelstern | Horas | Simia | Levthan | Kor | Ucuri | Marbo |
| W6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |

| Wandelstern | Bedeutung | Wandelstern | Bedeutung |
|-------------|---|-------------|---------------------------------|
| Aves | Freiheit, Unantastbarkeit, Unversehrtheit | Marbo | Beendigung, Abschluss, Vergehen |
| Horas | Zufriedenheit, Harmonie, Glück | Nandus | Warnung, Wissen, Vorsicht |
| Kor | Streit, Unverträglichkeit | Simia | Entstehung, Beginn |
| Levthan | Scheitern, Vergeblichkeit, Gier, Maßlosigkeit | Ucuri | Triumph, Sieg |

Monatsfünftels. Eine gewürfelte 2 bestimmt Simia als den dritten beeinflussenden Wandelstern und legt gleichzeitig das Geburtsdatum abschließen fest: Rohalstag, der 8. Phex

(Einfacher geht es mit einem W30 mit dem direkt der Tag eines Monats zu bestimmen ist, von dem dann, wie in Beispiel 1 – Monatsfünftel und Tag innerhalb des Fünftels abgelesen werden können.) Im Ergebnis sieht der geübte Sterndeuter einen Phex-geborenen Helden, der dem Einfluss von *Nandus*, *Aves* und *Simia* unterworfen ist. Die Eigenständigkeit und Selbstbestimmung des Sternbildes Fuchs wird vom Wissensdurst des Nandus begleitet. Aves sorgt für den Wunsch nach Freiheit und Veränderung, wobei Simia als Symbol für Anfang und (Neu-)Beginn unterstützend wirkt. Es zeichnet sich das Bild eines wissbegierigen Weltenbummlers mit einem unbeständigen Wesen, ständig auf der Suche nach etwas Neuem.

Anmerkung

Wer es ganz genau nimmt und auch ein Geburtsjahr für seinen Helden festgelegt hat, kann mit Hilfe des immerwährenden Kalenders (**Geographia S. 253**) auch den Wochentag eines bestimmten Datums errechnen.

Was tun mit dem neuen Wissen?

Sicher gehen die Eigenschaften, die durch ein Geburtshoroskop offenbart werden, nicht immer Hand in Hand mit den Vorstellungen des Spielers von seinem Helden, doch können sie als Inspirationsquelle für zukünftige Entwicklungen dienen. Sollte also ein sternkundiger Held auf Wunsch ein solches Horoskop erstellen, kann das unter Umständen auch zu spannenden Debatten zwischen den Helden führen. Die Zukunft wird zeigen, ob die Sterne Recht behalten ...

Zwischen Wissenschaft und Aberglaube

Wie auf menschliche Wesen haben die Gestirne der Meinung vieler Gelehrter nach auch Einfluss auf Gegenstände oder Tätigkeiten. In provinziellen Landstrichen gehen diese allzu profanen Ausläufer der hohen Kunst der Sterndeutung so weit, dass nach den Mondphasen gesät und geerntet und nach dem Erscheinen bestimmter Wandelsterne am Himmel Salben und Tinkturen hergestellt werden. Ob ein Wirselsrank aber tatsächlich wirksamer ist, wenn er an einem Erdstag im ersten Monatsfünftel gebraut wurde, ist fraglich. Diese schlichten Interpretationen dürfen wohl ruhigen Gewissens dem Aberglauben zugeordnet werden.

Anders verhält es sich, wenn der Aberglaube selbst die treibende Kraft hinter einer Handlung ist. In diesem Fall steht es dem Spielleiter offen, einem abergläubischen Helden (sicher sind noch weitere Nachteile oder schlechte Eigenschaften passend) eine Probe abzuverlangen. Hat der Sterndeuter beispielsweise für den angekündigten Zweikampf einen schlechten Ausgang vorhergesagt, wird der abergläubische Held etwas geknickt und ängstlich antreten und kann mit einem entsprechenden Malus rechnen. Ist er aber davon überzeugt, dass er einfach gewinnen *muss* – denn so steht es ja in den Sternen – kann der spielerfreundliche Meister dem Helden sicher auch einen kleinen Bonus zugestehen.

Den passenden Zeitpunkt errechnen

Ein Mensch sucht sich nicht aus, wann er geboren wird, daher sind Horoskope vom Schicksal gegeben und unter Umständen nicht so geartet, wie man es sich wünschen würde. Für die Erschaffung eines Gegenstandes, der Terminierung einer Feierlichkeit oder der Durchführung einer komplexen Beschwörung oder Artefakter-

SPIELHILFE

schaffung kann jedoch ein günstiger Zeitpunkt gewählt werden – auch unter Anwendung der obigen Tabelle. Gegebenenfalls muss eine lange Zeit verstreichen, bis die gewünschte, günstige Konstellation erscheint und unendlich lang im Voraus lassen sich die Bahnen der Sterne ohnehin nicht vorhersagen. Sterndeuter, die allein die 8 Wandelsterne für etwa einen Monat im Voraus im Blick haben, gelten bereits als Kenner ihres Handwerks. Sollen nun noch das Madamal, der Zwölfkreis und eventuelle Konjunktionen mit weiteren Sternbildern berücksichtigt werden, so ist die Berechnung derart kompliziert, dass sie sicher viele Stunden lang dauert. Sollte ein sternkundiger Held tatsächlich so viel Energie aufwenden wollen, ist es sicher angemessen, als Spielleiter entsprechend viele und schwierige Proben zu verlangen. Die Belohnung sollte aber auch dementsprechend ausfallen: Ist zum Beispiel ein günstiger Tag für das Erstellen eines Artefaktes berechnet worden, darf ein entsprechender Bonus für den Zauberden nicht fehlen.

Aus Sicht des Spielleiters können durch die Wahl eines bestimmten Datums auch zeitliche Abläufe innerhalb eines Abenteuers beeinflusst werden. Wenn die Gruppe etwas träge ist, kann der Sternenhimmel kurzfristig auffällige Veränderungen zeigen. Kündigen die Spieler an, sich in nächster Zeit auch einmal mit ihren ursprünglichen Professionen, dem Erstellen von Ausrüstung oder ähnlichem beschäftigen zu wollen, dann ist natürlich auch nichts Auffälliges am Himmel zu sehen.

Dabei darf eines nicht vergessen werden: Der Sternkundige kann lediglich nach etwas suchen oder allgemein Ausschau halten. Was es zu sehen gibt, bestimmt der Spielleiter.

HANDWERKSZEUG FÜR DEUTUNGEN

Die 12 Sternbilder des Zwölfkreises sollten dem geübten Meister und Spieler in ihren grundsätzlichen Eigenschaften entsprechend der zugehörigen Gottheiten bekannt sein.

Der gegenwärtige Monat verweist auf das dominante Sternbild des Zwölfkreises, die im Auf- und Untergehen begriffenen Bilder bezeichnen wachsende und schwindende Einflüsse. Der Nordstern steht fix und hat somit eine Funktion als Orientierungspunkt.

Die Bedeutungen der 8 Wandelsterne sind der obigen Tabelle für die Geburtshoroskope zu entnehmen. Mögliche Konstellationen wie Konjunktionen, Trigone und die Bedeutung weiterer Sternbilder wie z.B. *Held* oder *Ogerkreuz* sind auch in der *Geographia Aventurica* auf Seite 196 zu finden.

Für einfache Deutungen wie das Geburtshoroskop, ein Tageshoroskop oder ähnliches reicht die obenstehende Tabelle aus. Um eine gesamtkosmische Deutung des nördlichen Sternenhimmels vorzunehmen sind noch viele weitere Aspekte zu beachten, beispielsweise die Phasen des Madamals, die Zyklen der anderen 6 Sternbilder am Nordhimmel und gegebenenfalls Konjunktionen und andere auffällige Konstellationen.

BEISPIELHOROSKOP

Die Spieler suchen nach einem günstigen Zeitpunkt, um einen schwierigen VERWANDLUNG BEENDEN auf eine verzauberte, den Helden gut befreundete Meisterperson zu sprechen. Der sternkundige Held studiert in der folgenden Nacht den nördlichen Himmel und bekommt vom Spielleiter folgende Informationen:

Die Schlange steht am Rande des Zenits und ist im Untergang begriffen. Levthan zieht durch dieses Sternbild hindurch, dicht gefolgt von Nandus. Die gesamte Konstellation steht allerdings im Trigon zum Raben, dessen roter Schnabelstern mit Kor konjugiert. Das Madamal ist verhüllt.

Eine mögliche Interpretation des sternkundigen Helden könnte lauten:

Wenn wir den Einfluss der Schlange nutzen wollen, sollten wir noch eine Weile abwarten und uns besinnen, denn noch steht der Misserfolg verkündende Levthan uns im Weg. In wenigen Tagen zieht Nandus durch die Schlange und belohnt uns für unsere Besonnenheit und Geduld mit Weisheit. Das Trigon mit dem Sternbild des Raben zeigt einen möglichen Aspekt, den wir bisher nicht bedacht haben. Die Konjunktion des Schnabelsterns mit dem Wandelstern Kor kann Zeichen eines gewaltsamen Todes sein. Ebenso enthält auch Nandus häufig eine Warnung – wir sollten unser Vorhaben unter Umständen noch einmal überdenken. Auch wenn uns der Einfluss des Sternbildes der Schlange verloren geht – das Madamal wird bald erscheinen und auch dieses hat einen großen Einfluss auf magische Vorgänge. Sollten wir uns entscheiden, dem Einfluss des Madamals zu vertrauen, muss ich allerdings neue Berechnungen anstellen, um sicher zu sein.



DIE LETZTEN HANDGRIFFE

Im Augenblick finden die letzten Tests und Überprüfungen des DSA5-Regelwerks statt. Die Redaktion nimmt derzeit noch ein paar Handgriffe vor und kontrolliert im internen Kreis und mit ausgewählten Spielrunden und Testlesern, ob alle Berechnungen stimmen, die Regeln funktionieren und die über das Feedback von euch gemachten Vorschläge berücksichtigt werden können. Auch im Hinblick auf die nächsten Regelerweiterungen, etwa das **Aventurische Kompendium** und die neuen Magie- und Götterwirken-Regeln, muss das Regelwerk nochmals überprüft und die eine oder andere Stelle angeglichen werden, um eine spätere Kompatibilität zu gewährleisten. Schließlich ist das finale Regelbuch ja nur der erste Baustein und die Kernregeln damit nicht abgeschlossen. Das Fundament muss stimmen, damit die übrigen Teile darauf aufbauen können. Wir sind aber im Zeitplan, sodass dem Erscheinen des DSA5-Regelwerks zur RPC 2015 nichts im Wege steht. Neben dem Testen und Berechnen sind wir außerdem dabei, einen schönen, neuen

Heldenbogen zu erstellen und das Layout des Regelwerks endgültig festzulegen. Wie ihr bereits wisst, wird die 5. Edition mit vollfarbigen Illustrationen aufwarten. Einige der neuen Bilder konntet ihr in den letzten Ausgaben des Boten bereits be-

wundern und auch in dieser Ausgabe könnt ihr wieder die eine oder andere Illustration des Regelwerks entdecken.

Die Arbeiten sind bereits soweit fortgeschritten, dass wir nun einen

finalen Blick auf die gesetzten Änderungen im Vergleich zum Beta-Regelwerk werfen können. Bereits in der letzten Ausgabe haben wir euch einige Informationen dazu geliefert, z.B. zu dem neuen Kampfsystem und der Fertigungsprobe. Wir wollen noch einmal einige wichtige Umstrukturierungen der Regeln aufgreifen, sodass ihr schon vor Erscheinen wisst, was euch erwartet. Außerdem gibt es einen Werkstattbericht, der euch beispielhaft verdeutlichen soll, wie Änderungen eingearbeitet werden und wie sich während der Bearbeitungsphase Regeln veränderten.

Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Rollenspiel, in dem du und deine Freunde die Hauptrollen übernehmt: Bestehe als tapferer Ritter, elfische Waldläuferin oder gelehrter Magier Heldentaten und entdecke mit deinen Gefährten das von vielen Kriegen geschwächte Mittelreich, die exotischen Länder der Tulamiden, die dampfenden Dschungel des Südens oder die finsternen Schattenlande. Gemeinsam könnt ihr unschuldige Opfer aus den Händen namenloser Kultisten befreien, Intrigen am Hof der Kaiserin erleben oder bedrohten Städten gegen Heerscharen von Orks beistehen. Was immer ihr für Abenteuer erleben wollt: In Aventurien gibt es für mutige Helden mehr als genug zu tun!

Mit der gewonnenen Erfahrung kannst du deine Abenteuerer mit zusätzlichen Fähigkeiten, neuen Zaubern oder besonderen Kampfstilen auszustatten, um dich noch größeren Herausforderungen zu stellen.

Um dich mit deinen Freunden ins Abenteuer zu stürzen, brauchst du nur ein paar Stifte, Würfel und dieses Buch. In diesem Regelwerk erfährst du alles über die Regeln des Spiels und über die Hintergrundwelt des Schwarzen Auges, den Kontinent Aventurien.

Erschaffe einen Helden nach deinen Vorstellungen und führe ihn durch die phantastische Welt von Das Schwarze Auge oder wähle deinen Helden aus einem der 12 spielfertigen Archetypen aus. Das Abenteuer erwartet dich!

Umfang: 368 Seiten **ISBN:** 978-3-95752-103-3

Preis: € 49,95 **Artikelnummer:** US25001

Erscheinungstermin: Mai 2015

Das Regelwerk ist ab Mai auch in anderen Ausstattungen als Druckausgabe sowie als PDF erhältlich. Mehr Informationen findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.

DIE KAPITEL IM EINZELNEN

Neben einem obligatorischen Vorwort und dem Inhaltsverzeichnis erwarten euch folgende Kapitel:

- ◆ **Einführung:** Der erste Kapitel enthält eine Einführung zum Thema Rollenspiel, stellt kurz und knapp Aventurien und den Rest von Dere vor und widmet sich in einem ausführlichen Spielbeispiel, wie eine typische Rollenspielrunde funktioniert und was Helden so tun.
- ◆ **Grundregeln:** Dieser Abschnitt stellt alle grundlegenden Regelmechanismen von DSA vor und begleitet die aufgeführten Regeln mit Beispielen. Was brauchst du zum Spielen? Wie werden Eigenschafts- und Fertigungsproben abgelegt? Welche unterschiedlichen Probenarten gibt es? Was ist ein Patzer? Was geschieht bei einem Kritischen Erfolg?
- ◆ **Heldenerschaffung:** Um sich einen eigenen Helden zu erschaffen, benötigst du die Informationen dieses Kapitels. Die Anleitung zum Heldenbau veranschaulicht in ca. einem Dutzend Schritten, wie du dir deinen Helden erstellst. Im Anschluss kannst du zwischen zwölf spielfertigen Archetypen wählen (acht davon waren bereits in der Beta-Version vorhanden, vier sind neu).

DIE ARCHETYPEN DES REGELWERKS

Folgende spielfertigen Helden sind im Regelwerk enthalten:

Die auelfische Wildnisläuferin
 Der ambosswergische Krieger
 Der Koscher Magier
 Die bornische Hexe
 Der meridianische Söldner
 Die garetische Rondrageweihte
 Der aranische Perainegeweihte
 Der thorwalsche Seemann
 Die horasische Hochstaplerin
 Der almadanische Borongeweihte
 Die Fjarninger Barbarin

- ◆ **Spezies:** Das Kapitel stellt alle spielbaren Spezies (inklusive Würfeltabellen zum Auswürfeln des Aussehens) vor. Zur Wahl stehen Menschen, Elfen, Zwerge und Halbelfen.
- ◆ **Kulturen:** Wo kommt der Held her? Welche Bräuche pflegt er? An welche Götter glaubt er und was gibt es noch Wissenswertes über seine Kultur zu berichten? Das Kulturen-Kapitel enthält die bekanntesten Kulturen Aventuriens und stellt jedem Spieler eine große Auswahl an Möglichkeiten zur Verfügung.
- ◆ **Professionen:** Etwa dreißig Professionen + weitere Varianten enthält das DSA5-Regelwerk und bietet damit eine riesige Auswahl – vom Krieger über verschiedene Magier- und Hexenvarianten bis hin zu einer Auswahl an Geweihten der Zwölfgötter.
- ◆ **Vor- und Nachteile:** Mögliche Stärken und Schwächen eines jeden Helden werden im Abschnitt Vor- und Nachteile behandelt.

- ◆ **Talente:** Im Talent-Kapitel sind alle Talente aufgeführt, die ein Held besitzt. Dazu gibt es noch Regeln für Routineproben und Beispiele für Erschwernisse und Erleichterungen. Passend zu den Talenten werden an dieser Stelle Sprachen, Schriften und alle mit Talenten verbundene Sonderfertigkeiten aufgeführt.
- ◆ **Kampf:** Der Kampf ist ein wichtiger Bestandteil des Spiels und deshalb erhält er auch ein eigenes Kapitel. Sämtliche Kampftechniken werden beschrieben, du erhältst eine Übersicht über den Ablauf einer Kampfrunde, Sonderregeln für Nah- und Fernkampf sowie eine Sammlung von Kampfsonderfertigkeiten.
- ◆ **Magie:** Das Kapitel Magie beschreibt die Anwendung von Spruchzaubern, Ritualmagie, Artefaktherstellung und Beschwörung. Außerdem enthält der Abschnitt die Traditionsbeschreibungen der Gildenmagier, Hexen und Elfen. Ergänzt wird das Kapitel durch eine Auswahl von Zaubersprüchen, magischen Sonderfertigkeiten und Ritualen.
- ◆ **Götterwirken:** Wie funktionieren Mirakel? Wie Liturgien? Wie Entrückung? Im Kapitel Götterwirken geht es um die Regeln für Geweihte und du kannst aus einer großen Auswahl die Liturgien, Segen und karmalen Sonderfertigkeiten deines Helden wählen.
- ◆ **Detailregeln:** Das Kapitel Erweiterungsregeln und Erfahrung wurde zusammengefügt und in dieses neue Kapitel umgewandelt. Hier ist alles enthalten, was du über Schicksalspunkte und ihre Anwendung, Gifte und Krankheiten, Schadensregeln und Heilung wissen musst.
- ◆ **Bestiarium:** Das Bestiarium ist eine Auswahl an menschlichen und tierischen Gegnern, und enthält typische aventurische Kreaturen, die als Begegnung dienen können. Außerdem sind Zusatzregeln für den Kampf gegen Tiere enthalten.
- ◆ **Ausrüstung:** Jeder Held braucht Ausrüstung und an dieser Stelle kannst du deinen Helden mit Waffen, Rüstungen, Proviant, Handwerkszeug und anderen Dingen ausstatten.
- ◆ **Spieltipps:** Worauf solltest du als Meister achten? Wie kannst du als Spieler deinen Meister unterstützen? Was gilt es bei dem Entwurf von Abenteuern zu beachten? Jene und andere Fragen versucht dieses Kapitel zu beantworten.

Wie schon angemerkt, ist das Kapitel **Erweiterungsregeln** mit dem Kapitel **Erfahrung** zu dem neuen Abschnitt **Detailregeln** verschmolzen. Ein eigenes **Hintergrundkapitel** zu Aventurien ist nicht mehr angedacht. Es wird dafür ein gesondertes Buch geben. Allerdings sind bereits im **Einführung-Kapitel** genug Informationen über Aventurien vorhanden, um sich in seine ersten Abenteuer zu stürzen.

Im Anhang des Regelwerks gibt es u.a. einen ausführlichen Index, der gleichzeitig aventurische Begriffe erklärt und damit als Glossar dient, gesammeltes Tabellenmaterial, das übersichtlich Tabellen aus dem Regelwerk aufführt, ein Verzeichnis von Optionalregeln und ein mehrseitiges Heldendokument.

DSA5: Ein Blick in die Werkstatt

Während den Überarbeitungen des Beta-Regelwerks haben Jens Ullrich und Alex Spohr zahlreiche Ideen abgeändert, Verbesserungen vorgenommen und euer Feedback eingearbeitet. Damit ihr einen Eindruck bekommt, wie sich bestimmte Konzepte im Laufe der Zeit entwickelt haben, findet ihr an dieser Stelle einen Werkstattbericht von Jens.

Werfen wir mal einen kleinen Blick in die Regelentwicklung von DSA5. Als Beispiel möchte ich den beliebten Zauber Bannbaladin heran ziehen, weil sich an ihm Probleme und Lösungsansätze sehr schön darstellen lassen.

In der im Liber Cantiones vorliegenden Version lautet der Regelkern des Zaubers wie folgt:

Der Verzauberte sieht in dem Spruchanwender einen Freund. Die Intensität der Wirkung bemisst sich nach den übrig behaltene[n] Zaubertätigkeitspunkten:

1 ZfP: Das Opfer mag den Zaubernden und hat das unbestimmte Gefühl, ihn irgendwoher zu kennen.*

4 ZfP: Das Opfer ist dem Zaubernden freundschaftlich verbunden, ist zuvorkommend und wohlgesinnt und vertraut ihm auch kleinere Geheimnisse an.*

7 ZfP: Das Opfer sieht in dem Zaubernden einen engen Vertrauten oder sehr guten Freund, liest ihm jeden Wunsch von den Augen ab und antwortet auf fast alle Fragen wahrheitsgemäß.*

10 ZfP: Das Opfer ist bedingungslos loyal, lässt keine Geheimnisse offen und erfüllt jede Bitte des Zaubernden, selbst wenn sie seinen moralischen Grundsätzen widerspricht.*

13 ZfP: Das Opfer ist bereit, körperlichen oder schweren finanziellen Schaden für den Anwender zu erleiden.*

16 ZfP: Das Opfer ist dem Anwender verfallen und würde sogar sein Leben für den Spruchanwender opfern.*

Ob eine bestimmte Bitte erfüllt wird, können Proben auf Charisma, Überreden oder Überzeugen entscheiden, wobei Talentproben um die ZfP erleichtert sind, Eigenschafts-Proben um die halben ZfP*. Die Zauberprobe ist aus einer Bedrohungssituation heraus um 3 Punkte, in einem bereits begonnenen Kampf um 7 Punkte erschwert. Da der Zaubernde einen intensiven Kontakt zum Geist seines Opfers herstellen muss, ist es nur schwer möglich, diese Formel gegen mehrere Opfer gleichzeitig*

einzusetzen. Ob Außenstehende bemerken, dass das Opfer unter einem Bann steht, hängt von der Situation ab. Dem Opfer wird nach Ablauf der Wirkungsdauer eventuell klar, dass es verzaubert worden ist (eine KL-Probe pro SR erlaubt, wobei es höchstens KL-ZfP Versuche hat).*

Der Kernmechanismus läuft also über eine Tabelle, die wenn auch mit 1 beginnend, danach in 3er-Schritten die Stärke der Wirkung definiert. Der Zauber geht davon aus, dass das Ziel des Zaubers den Zauberer nicht kennt. Ob das Ziel eine andere als eine neutrale Haltung ihm gegenüber einnimmt, wird in der Tabelle nicht thematisiert. Nach einer kurzen Erläuterung zur Wirkung auf Talentproben wird jedoch ein weiterer Regelmechanismus eingeführt, der eine Probenerschwerung für Bedrohungs- und Kampfsituationen hinzufügt. Diese bezieht sich nicht explizit auf eine Interaktion zwischen Zauberer und Ziel, aber man kann dies zumindest impliziert annehmen. Zu guter Letzt folgen noch einige Anmerkungen zur Frage, ob man an seinem eigenen Verhalten erkennt, dass man bezaubert wurde.

Sehen wir uns nun den gleichen Zauber aus dem DSA5 Beta-regelwerk an:

Wirkung: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen Freund. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit den Fertigkeitpunkten:

1-4 FP: Der Verzauberte glaubt den Zaubernden irgendwoher zu kennen.

5-8 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen guten Bekannten.

9-12 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen vertrauenswürdigen Freund.

13-16 FP: Der Verzauberte ist dem Zaubernden gegenüber loyal und hilft ihm, auch wenn er dafür finanzielle, gesellschaftliche oder körperliche Risiken eingehen muss.

17+ FP: Der Verzauberte ist dem Zaubernden verfallen. Um ihn zu schützen würde er sein Leben opfern.



Der Regelkern wurde auf die Tabelle reduziert. Diese folgt nun ohne Stolperer am Anfang 4er Schritten. Zum Test der grundlegenden Mechanismen ist diese Variante vollkommen ausreichend, geht aber nicht weiter darauf ein, ob die Einstellung des Ziels zum Zauberer auf die Wirkung des Zaubers irgendeine Rolle spielt. Bei der Post-Beta-Entwicklung hat sich dies als unbefriedigend erwiesen. Eines der Balancingprobleme des Bannbaladins findet sich nämlich in der Möglichkeit, jeden zu seinem Freund zu machen, und zwar nicht nur einen neutral zum Zauberer stehenden Fremden, sondern auch den heranstürmenden Ork oder dem erklärten Todfeind des Zauberers, ohne dass sich dies in den Mechanismen widerspiegelt. Um dieses Problem zu lösen, wurde auf die Beschreibung des Bannbaladins zurückgegriffen. Es handelt sich ursprünglich um einen elfischen Freundschaftszauber, der je nach Stärke den Zauberer dem Ziel mehr oder weniger stark gewogen macht. Man kann dies daher als eine relative Beziehung (also „mag ihn so und so viel mehr als vorher“) denn eine absolute („mag ihn so oder so sehr“) interpretieren. Daraus ergibt sich folgende Zwischenversion:

Wirkung: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen Freund. Die Stärke dieses Eindrucks variiert mit den Fertigkeitspunkten:

1-3 FP: Der Verzauberte glaubt den Zaubernden irgendwoher zu kennen.

4-6 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen guten Bekannten.

7-9 FP: Der Verzauberte hält den Zaubernden für einen vertrauenswürdigen Freund.

10-12 FP: Der Verzauberte ist dem Zaubernden gegenüber loyal und hilft ihm im Rahmen seiner Möglichkeiten, so lange dies kein Risiko für ihn bedeutet.

13-16 FP: Der Verzauberte ist dem Zaubernden so eng verbunden, dass auch ihm hilft, wenn er dafür finanzielle, gesellschaftliche oder körperliche Risiken eingehen muss.

17+ FP: Der Verzauberte ist dem Zaubernden verfallen. Um ihn zu schützen würde er sein Leben opfern.

Der Zauber verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist auch nach Ende des Zaubers bewusst, was er empfunden und getan hat. Wenn der Verzauberte schon vor dem Zauber in einer persönlichen Bindung zum Zaubernden steht, verstärkt der Zauber diese Bindung positiv um die Anzahl der erreichten Stufen. Ist der Zaubernde also bereits ein guter Bekannter, so wird er bei 1-3 FP zu einem vertrauenswürdigen Freund, bei 4-6 FP loyal im Rahmen seiner Möglichkeiten usw.

Umgekehrt benötigt es zusätzliche FP, damit der Verzauberten überhaupt dem Zaubernden gegenüber eine neutrale Haltung einnimmt, wenn der Verzauberte dem Zaubernden gegenüber abgeneigt ist oder ihn sogar hasst. Wenn der Verzauberte den Zaubernden beispielsweise hasst, sind bereits 1-3 FP nötig, um dies zu einer Abneigung abzuschwächen und 4-6 FP, um ihn zu einer neutralen Haltung zu bewegen.

Die Schritte der Tabelle wurden verringert. Der Regeltext gewinnt stark an Volumen, da der Versuch gemacht wird, positive wie negative Grundhaltungen des Ziels in die Regelmechanik zu integrieren. Im Endeffekt war schon beim Formulieren dieser Regeln klar, dass sie so deutlich zu umständlich sind und man sich von der absoluten Tabelle lösen muss, um eine einfache und elegante Lösung des Problems zu finden. Daraus ergibt sich der aktuelle Stand der Bearbeitung:

Wirkung: Dieser ursprünglich elfische Freundschaftszauber weckt in seinem Ziel Sympathien und Freundschaft für den Zaubernden. Die genaue Wirkung ist davon abhängig, wie das Ziel zu dem Zaubernden steht. Pro 3 FP verbessert sich die Verbindung zwischen den beiden um eine Stufe, mindestens jedoch um eine Stufe. Ist der Zaubernde dem Ziel vorher unbekannt, bewegt sich die Einstellung des Ziels meist zwischen Stufe 4 (Abneigung) und Stufe 6 (Zuneigung). Vorteile wie Gutaussehend oder Nachteile wie Vorurteile gegenüber dem Zaubernden können diesen ersten Eindruck je nach Situation um eine oder mehr Stufen modifizieren.

Stufe 1: Das Ziel steht dem Zaubernden voller unstillbarem Hass gegenüber

Stufe 2: Das Ziel ist der erklärte Feind des Zaubernden

Stufe 3: Das Ziel empfindet dem Zaubernden gegenüber Abscheu und Ablehnung

Stufe 4: Das Ziel verspürt eine gewisse Abneigung für den Zaubernden

Stufe 5: Das Ziel ist dem Zaubernden gegenüber neutral

Stufe 6: Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung für den Zaubernden

Stufe 7: Das Ziel empfindet Vertrauen und Freundschaft zum Zaubernden

Stufe 8: Das Ziel ist dem Zaubernden eng und loyal verbunden

Stufe 9: Das Ziel ist dem Zaubernden verfallen

Der Zauber verändert nicht das Erinnerungsvermögen. Dem Verzauberten ist auch nach Ende des Zaubers bewusst, was er empfunden und getan hat.

Aus einer absoluten Zauberwirkung ist durch dieses Stufen-system eine relative geworden, die die ursprünglichen, schon bei DSA4 vorhandenen Probleme einem Regeldurchlauf löst, ohne zusätzliche Regelemente nachlegen zu müssen. Zudem wurden zur Bestimmung der Einstellung des Ziels gegenüber dem Zauberer einige Hinweise geliefert. Diese relative Tabelle ist angelehnt an einige Regelprototypen für nachfolgende Regelwerke, die sich mit regelseitiger Umsetzung sozialer Konflikte beschäftigen, was sie auch für andere Anwendungen interessant macht.

WISSENSWERTES ZU SPEZIES, KULTUREN UND PROFESSIONEN

In den einzelnen Kapiteln hat sich im Vergleich zur Beta-Version teilweise viel getan, sodass wir euch einige der wichtigsten Änderungen vorstellen wollen. Wir beginnen mit einer Übersicht der Grundpfeiler der Heldenschaffung: Spezies, Kultur, Profession. Die drei Kategorien stehen nun endgültig fest und wir können euch berichten, welche Kulturen und Berufe es in das Regelwerk geschafft haben.

SPEZIES

Bei den Spezies beschränkt sich das Regelbuch auf Menschen, Elfen, Zwerge und als Bonus die Halbdelfen. Diese Spezies sind bei den Spielern die beliebtesten und gleichzeitig die am häufigsten gespielten Klassiker.

Es gab während der Feedbackphase ein paar Nachfragen, ob wir nicht noch weitere Spezies im Regelwerk unterbringen können. Das hätten wir gerne getan, aber jede neue Spezies bedeutet gleichzeitig neue Kulturbeschreibungen, möglicherweise neue Professionen, Vor- und Nachteile (z.B. zusätzliche Gliedmaße, besondere Schlechte Eigenschaften usw.) und Extraregeln. Insgesamt also deutlich mehr, als einfach nur die Spezies mitsamt Wertekasten. Aus Platzgründen mussten wir darauf verzichten, denn das hätte den Umfang gesprengt – oder wir hätten an anderer Stelle einsparen müssen, was nicht sinnvoll gewesen wäre.

Aber keine Sorge, wir haben die Exoten nicht vergessen. Diese werden allerdings erst in einem Erweiterungsband als spielbare Spezies vorgestellt – und wenn es sich anbietet wird es neben Orks, Goblins, Halborks und Achaz auch noch weitere Spezies geben, die zur Wahl stehen.

KULTUREN

Die Wahl der Spezies bestimmt die Wahl der Kulturen. So bietet das Regelwerk eine Fülle von menschlichen, elfischen und zwerghischen Kulturen an, verzichtet aber auf die Exoten. Einige besonders spezielle Kulturen wie die Brobim oder Bukanier heben wir uns für entsprechende Ergänzungsbände auf.

Die Kulturen folgen immer einer einheitlichen Beschreibung, die ähnlich gehalten ist wie in der Beta-Regelwerk-Version. Die Texte wurde noch mal gründlich überarbeitet und ein Professionspaket

ergänzt, dass man als Spieler wählen kann und das Modifikatoren auf Talente gewährt, die typisch für die Kultur sind. Man zahlt dafür einfach die entsprechenden AP-Kosten. Die Pakete sind jedoch keine verbilligten Pakte, sondern sie kosten genauso viel, wie der Einkauf der einzelnen Talente. Nachfolgend findest du ein kleines Beispiel, wie so ein Kulturpaket aussieht:

Kulturpaket Aranier (AP-Kosten)

Betören +1, Brett- & Glücksspiel +1, Gassenwissen +2, Handel +2, Menschenkenntnis +1, Rechnen +1, Sagen & Legenden +1, Stoffbearbeitung +1, Überreden +2



Ihr habt euch mehrfach über das Feedback gewünscht, dass die einzelnen Kulturen und Professionen wieder über größere Unterschiede in den Werten verfügen sollen. Zwar sollen alle Helden individuell erstellbar sein, aber als eine Option können wir euch gerne Kultur- und Professionspakete anbieten, die ihr dann mit den entsprechenden AP-Kosten einkaufen könnt.

Jede Kultur erhält neben einer Beschreibung ein Bild eines typischen Vertreters der Kultur, sodass man sich sofort vorstellen kann, wie ein Nivese oder ein Thorwaler aussieht. Und welche Kulturen haben es nun ins Regelwerk geschafft und welche kommen erst später? Ganz einfach, hier die Liste mit den enthaltenen Kulturen

Menschliche Kulturen:

- Andergaster
- Aranier
- Bornländer
- Fjarninger
- Horasier
- Maraskaner
- Mhanadistani
- Mittelreicher
- Mohas
- Nivesen
- Norbarden
- Nordaventurier
- Nostrianer
- Novadis
- Südaaventurier
- Svelltaler
- Thorwaler
- Zyklopäer

Elfische Kulturen:

- Auelfen
- Firnelfen
- Waldelfen

Zwerghische Kulturen:

- Ambosswerge
- Brillantzwerg
- Erzzwerg
- Hügelzwerg



PROFESSIONEN

In der Beta-Version hatten wir eine extrem große Auswahl an weltlichen Professionen angeboten, dafür eine kleinere auf Seiten der Zauberer und Geweihten. In der fertigen Regelwerk-Version wird sich die Gewichtung ein wenig ändern. Auch hier sind selbstverständlich eure Wünsche aus dem Feedback eingeflossen. Uns war davor schon bewusst, dass wir nicht alle profanen Professionen in das Regelwerk unterbringen werden. Da wir spezielle Heldentypen erst im **Aventurischen Kompendium** spielbar machen möchten, haben wir uns entschlossen vor allem klassische Heldenprofessionen im Regelwerk vorzustellen. Exotischere Professionen sind deutlich besser in der Erweiterung mit den für sie gedachten Regeln aufgehoben. Aber hier gilt, was schon bei Spezies und Kulturen angemerkt wurde: Selbst wenn eine entsprechende Berufung noch nicht angeboten wird, bedeutet das nicht, dass sie nicht in einem Erweiterungsband wieder auftaucht (profane Professionen entsprechend im Kompendium, Zauberer in der Magieerweiterung und andere Geweihte in der Götter-Erweiterung von DSA5).

Fast alle Professionen warten mit zahlreichen Varianten auf. Das Werteprofil wurde um eine differenziertere Fertigkeitpunkte-Vergabe ergänzt (also nicht



LET'S PLAY AUF DER DREIEICH-CON

Auf der Dreieich-Con 2014 fand eine kleine Let's Play-Spielrunde statt, wo interessierte Spieler sowohl einige der neuen DSA5-Regeln ausprobieren sowie mit mir einen kleinen Blick auf künftige Großereignisse werfen konnten. Die fünf tapferen Spieler waren schnell gefunden und obwohl wir mit ein paar technischen Problemen zu kämpfen hatten, hatten wir dennoch (oder auch deswegen) unseren Spaß.

Das kleine Abenteuer ist in einer vierteiligen, jeweils etwa halbstündigen Reihe auf dem Youtube-Kanal von Ulisses zu sehen. Falls ihr Lust an Let's Plays habt, dann schaut doch einfach mal rein. Es war mir wie immer ein besonderes Vergnügen und ich habe beschlossen, den Abenteuerplot auch anderen Spielern in Form eines kleinen Szenarios anzubieten (voraussichtlich in einem der zukünftigen Boten, aber nagelt mich nicht fest, wann genau).

An dieser Stelle möchte ich noch einmal allen Teilnehmern meinen Dank aussprechen. Nicht jeder Spieler hat den Mut, sich vor eine Kamera zu setzen und sich beim Spielen filmen zu lassen.

Alex Spohr

nur 4,7,10, sondern unterschiedlichere Werte) und die Helden bekommen neben der *Kulturkunde* auch noch eine *Ortkenntnis* ihrer Heimat gratis (also z.B. für ihre Heimatstadt).

Die weltlichen Professionen reichen von Streunern und Rittern über Barden und Söldnern bis hin zu Höflingen und Jägern. Wir orientierten uns dabei sowohl an den vorherigen Editionen des **Schwarzen Auges**, als auch daran, ob der Heldentyp zu einer klassischen Heldengruppe passt.

Bei den Zauberkundigen gibt es drei verschiedene Typen: die Elfen, die Hexen und die Magier. Während die Elfen die beiden Professionen der Wildnisläuferin und des Zauberswebers zugesprochen werden, bekommen die Hexen eine Auswahl aus drei Schwesternschaften: Die Schönen der Nacht, die Töchter der Erde und die Seherinnen von Heute und Morgen. Bei den Magiern haben wir bis auf die Schüler des privaten Lehrmeisters Dagabor alle Lehrmeister in eine Erweiterung verlegt und stattdessen eine Auswahl an Akademiemagiern angeboten. Für jede der drei großen Gilden gibt es jeweils eine Institution. Wir haben versucht, auf der einen Seite typische Vertreter der Akademiemagier ihrer Gilde aufzulisten, auf der anderen ein Werteprofil zu nutzen, dass durch die vorhandenen Zauber des Regelwerks darstellbar war. Entschieden haben wir uns für die Schuler der Verformungen zu Lowangan, die Faserer Beherrscherschule und die Akademie Schwert und Stab zu Gareth.

Die Geweihten Professionen bestehen aus den bereits im Beta-Regelwerk vorgestellten Peraine- und Rondrageweihten sowie den neu dazugekommenen Praios-, Boron-, Hesinde- und Phexgeweihten. Die sechs Geweihten stellen eine gute Mischung aus verschiedenen Richtungen dar, von den Untoten bekämpfenden

Borongeweihten, über die Diener Peraines, die sich als Heiler eignen, bis hin zu den Phexgeweihten, mit ihren Fähigkeiten eine große Bereicherung für jede Heldengruppe sind. Alle Geweihten besitzen je nach Glaubensströmung Varianten (beispielsweise bei den Hesindegeweihten die Richtungen der Pastori und der Satori), die ihre Talente beeinflussen. Die übrigen Geweihten der Zwölfe, die Halbgottgeweihten und der alle übrigen karmalgeweihten Helden werden in der Erweiterung zu den Göttern Aventuriens vorgestellt. Wie schon bei den Kulturen bekommt auch jede Profession eine eigene Illustration.

WEITERE ÄNDERUNGEN

Zu einigen Bereichen des Regelwerks hatten wir in der letzten Ausgabe schon Stellung bezogen, aber da sich an einigen Stellschrauben noch etwas geändert hat, versuchen wir an dieser Stelle noch mal einen kleinen Überblick zu geben.

SCHICKSALSPUNKTE

Bei den Schicksalspunkten haben wir noch einige zusätzliche Möglichkeiten eingebaut, wie du sie einsetzen kannst. Beispielsweise kannst du mit ihnen dich eine kurze Zeit lang im Kampf besser verteidigen oder das Ergebnis eines Wurfes direkt modifizieren.

Die Option *Golgaris Schwingen entkommen*, haben wir allerdings zunächst gestrichen, da dies ausführlicher in einer Erweiterung geklärt werden muss. Das Thema ist zu komplex, als es mit ein paar wenigen Zeilen abzuspeisen. Auch weitere Optionen, etwa als Spieler direkt auf die Spielumgebung durch Schicksalspunkte einwirken, ist erst für einen späteren Zeitpunkt angedacht. Alle Kosten für den Einsatz betragen nun genau einen Schicksalspunkt, damit man sich nicht merken muss, welche Aktion nun wie viele Punkte kostet.

ZÄHIGKEIT UND SEELENKRAFT

Um sich gegen bestimmte Zauber, Liturgien, aber auch gegen Gifte und Krankheiten zu wehren, wurden die beiden Werte Zähigkeit und Seelenkraft eingeführt. Sie ersetzen im Grunde die alte Magieresistenz.

Beide Werte sind Modifikatoren für Proben, die gegen einen Helden gerichtet sind und erschweren oder erleichtern diese nach den Regeln des neuen Fertigkeitssystems. Da aber Magie und göttliches Wirken nicht identisch sind, kann es durchaus vorkommen, dass die Seelenkraft auch noch durch die Kraft modifiziert wird, gegen die sie schützen muss. So kann z.B. ein Zauberer Techniken erlernen, die gegen Verwandlungs- und Beherrschungsmagie schützen, nicht aber gegen karmale Kräfte. Diese Besonderheiten sind jeweils angegeben und spielen vor allem in Erweiterungsbänden eine größere Rolle.

Noch ein Wort zur Zähigkeit: Sie funktioniert genauso wie die Seelenkraft, nur dass sie meist zum Widerstehen von Giften und Krankheiten benutzt wird. Gifte und Krankheiten weisen eine Stufe auf, die die Widerstandprobe beeinflusst und die Zähigkeit ist ein weiterer Modifikator für diese Probe. Der Held mittels der Probe überprüfen, ob das Gift leicht oder stark wirkt oder die Krankheit einen leichten oder schweren Verlauf nimmt.

LEITEIGENSCHAFTEN

Die viel diskutierten Leiteigenschaften wurden stärker angepasst. Bei Zauberern und Geweihten dienen sie vor allem der Bestimmung der Energiewerte (Astral- und Karmaenergie). Die Berechnung ergibt sich immer aus dem Vorteil *Zauberer* oder der Sonderfertigkeit *Geweihter* (als Grundlage: 20 AsP/KaP) sowie dem vollen Leiteigenschaftswert der Tradition. Im Kampf dienen die Leiteigenschaften vor allem der Bestimmung der Schadensschwelle, aber sie bringen auch einen Bonus ein, wenn ein Held 4 volle Punkte über 10 in der Eigenschaft aufweist.



AVENTURISCHE RAUSCHMITTEL

VON PATAHA FÜRSTENBERG UND ALEX SPOHR

In jeder aventurischen Kultur gibt es Substanzen, die für den Kontakt zur Geisterwelt, als berauschende Mittel oder zur Stärkung genutzt werden. Gelegentlich kommen auch Helden damit in Berührung, z.B. durch den Nachteil *Sucht*. Diese Spielhilfe soll Ihnen die bekanntesten und verbreitetsten Rauschmittel Aventuriens präsentieren, so dass Sie deren Gefährlichkeit und die Auswirkungen einschätzen können. Die Sammlung erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Neben den vorgestellten Rauschmitteln gibt es sicherlich noch Dutzende weitere, die aber eine weitaus geringere Verbreitung und Wirkung haben oder nur eine Zeit lang existieren, bevor das Wissen um sie wieder verschwindet (z.B. der *Kukuka-Trank* der Yakosh-Dey, das *Pertinerium*, welches in Gareth eine wichtige Rolle spielt, oder der *Feuerschlick*, der von der Hesinderkirche eingesetzt wird).

ABHÄNGIGKEIT UND HEILUNG

Abhängigkeit von einem Rauschmittel wird als Krankheit angesehen und regeltechnisch wie eine solche behandelt. Mehr zum Entzug und zur Heilung von Suchtkrankheiten können Sie in der *Zoo-Botanica Aventurica* auf Seite 225 nachlesen.

BESCHAFFUNG VON RAUSCHMITTELN.

Die Beschaffung von Rauschmitteln ist je nach Region unterschiedlich schwer und hängt davon ab, ob sie legal sind oder auf dem Codex Wehrheimium stehen, ob in der Region die jeweilige Pflanze angebaut wird, gerade Erntezeit ist usw.

- ◆ *Stufe*: Die Stufe des Rauschmittels. Die Stufe dient für alle regeltechnischen Aspekte als die Krankheitsstufe sowie als Indikator für die Schwierigkeit der Beschaffung
- ◆ *Kosten*: Die Kosten für eine Portion des Rauschmittels
- ◆ *Ursprungssubstanz*: Sollte das Rauschmittel aus einer bestimmten Pflanze oder einer anderen Substanz gewonnen werden, so ist an dieser Stelle diese Ursprungssubstanz angegeben
- ◆ *Alternative Namen*: weitere Bezeichnungen für die Droge
- ◆ *Wirkung*: die allgemeine Wirkung
- ◆ *Nebenwirkungen*: Nebenwirkungen, die bei dem Konsum auftreten können
- ◆ *Sucht*: Wann wird ein Konsument süchtig nach dem Rauschmittel? Oft ist ein 1W20-Wurf angegeben, aber einige Drogen folgen anderen Regeln. Am Ende ist noch die Menge des Rauschmittels pro Zeiteinheit angegeben, die benötigt wird, um keine Entzugserscheinungen aufkommen zu lassen
- ◆ *Quelle*: Wo kann man mehr über das Rauschmittel erfahren?

Grundsätzlich kann ein Spielleiter davon ausgehen, dass zur Beschaffung eines illegalen Rauschmittels eine *Gassenwissen*-Probe abgelegt werden muss, die um die Hälfte der Stufe erschwert ist. Legale Rauschmittel können auf Märkten, Basaren und bei speziellen Händlern gekauft werden, ohne dass dafür Proben notwendig sind.

Bhurkhesch-Sekret

Stufe: 10

Kosten: 25 Dukaten (einige Sekretröpfchen, reicht für einen Becher)

Einnahme: Sekret wird von Bhurkhesch abgeleckt oder getrunken.

Wirkung: Z1P* Stunden Halluzinationen, euphorisierende Wirkung, starke Luststeigerung

Nebenwirkung: Verlust von 1W6 LeP durch *Lebensraub I* beim Lecken der Kröte oder Verlust von 1W3 LeP beim Trinken des weiterverarbeiteten Sekrets.

Sucht: 1-10 auf 1W20 (Probe pro Anwendung fällig); 1 Dosis / 1W3 Tage

Quelle: *Tractatus contra Daemones* 111 und 132

Boronwein

Stufe: 12

Kosten: 7 Dukaten (pro Unze, reicht für einen Becher)

Ursprungssubstanz: Vragieswurzel

Alternative Namen: Elfenbeintraum

Einnahme: Boronwein wird vermischt mit Wein oder Wasser getrunken, oder mit Mohacca gekaut.

Wirkung: bis zu 2 Stunden anhaltender Rauschzustand, Zufriedenheit, Lethargie, Halluzinationen

Nebenwirkungen: Nach jedem Rauscherlebnis wird eine *Selbstbeherrschung*-Probe fällig, die immer schwerer wird (beim ersten Mal +1, beim zweiten Mal +2 usw.). Bei misslungener Probe folgen schwere Konzentrationsschwierigkeiten (KL, IN, FF -2), danach Reizbarkeit (Jähzorn +4) und Unentschlossenheit (MU -4).

Scheitert die Herstellung des Boronweins um 3 Punkte, erleidet der Trinker 1W20 SP, bei 6 Punkten 2W20 SP usw. Bei 13 Punkten oder einem Patzer stirbt der Trinker automatisch

Sucht: 1-15 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Dosis / 1W2 Tage

Quelle: *Zoo-Botanica Aventurica* 272

Cheriacha

Stufe: 1

Kosten: 5 Silbertaler (pro Unze, reicht für eine Wasserpfeife)

Ursprungssubstanz: Cheria-Kaktus

Alternativer Name: Bunter Eunuch

Einnahme: Cheriacha wird in einer Wasserpfeife geraucht.

Wirkung: nach 30 KR 3 SR wohlige Lethargie (KL, IN, GE, FF -2), etwa die Hälfte der Zeit mit leichten Halluzinationen verbunden (Farben und Gerüche)

Nebenwirkung: Langanhaltender Gebrauch führt zu Apathie und Nachlassen des rahanischen Interesses, manchmal auch zu Fatalismus.

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe pro Anwendung fällig); 1 Dosis / 1W3 Tage

Quelle: *Zoo-Botanica Aventurica* 233

Ilmenblatt

Stufe: 1
Kosten: 6 Dukaten (pro Unze)
Alternativer Name: Alphana, Batonga
Einnahme: Ilmenblatt wird mit Pfeifenkraut zusammen geraucht oder über heißen Steinen erwärmt und der Rausch eingeatmet.
Wirkung: wirkt 4W6 Stunden beruhigend (MU, KL, FF, GE, KK -3) und leicht euphorisierend
Nebenwirkung: keine (gelegentlich leichte Übelkeit und Hunger)
Sucht: 1 auf 1W20 (Probe pro Anwendung); 1 Dosis / 1W3 Tage
Besonderheiten: kann auch Berserker beruhigen (wenn 2W20-Wurf größer als MU des Berserkers)
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 241

Kairan-Astraltrunk

Stufe: 12
Kosten: 15 Dukaten (pro Trank)
Ursprungssubstanz: Kairan
Einnahme: Kairan-Astraltränke werden getrunken.
Wirkung: Magischbegabte Lebewesen erhalten pro Portion 1W6+4 AsP wieder, sind sie süchtig, nur noch 1W6-1 AsP.
Nebenwirkungen: geringere Wirkung bei Süchtigen; Apathie bei Entzug
Sucht: Mehr als 2 Portionen pro 2 Monate führen zu einer *Selbstbeherrschung*-Probe+12, bei Misslingen wird der Anwender süchtig; 1 Dosis / 1W6 Tage
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 243 und 244

Malomis-Duft

Stufe: 20
Kosten: 60 Dukaten (für ein Fläschchen 1001 Rausch-Parfüm) + 6 Silbertaler (für Finage)
Ursprungssubstanz: Malomis
Alternative Namen: 1001 Rausch
Einnahme: Malomis-Duft muss eingeatmet werden.
Wirkung: Der Duft erleichtert *Betören*-Proben des Anwenders für 1W3+3 Stunden um 7 Punkte. Beim Einatmen ist man entsprechend leichter zu verführen.
Nebenwirkungen: keine
Sucht: 1-19 (Probe pro Anwendung fällig); 1 Dosis / 1W3 Tage
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 248

Marbos Odem

Stufe: 8
Kosten: 20 Dukaten (pro Skrupel)
Ursprungssubstanz: Pollen des Weißen Lotos
Alternative Namen: Weißer Traum, Pollen
Einnahme: Marbos Odem wird inhaliert.
Wirkung: 2W20 SR starke Farb- und Geruchshalluzinationen
Nebenwirkungen: Anwender ist zu keinen geplanten Handlungen in der Lage. Entzugerscheinungen führen zu starker Apathie (alle Eigenschaften sinken um jeweils 1W6 Punkte).
Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Dosis / 2 Tage
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 247

Mirbel-Absud

Stufe: 8
Kosten: 6 Dukaten (pro Portion Absud)
Ursprungssubstanz: Mirbelrohr
Einnahme: Mibel-Absud wird getrunken.
Wirkung: Steigerung von KL und GE für 2W6+5 SR um je 2 Punkte
Nebenwirkung: völlige Apathie, wenn der Süchtige nicht den Absud trinkt
Sucht: 1-16 auf 1W20 (Probe bei mehr als einer Anwendung im Monat fällig); 1 Dosis / 2 Tage
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 251

Moarana-Liebessaft

Stufe: 6
Kosten: 1 Silbertaler (pro Trank)
Ursprungssubstanz: Moarana-Liane
Einnahme: Moarana-Liebessaft wird getrunken.
Wirkung: KO +1 für 4 Stunden
Nebenwirkungen: Süchtige fühlen sich müde (KL -1) und haben Gliederschmerzen (FF, GE, KO, KK -1).
Sucht: 1-2 (Probe pro Anwendung fällig); 1 Dosis / 1W3 Tage
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 201

Mohacca

Stufe: 1
Kosten: 3 Heller (pro Unze)
Alternativer Name: Starker Tobak
Einnahme: Mohacca wird als Zigarre, eingewickelt in Blättern oder in der Wasserpfeife geraucht, oder geschnupft. Mitunter wird er sogar gekaut.
Wirkung: 2W6 SR leichte Entspannung oder anregende Wirkung

Nebenwirkungen: keine; mit Alkohol verursacht Mohacca Kopfschmerzen
Sucht: keine
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 220

Oronische Traumsteine

Stufe: 13
Kosten: 20 Dukaten (pro Stein)
Ursprungssubstanz: Kandiszucker, dämonische Essenz aus Belkeles Domäne
Alternative Namen: Kristalle der Lust
Einnahme: Traumsteine werden gelutscht oder in Wasser oder Wein aufgelöst und dann getrunken
Wirkung: Erzeugen lusthafte Rauschträume mit einer Realitätsdichte von 20+2W6 Punkten.
Nebenwirkungen: Bei schlechter Verarbeitung können die Träume so lange andauern, dass der Träumer nicht mehr erwacht und so droht zu verdursten.
Sucht: 1-5 auf 1W20 (Probe pro Anwendung fällig); 1 Dosis / 1W3 Tage
Besonderheiten: Bei den vorgestellten Traumsteinen handelt es sich um die Kristalle der Lust. Kristalle der Macht sind seltener und so gut wie nicht käuflich zu erwerben.
Quelle: Wege der Alchimie 134

Purpurmohn

Stufe: 13
Kosten: 5 Dukaten (pro Samenkapsel)
Einnahme: Purpurmohn wird gegessen.
Wirkung: 1W6+12 SR Rausch, Trugbilder, Euphorie
Nebenwirkung: Nach dem Rausch die selbe Zeit lang Leere und Unzufriedenheit. Bei Süchtigen nur noch Nebenwirkungen (1x täglich), kein Rausch mehr.
Sucht: (Zahl der Rauscherlebnisse)W6, zeigt auch nur ein Würfel eine 6, so ist der Anwender süchtig; 1 Dosis / 2 Tage
Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 253

Rahjasine

Stufe: 5
Kosten: 20 Dukaten (pro Frucht)
Ursprungssubstanz: Wasserrausch
Einnahme: Rahjasinen werden gegessen.
Wirkung: 1W3 SR leichter euphorischer Rausch, der sich nach 1W6 SR zu einem sexuellen Verlangen steigert (*Selbstbeherrschung*-Probe +3, ansonsten kommt zu es zu peinlichen Annäherungsversuchen), Zustand hält 1W3 Stunden an

Nebenwirkung: Häufiger Genuss lässt rahnisches Verlangen abklingen und führt zur Unfruchtbarkeit. Außerdem leidet der Süchtige häufig an Müdigkeit.

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe pro Anwendung); 1 Dosis / 2 Tage

Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 273

Rauschgurke

Stufe: 3

Kosten: 5 Heller (pro Gurke)

Alternative Namen: Gürkchen

Einnahme: Rauschgurken werden gegessen.

Wirkung: Roh verzerrt erhöht die Gurke die KK um 3, senkt die KL aber um 1W6+2 Punkte. Sollte die KL um mehr als 4 Punkte sinken, dann tritt ein rauschhafter Tiefschlaf mit wirren Träumen ein. Die Wirkung beträgt 2W6 Stunden.

Nebenwirkungen: keine bzw. Tiefschlaf

Sucht: keine

Besonderheiten: Die Maraskaner kennen viele verschiedene Methoden, die Rauschgurke zu Essen. Viele Rezepte haben eine Wirkung, die sich von dem rohen Verzehr der Rauschgurke unterscheidet.

Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 261

Regenbogenstaub

Stufe: 12 (bei Qualität F)

Kosten: 50 Dukaten

Alternativer Name: Brücke nach Alveran

Einnahme: Regenbogenstaub wird mit Wasser oder Wein vermischt und getrunken.

Wirkung: bei Nichtsüchtigen je nach Stufe des Regenbogenstaubs, bei Süchtigen keine bzw. bei zweiter Portion je nach Stufe des Regenbogenstaubs

Nebenwirkungen: bei Nichtsüchtigen je nach Stufe des Regenbogenstaubs; bei Süchtigen: Wenn nicht täglich eine Dosis verabreicht wird, verliert der Süchtige 1W6+1 LeP pro Tag, alle Eigenschaften und das Talent *Selbstbeherrschung* sinken um 3 Punkte. Sobald Regenbogenstaub eingenommen wird, steigen die Werte für 24 Stunden wieder auf den normalen Wert, 12 Stunden davon sind aber rauschhafte Träume ohne weitere Wirkung.

Sucht: 13-18 auf 1W20 bei Einnahme von Regenbogenstaub der Stufe F, 1 Dosis / 1 Tag

Quelle: Wege der Alchimie 63

Samthauch

Stufe: 5

Kosten: 4 Dukaten (pro Skrupel)

Ursprungssubstanz: Schleichender Tod

Alternative Namen: Kamaluqs Tatze, Scharlachkatze

Einnahme: Samthauch wird inhaliert.

Wirkung: 1W6 Stunden rauschhafte, ekstatische Träume und Delirium

Nebenwirkung: Nach dem Rausch 3W6 Stunden schwerer Kater, alle Eigenschaften -2, bei Süchtigen führt Entzug nach 3 Tagen zu Schlafstörungen

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe bei jeder Anwendung fällig); 1 Dosis / 3 Tage

Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 264

Schwarzer Wein

Stufe: 10

Kosten: 7 Dukaten (pro Schank)

Ursprungssubstanz: Schwarzer Wein

Einnahme: Schwarzer Wein wird getrunken.

Wirkung: 1W6+1 Stunden Glücksgefühl, gesteigertes Selbstvertrauen, geringeres Schmerzempfinden (*Selbstbeherrschung*-Proben um 7 Punkte erleichtert). Die Ausstrahlung verbessert sich (CH +2) und ebenso die Stärke (KK +1). Das Einfühlungsvermögen lässt nach (IN -1) und der Konsument wird gereizter (Jähzorn +5).

Nebenwirkungen: Nach den 1W6+1 Stunden folgt ein Kater von gleicher Dauer (GE, FF, KL halbiert, jede Stunde des Katers erleidet der Konsument 1 SP).

Sucht: *Selbstbeherrschung*-Probe erschwert um die Anzahl der Rauscherlebnisse, bei Misslingen Sucht und beim ersten Mal ein milderer Pakt mit Belkelel; 1 Dosis / 2 Tage

Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 266

Vierblättrige Einbeere

Stufe: 10

Kosten: 4 Silbertaler (pro 1W6 Beeren)

Einnahme: Einbeeren werden gegessen bzw. als Trank getrunken.

Wirkung: heilt 1W3 LeP, bei gelungener *Heilkunde Gift*-, *Krankheit*- oder *Wunden*-Probe sogar 1W6 LeP; bei Süchtigen keine Wirkung

Nebenwirkung: Süchtige erhalten trotz Einnahme keine heilende Wirkung; sie verlieren bei Nichteinnahme jede Woche 1W6 LeP.

Sucht: 1-4 auf 1W20 (nur bei Einnahme von 4 oder mehr Beeren pro Tag, jede Beere nach der 4 erhöht Suchtwahrscheinlichkeit um 5%; bei einem Einbeerentrunk besteht die Suchtgefahr ab einer Saftdosis von 12 LeP pro Tag und steigt für weitere 3 LeP um jeweils 5%); 1 Dosis / 3 Tage

Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 271

Wachtrunk

Stufe: 6

Kosten: 15 Dukaten (pro Trank)

Einnahme: Der Wachtrunk wird getrunken.

Wirkung: keine bzw. bei zweiter Portion je nach Stufe

Nebenwirkungen: starke Müdigkeit beim Entzug (alle Eigenschaften -1W6, Jähzorn +1W6), Einnahme des Trunks hebt für den Wirkungszeitraum die negativen Effekte auf, aber der Süchtige profitiert nicht von den positiven Auswirkungen. Dafür benötigt er eine zweite Portion. Wird die Sucht nicht behandelt, sondern der Trank nur abgesetzt, erkrankt der Süchtige mit 30 % Wahrscheinlichkeit an der Schlafkrankheit (*Wege des Schwerts* 157).

Sucht: 1-2 auf 1W20 bei Einnahme eines Wachtrunks Stufe F.

Quelle: Wege der Alchimie 64

Zithabar

Stufe: 5

Kosten: 2 Silbertaler (pro 5 Skrupel)

Alternativer Name: Rauschkraut, Schwarzer Pfeffer

Einnahme: Zithabar wird in einer Pfeife oder Wasserpfeife geraucht.

Wirkung: farbenprächtige Trugbilder (insbesondere bei der Musik von Kabasflöten)

Nebenwirkung: gelegentlich Kopfschmerzen

Sucht: 1-2 auf 1W20 (Probe pro Anwendung fällig); 1 Dosis / 1W3 Tage


Quelle: Zoo-Botanica Aventurica 275



MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 169




MEISTERINFORMATIONEN ZU »TODESWALL GEFALLEN«

( 1) Der Artikel greift Dinge auf, die die Helden im Abenteuer *Träume von Tod* erleben und maßgeblich beeinflussen können. So ist auch der Ablauf und genaue Ausgang der Schlacht vage und widersprüchlich, um den Spielrunden hier genügend Freiraum zu lassen. Sicher ist allein, dass die Einstürze, welche maßgeblich zum Gewinn des Kampfes beigetragen haben, das Werk eines Trupps mutiger Helden sind, die die Schlacht um den Wall im Inneren des Bauwerkes geführt haben. Als gesetzte Fakten kann angenommen werden, dass die dämonische Präsenz im Todeswall gebannt wird, das Bauwerk in großen Teilen zum Einsturz kommt und danach die Verbündeten des Paktes von Al'Zul die Rabenmark wieder verlassen werden, da sie in ihrer Heimat gebraucht werden. Für den weiteren Kampf sind die Golgariten wieder auf sich allein gestellt. Zunächst errichten sie ein befestigtes Lager östlich des Todeswalls, welches gerade in der ersten Zeit häufiger von Menschenjägern, Nekromanten und Untoten angegriffen wird.




sondere in der Markgrafschaft Warunk, aber durchaus auch bei der Kaiserin, der die detaillierten Berichte des Überraschungserfolgs zugehen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »ALBERNIA HAT WIEDER EINEN FÜRSTEN«

( 4) Seit dem Bußgang von Königin *Invher* sind fast sechs Jahre vergangen (AB 136). Damals konnte nur ihr demutsvoller Kniefall im kaiserlichen Heerlager bei Abilacht einen völligen Machtverlust ihres Hauses und all jener Adelsgeschlechter verhindern, die noch immer unverbrüchlich zu der geächteten Königin standen. Mit dem Verlust der Delphinkrone, welche fürderhin wieder das Haus Gareth ziert, hatten die Bennain die Königswürde über Albernica, nach nicht einmal zwei Dekaden, verwirkt und damit auch ihren einstmals großen Einfluss im Reich. Seitdem kämpfen sie unermüdlich gegen die verringerte Bedeutsamkeit ihrer geläuterten Westprovinz im Mittelreich an, die so manchem Adligen und Gemeinen noch immer schwer auf der ehrsinnigen Seele lastet. Vor allem das eigene Selbstverständnis, dass Albernica als Heimstatt bedeutender Helden sieht – die am Scheitelpunkt des Schicksals dem bedrängten Mittelreich wieder und wieder in seinen schwersten Stunden rettend zur Seite stehen – ist schwer getrübt und findet heute nur noch in den großen Heldengeschichten über Schwertkönig *Raidri* und König *Cuanu* seine Entsprechung. Nach dem Fanal der verfehlten Sezession versuchten das Fürstenhaus und seine nahestehenden Bundesgenossen und Berater, allmählich die Beziehungen zum Mittelreich zu normalisieren. Leitmotiv war der Rückgewinn der vollen Regierungsgewalt durch eine rasche Fürstenkrönung. Immerhin unterstand der Fürstenpalast seit Abilacht der indirekten Aufsicht des Kaiserhauses, da *Rohaja* ihrer Großmutter den Reichsgrößenrat zur Seite gestellt hatte (AB 136). Während die vollständige Umsetzung der Ochsenbluter Urkunde einen Rückgewinn wichtiger Privilegien erzielte (AB 145), errang der Edlenzug in die Wildermark vor allem Ansehen im Reich (AB 159). Dem endgültigen kaiserlichen Einverständnis gingen auch zahlreiche Einflussnahmen albernischer Adliger auf dem Reichstag zu Gareth voraus (AB 165).

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DER LÖWE IN KETTEN«

( 3) Schon seit einer Weile tummelten sich Leomar von Berg und seine Waldlöwen im Nordosten der Warunkei. Der zunehmende Erfolg der Warunker begann ihn jedoch einzuengen, denn auch die *Denkerin* (*Schattenlande* 87ff.) behauptet ihren Gebietsanspruch erfolgreich. Im Winter führte er seine Waldlöwen des Öfteren ins Gebiet der von zahlreichen Aufständen erschütterten Fürstkomturei, wurde nach anfänglichen Erfolgen aber ins unzugängliche und ursprüngliche Quellgebiet des Aldrom zurückgedrängt. Aus der Not eine Tugend machend, fasste er den Plan, die zugehörige Baronie Schlegelstein von der nach wie vor dort herrschenden *Jendesa von Tuzak* zu erobern. In einem seiner Gedankenspiele beabsichtigte er die Baronie anschließend dem Markgrafen von Warunk anzubieten, denn Leomar von Berg ist nach wie vor darum bemüht, sich vor dem Reich – und dessen nächster Repräsentant ist Sumudan von Bregelsaum – zu rehabilitieren. Eine Schwächung der Fürstkomturei, immerhin gilt *Jendesa von Tuzak* als Gefolgsfrau *Haffax*, ist ihm dabei nur willkommen. Doch ein Fingerzeig Rondras veranlasste Jaakon von Turjeleff dazu, Vekordia von Schlegelstein, die rechtmäßige Baronin Schlegelsteins in Richtung ihrer alten Heimat zu schicken. Dort fiel ihr der gefallene Reichsmarschall ein wenig unverhofft in die Hände. Jaakons Befehl geht auf die wiederkehrenden Träume seines Schwertsohns *Stangrim von Rauleu* zurück, den er zukünftig als „seinen Seher“ begreift und einsetzt. Der Meister des Bundes wird auch zukünftig nicht müde, auf seine Rolle in diesem überraschenden Coup hinzuweisen und im Gegenzug die zögerliche Haltung des Schwertes der Schwerter anzuprangern. Das Schicksal der involvierten Personen, wird im Rahmen der *Splitterdämmerung* aufgegriffen werden. In Vorbereitung auf den Kampagnenband *Die verlorenen Lande* bietet es sich an, Ihre Helden Teil des Warunker Kontingents sein zu lassen. So machen sie sich bereits im Vorfeld des eigentlichen Kriegszuges einen guten Namen, insbe-

FÜRST FINNIAN UND DAS REICH

Finnian hat dem Reich die Treue geschworen, auch weil er der Auffassung ist, dass Albernica nicht eigenständig sein muss, um frei zu sein (AB 141). Aber als junger Heranwachsender hat er die Demütigungen und die Hinrichtung seines Vaters *Romin* als Symbol der Aussöhnung zwischen Mittel- und Horasreich noch lange nicht verwunden (AB 140). Zudem dauert ihn das Schicksal seiner Mutter *Invher*. Mit dem Pfand der Krönung in der Hinterhand, kann *Rohaja* ihrem Vetter nun weitaus mehr gestandene Streiter für den bevorstehenden Feldzug gegen *Haffax* abringen, als dieser aufbieten wollte. So stützt sich *Finnian* auf den Kampfeswillen des albernischen Landadels, der sich bereitwillig dem göttergefälligen Heerbann anschließen wird. Dunkle Visionen der Blauen Frau werden *Finnians* Aufmerksamkeit jedoch auf den Westen lenken, so dass er nicht selbst in den Osten ziehen kann. Er sieht seine Aufgabe zukünftig im Schutz der Gestade des siebenwin-

MEISTERINFORMATIONEN

digen Meeres gegen die Schrecken der nachtblauen Ersäuerin. Diese Bürde wird das Misstrauen der alten Häuser Albarnias verstärken, die sich in der Tradition von Blut und Eisen sehen und nicht in jener von Salzwasser und Planken.

RÄNKESPIELE UND RIVALEN

Der Erweiterung des Kronenrats ging erneut ein politisches Ränkespiel am Fürstenhof voraus. Kanzler *Ronan zu Naris* (AB 161) konnte die von Kronverweserin *Idra* und Fürstgemahlin *Talena* gewünschte Berufung von Baron *Corvin von Niriansee* (AB 145) und Baron *Arlan Stepahan* (AB 159) im letzten Moment verhindern. Dabei war Ronan auch auf das breitgefächerte Netz von Spitzeln und Denunzianten in den Diensten von *Ardach Herlogan* angewiesen. Abermals gelang es dem Kanzler, seinen großen Einfluss auf den Fürsten zu wahren und weitere lästige Rivalen im Spiel um Macht und Ansehen von den Regierungsgeschäften fernzuhalten. Da den Stepahan bei der Verlobung des Prinzen allerdings ein Platz im Kronenrat zugesichert worden war, wurde Baron *Rondred Stepahan* berufen, ein ernster, geradliniger Ritter, den Ronan fälschlicherweise als lenkbarer einschätzt, als seinen politisch versierten Vetter Arlan. Der achtbare Recke Corvin von Niriansee wurde zu Gunsten des ehemaligen Admirals *Rateral Bedwyr Sanin* übergeben. Mit diesem teilt Fürst Finnian weitaus mehr Ideale, als mit dem kriegstüchtigen Corvin, dem einstigen Berater seiner Mutter. Zudem führt das Haus Niriansee seine Ursprünge auf eine Seitenlinie des verfeimten Hauses Ulaman zurück, ein Umstand den Ronan für seine Zwecke zu nutzen wusste. Trotz allem gelingt es dem jungen Fürsten immer wieder, seine umtriebigen Ratgeber zu überraschen. So wie durch die Berufung seines Favoriten, dem volksnahen Turnierhelden *Wulfgrimm ui Niamrod* (AB 160), zum Vogt des einträglichen Lehens Baumwassern. Doch niemand ahnt, dass der überzeugte Patriot und ehemalige Galahanist auch ein großer Verfechter eines freien Königreiches ist. So gewinnt nun ein vorsichtig agierender Protagonist an Macht und Einfluss, der bald auch separatistischen Renegaten Zuflucht gewähren wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »WECKRUF AM DARFATMUND«

(♠ 6) Teile der Perricum Ereignisse und einige der handelnden Personen werden im Rahmen der **Splitterdämmerung** aufgegriffen werden, genauer im Band **Der Schattenmarschall**.

Es hat sich gezeigt, dass *Rondrigan Paligan* bei weitem nicht mehr der unbedachte Lebemann ist, den so viele in ihm sehen. Der Reichsgrößer ist ein mit allen Wassern gewaschener Diplomat, dem auch Härte und Skrupellosigkeit nicht unbekannt sind. Etwas, das gerade die Perricum Patrizier ihm niemals zugetraut hätten. Vor allem gelang es Rondrigan in Windeseile die Strippenzieher zu identifizieren und sich selbst mit einflussreichen Größen der unterschiedlichen Parteien zu umgeben, deren Wort in der Reichsstadt hohes Gewicht hat. So gelang es ihm überhaupt nur, seine Vorstellungen durchzusetzen. Seine scheinbare Milde dem Patriziat gegenüber hat sich Rondrigan teuer bezahlen lassen. So presste er ihnen das Zugeständnis ab, den kommenden Heerzug der Kaiserin besonders motiviert zu unterstützen – durch Spießbürger und Söldner. Um ihren frisch gewonnenen Einfluss nicht gleich wieder zu verlieren, konnte das Patriziat nicht anders, als dieser „Bitte“ zu entsprechen. Und sie konnten auch die Berufung *Rimiona Paligans* in den Stadtrat nicht vereiteln. Durch seine Großmutter hat der Markgraf Perricums nun auch direkten Einfluss

auf die Geschicke der Stadt. Ein Coup, der noch vor wenigen Monaten von niemandem erwartet worden war.

Was aus den eilig zusammengerufenen Heerhaufen der perricumischen Adligen wird, die sich vor der Stadt versammelt haben, ist derzeit noch offen. Fakt ist aber, dass die Schwester des Reichsgrößer, *Maja von Perricum*, die Landvögtin der Perrinmarsch, versucht, die Adligen zum Abzug zu bewegen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »HANDELSHAUS STOERREBRANDT WAPPNET SICH FÜR DIE ZUKUNFT«

(♠ 8) *Emmeran Stoorrebrandt* ist auch in neuerer Zeit bestrebt, die marktbeherrschende Position seines Handelsimperiums zu verteidigen. Auf der Garether Kontoristenkonferenz werden jedoch nicht nur Pläne und Strategien für die Zukunft des Kolonialhandels debattiert. Vielmehr trägt sich Stoorrebrandt mit dem Gedanken eine neue, zentralere Niederlassung des Stoorrebrandt-Kollegs zu eröffnen. Den *Orden der Grauen Stäbe* hat das Familienoberhaupt um Rechtsbeistand in dieser komplizierten Angelegenheit ersucht. In nächster Zeit wird Emmeran immer wieder Reisen ins Garether Umland und angrenzende Regionen unternehmen, um nach einem passenden Standort für seine Dependance zu suchen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »WORTE DES LICHTBOTEN VERHALLEN UNGEHÖRT – GRAUSIGER FUND IN ROSSKUPPEL«

(♠ 7) Noch immer hält die Droge *Pertinerium* Gareth in festem Griff, doch die friedliche Stimmung (AB168) beginnt zunehmend zu kippen. Weitere Informationen zur aktuellen Lage in der Kaiserstadt und dem Spiel dort gibt es in der Spielhilfe **Aufbruch, Notstand und Revolte** auf Seite 17.

Drei aus dem mörderischen Mob, der die Rahjageweiheten tötete, werden im Verlauf des Rondramonats gefasst, möglicherweise mit der Hilfe von Helden. Alle drei führten bis dahin ein unbescholtenes Leben in Rosskuppel und sind sich keiner Schuld bewusst, der Jüngste, ein Grobschmiedelehrling, ist auch erst vierzehn. Der Zustand der drei gibt den Geweiheten, und Helden, Hinweise darauf, dass es sich bei dem seltsamen Zustand der Garether wohl um einen Gift- oder Drogenrausch handelt. Die übrigen Mörder kommen teilweise in den folgenden Unruhen oder an den Entzugserscheinungen um.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »VERGESSENER KRIEGSSCHAUPLATZ«


(♠ 9) Die Geschichte um das Amt Huab wird im Live-Rollenspiel (LARP) in der „Zwillingsgötter“-Reihe im Rahmen der Aventurien-Kampagne bespielt.

Bei den Passagieren der *Bärenstolz* handelte es sich um die Spielercharaktere von „Zwillingsgötter 1 – Lilienbanner“, das vom 09. bis 11. Mai 2014 stattfand.

Mit „Zwillingsgötter 2 – Der Feind meines Feindes“ geht die Geschichte am 17. bis 19. Juli 2015 weiter. Erlebe Aventurien nicht nur am Spieltisch, sondern auch in Magierrobe, Wappenrock oder Streunerkluft und entscheide mit, was auf Burg Retotreu geschieht! Interesse? Dann auf www.alveran-larp.de für Zwillingsgötter 2 und viele andere spannende LARP-Conventions anmelden und Teil der lebendigen Geschichte Aventuriens werden!

MEISTERINFORMATION ZU


»HUNGERUNRUHEN IM KÖNIGREICH DER KEMI«

( 10) Das politische Verhältnis zwischen dem Horasreich und dem Königreich der Kemi ist aktuell zutiefst kompliziert und geprägt von gegenseitigen wirtschaftlichen (Horasreich) und außenpolitischen (Kemireich) Abhängigkeiten, kollidierenden Interessen und einem immer stärker werdenden Misstrauen.

Es ist unwahrscheinlich, dass die Kemikönigin *Ela* den Handel mit Al'Anfa erneut erlauben wird. Elas renegate Schwester *Rhonda* wird von den Al'Anfanern bei ihrem Kampf um den Thron unterstützt, was die persönlichen Aversionen der Königin gegen die Schwarze Perle noch vertieft. Außerdem wäre Ela im Falle einer solchen Entscheidung der massiven Kritik der Corvikaner ausgesetzt, die den alanfanischen Boronkult als Ketzerei ablehnen, was auf Gegenseitigkeit beruht.

MEISTERINFORMATION ZU

»JUSTIZSKANDAL IM LIEBLICHEN FELD«


( 8) *Horasio Causiris* hatte die Fakten seines Artikels korrekt recherchiert: *Ulyssa dell'Antergo* wurde im Peraine 1037 BF ins horasische Crongefängnis Tashcár auf der Südmeerinsel Anterroa deportiert. Unbekannt blieben ihm allerdings die Hintergründe, die zu diesem Schritt führten, da alle Beteiligten beharrlich darüber schweigen. Die Karikaturistin war als mögliche Aufführerin verdächtig und deswegen im Praios 1037 BF beim Vorgehen gegen den *Bund der Freidenker* verhaftet worden (AB 163). Sie fühlte sich vom Adlerorden ungerecht behandelt und beschloss, ihrem Protest auch in der Zelle von Burg Naumstein Ausdruck zu verleihen. So zeichnete sie *Kusmina Galahan* an die Wand als Zeichen für Machtmissbrauch. Was Ulyssa jedoch nicht wissen konnte, ist, dass Kusmina in eben jener Zelle die letzten

Jahre ihres Lebens verbrachte, fernab der Öffentlichkeit und angeblich tot. Kräfte im Adlerorden fürchten, dass die Zeichnerin diesem Geheimnis Naumsteins auf die Spur kommen könnte und veranlassten ihre Deportation. In Tashcár wird Ulyssa nicht mehr in der Lage sein, Details über Kusmina zu erfahren oder auch nur mit ihren Unterstützern in Kontakt zu treten.

Der Justizskandal bleibt der letzte Artikel des im Herzen timoristisch gebliebenen Schreibers Causiris. Am 22. Rundra 1038 BF starb er vor der Vinsalter Oper einen tragischen Unfalltod, als er unter die Räder einer Kutsche mit panisch durchgegangenen Pferden geriet.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»DAS ENDE DER AVFSTÄNDE«

( 11) Die Informationen dieses Artikels werden im Rahmen der *Splinterdämmerung* aufgegriffen werden. Vor allem im Band *Die verlorenen Lande* stellen sie den Status Quo für Mendena und die Fürstkomturei dar. *Helme Haffax* ist zurückgekehrt, hat die Spreu vom Weizen getrennt, Verräter aus ihrer Deckung gelockt und ihrem Schicksal – dem Tod – zugeführt. Sein Reich ist geläutert und niemand darin zögert mehr, jedem einzelnen Befehl Helme Haffax' zu gehorchen.

Die Verschwörung des *Salvunker Kreises* ist beendet. *Dherin Bentelan* durch die Hand des Fürstkomturs selbst zu Tode gekommen – so scheint es zumindest, denn die geschundene Kreatur, die Haffax vorgeführt wurde, kann Dherin gewesen sein, doch zweifelsfrei sicher kann sich dessen niemand sein.

Aus dem engeren Kreis der Verschwörung bleibt allein *Yasmina von Darbonia*, die durch das Wort *Azaril Scharlachkraut* geschützt ist, in Position. Zeitgleich ist Haffax' Auftritt in der Arena Aquatica der letzte öffentliche Auftritt *Sarasto Dorksteins*.

CHRONOLOGIE DER IPPERAVEPTURISCHEN EREIGNISSE IM AVEPTURISCHEN BOTEN 169

Tsa 1037 BF: Markgraf *Rondrigan Paligan* reist nach Perricum und sorgt für Ruhe und Ordnung in der Reichsstadt.

Peraine 1037 BF: Die Karikaturistin *Ulyssa dell'Antergo* wird unter Ausschluss der Öffentlichkeit und ohne Prozess ins Crongefängnis Tashcár deportiert

Ingerimm 1037 BF bis Praios 1038 BF: Das Ende der Aufstände an der Piratenküste: Der *Fürstkomtur* kehrt am zurück und nimmt Burg Talbruck im Handstreich. Auf den Zinnen überwältigt er selbst den Anführer der Verschwörer, *Dherin Bentelan*. Eine gnadenlose Hatz auf den *Salvunker Kreis* beginnt. Im Praios hält Haffax in der *Arena Aquatica* Gericht über die Verschwörer und enthauptet die Rädelsführer eigenhändig.

Ingerimm 1037: *Emmeran Stoorrebrandt* ruft ausgewählte Kontorleiter und Familien-

mitglieder aus ganz Aventurien zusammen um Zukunftspläne für sein Handelsimperium zu schmieden. Das Treffen findet unter großer Geheimhaltung in Gareth statt.

28. Ingerimm: Auf der Dämonenarche *Boransdorn* kehrt *Helme Haffax* überraschend zurück nach Mendena. Auf den Zinnen von Burg Talbruck besiegt er selbst den Anführer der Verschwörer, *Dherin Bentelan*. Anschließend beginnen seine Getreuen eine gnadenlose Jagd auf alle Verschwörer.

Rahja 1037 BF: In der Schlacht um den Wall stürmen verbündete Truppen des Paktes von Al'Zul den Todeswall und können diesen dauerhaft befrieden. Ein Großteil des Bauwerks stürzt dabei zusammen. Anschließend errichten die Golariten ein Lager östlich des Todeswalls.

1.-8. Praios 1038: Das *Immanbanner Gareth* gewinnt die Stadtmeisterschaften.

Mitte Praios 1038 BF: Havena begeht das volkstümliche Alberniefest und die große Krönungsturney zu Ehren von Kronprinz *Finnian*.

29. Praios 1038 BF: *Finnian ui Bennain* wird in Havena im Beisein von Kaiserin *Rohaja von Gareth* zum Fürsten von Albernien gekrönt. *Idra Bennain* wird zeitgleich von ihrem Amt als Kronverweserin entbunden.

Anfang 1038: In der Markgrafschaft Warunk gelingt ein bemerkenswerter Coup: Der renegate *Leomar von Berg* wird festgesetzt und in Ketten nach Gareth gebracht. Dort harret er im Kerker seiner Verurteilung.

Rundra 1038: Im Kemireich kommt es zu Hungerunruhen.

KONTAKTADRESSEN

FRAGEN ZUM ABO UND
ÄNDERUNGEN
einzig und allein an:

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

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

(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)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Armin Abele, Anni Dürr, Matthias Freund, Nathan Fürstenberg, Heiko Hügner,
Julian Klippert, Larziber, Katja Reinwald, Denny von Roux, Sonja Tillmanns

Illustrationen: Noah Carev, Tristan Denecke, Sabrina Klevenow, Hannah Möllmann, Luisa Preißler, Nadine
Schäkel, Verena Schneider, Mia Steingraber, Fabrice Weiß, Karin Wittig

Cover: Marcus Koch

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingraber

Satz & Layout: Christian Lonsing

Der Aventurische Bote erscheint zweimonatlich. Copyright © 2015 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die
Inhalte. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von
Ulisses Spiele GmbH vorbehalten. Nachdruck von Artikeln (auch auszugsweise) nur mit vorheriger 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).

Todeswall gefallen!

DEVENSBERG. Siebzehn Jahre des Grauens und der dämonischen Präsenz sind vorüber! Die Schlacht um den Wall ist geschlagen. Den vereinten Truppen des Paktes von Al'Zul gelang es, den Todeswall zu erobern und zu befreien!

Die Truppen

Wie der Bote bereits berichtete (siehe AB167) haben sich im Frühsommer Truppen aus den verschiedenen Markgrafschaften gesammelt, welche den Pakt von Al'Zul eingegangen sind. So kamen Sonnenlegionäre, Bannstrahler und Praiosgeweihte aus Beilunk unter der Führung von *Ucurian Bernigandh*, Truppen aus der Rommilyser Mark unter dem Kommando

des Bannerherren *Gilborn von Bregelsaum*, einige Ritter mit ihren Lanzen aus Warunk angeführt von *Aigilmar von Bregelsaum* und auch einige Reichstruppen aus Gallys unter dem Kommando von Oberst *Bunsenhold von Ochs*. Dazu kamen einige Magier unter der Führung von *Halike Rattel* und Vertreter des Drei-Schwestern-Ordens, welche vom Perainegeweihten *Perdan Ehrwald* angeführt wurden und wohl eher für die Versorgung der Verletzten denn für die eigentlichen Kämpfe eingeplant waren.

Sie alle sammelten sich in einem Heerlager zwischen Devensberg und Sankta Boronia. Immer wieder kam es auch zu Spannungen zwischen den verschiedenen Gruppierungen, welche jedoch von den

Kommandanten in Übereinstimmung beigelegt werden konnten. Auch die Truppen der Rabenmark wurden unter ihrem Heermeister *Welfert von Mersingen* hier zusammengezogen und die Golgariten in Kampfbereitschaft versetzt.

Die Schlacht um den Wall

Häufig trafen Boten und Späher aus dem Osten ein und regelmäßig kamen die Kommandanten zusammen, bis die Truppen schließlich Anfang Praios in Marschbereitschaft versetzt wurden. Die Lager der einzelnen Einheiten wurden in eine neue Ordnung gebracht, welche wohl der Schlachtplanung angepasst war. Die Anführer der einzelnen Kampfverbände wurden von ihren Kommandanten



häufig einbestellt und verschwanden lange in den Zelten der Heeresführung. Es wurde von den Plänen jedoch zunächst nur bekannt, dass *Gernot von Mersingen* als Markgraf der Rabenmark den Oberbefehl über alle Truppen führen sollte. Dann geschah lange nichts.

Tag für Tag wurden die Truppen am Morgen in Kampfbereitschaft versetzt und ließen sich doch am Nachmittag wieder in ihrem Lager nieder, so als würden die Kommandanten noch auf ein bestimmtes Zeichen warten. Dadurch wuchs die Unruhe im Lager und gerade den einfachen Waffenknechten und Söldnern war anzumerken, dass ihnen die Zeit der ständigen Anspannung und des nervenzermürbenden Wartens zu schaffen machte.

Dann, vollkommen unerwartet, kam es, das Zeichen zum Angriff. Manche berichteten später, sie hätten einen Gongschlag gehört, der wohl das Zeichen zum Angriff gewesen sei, andere berichten von einem Lichtblitz und wieder andere sagen, Großmeisterin *Borondria* hätte den Angriff nach einem göttlichen Zeichen befohlen. Und letzteres scheint durchaus möglich, wenn man sich den Verlauf der Schlacht um den Wall ansieht.

Gerade zu Beginn verlief alles, wie es erwartet worden war: Die Geschütze auf dem Wall eröffneten das Feuer auf die Angreifer und Salven aus Knochenbolzen, Sordulspäpfeln und Hagelschlägen hielten blutige Ernte unter den Tapferen, welche jedoch ungebrochen weiter auf den Wall zustürmten. Nun zeigte sich auch eine erste Ordnung in den Schlachtreihen und die Taktik des Gernot von Mersingen, der offensichtlich vorhatte, den Wall an mehreren Stellen gleichzeitig zu berennen. So wurde das Torhaus ebenso angegriffen wie einige Geschützbastionen und auch die Bresche, welche einst während der Dritten Dämonenschlacht die Posaunen von Perricum in den Wall geschlagen hatten. Auf etwa der Hälfte der Gesamtlänge des Walls, also immerhin gut zwei Meilen, entbrannten erbitterte Gefechte, gruben sich doch überall Skelette aus dem Boden und die Geschütze feuerten unerbittlich weiter, bis sie von den Magiern mit Zaubern oder Praiosgeweihten mit göttlicher Macht von ihrer unheiligen Besatzung befreit wurden. Gerade an der Bresche und auch am Torhaus zeigte sich eine weitere dämonische Gefahr des Bauwerks, griffen doch belebte Dornenranken die tapferen Streiter an und umschlungen gar man-

chen von ihnen, um ihm das Leben aus dem Leib zu saugen. Manche Augenzeugen berichten jedoch auch, dass die Ranken teilweise umschlungene Personen von selbst wieder freigaben und am Haupttor haben sie angeblich eine Einheit der Sonnenlegion und Golgariten passieren lassen. Diese drang kurz darauf von hinten in den Todeswall ein und brachte mit ihren Liturgien, Lampen mit reinem Praioslicht und geweihten Waffen vielfache, zwölfgöttliche Vernichtung über die unheilige Besatzung des Walls.

Doch tatsächlich scheint es, dass nicht der Angriff der verbündeten Truppen allein den Sieg in der Schlacht um den Wall brachte. Noch bevor die Streiter des Paktes von Al'Zul den Wall erreichten, stürzte dieser an einigen Stellen ein, so als hätte er plötzlich seine Stabilität verloren. An einigen Abschnitten scheinen die Kämpfer sogar auf eben dieses Ereignis gewartet zu haben, bevor sie zum Angriff übergingen. Diese Vernichtung von Untoten und unheiligen Kreaturen unter Tonnen von schwarzem Gestein hat wohl einen Gutteil zum Sieg über das verfluchte Bauwerk beigetragen.

Folgen der Schlacht

Auch wenn die eigentliche Schlacht um den Wall nach etwa sieben Stundengläsern geschlagen war, dauerte es noch Tage, bis die letzten Kavernen mit Untoten geöffnet und gesäubert und die letzten unheiligen Präsenzen ausgetrieben waren. An einem der gewaltigen Endtürme dauerte es gar drei Tage, bis den Angreifern endlich das Eindringen in das Bauwerk und dessen Säuberung gelang. Dazu trug maßgeblich das Wirken der Praiosgeweihten bei, die durch die Macht des Götterfürsten einen Großteil der Verteidiger sprichwörtlich zu Staub zerfallen ließen.

Die Versorgung der Verletzten und die Bestattung der – überraschend wenigen – Gefallenen dauern immer noch an, während die Golgariten bereits begonnen haben, östlich des Walls ein befestigtes Lager zu errichten. Dabei scheinen sie wieder auf sich allein gestellt, sammeln doch die Verbündeten des Paktes von Al'Zul ihre Truppen zum Abmarsch aus der Rabenmark. Es wird also keinen schnellen weiteren Vorstoß in den Osten geben, um größere Landgebiete für die Golgariten zu erringen. Dafür sprechen auch die immer wieder gemeldeten Angriffe auf Spähtrupps im Osten und wiederholte Rück-

schläge aufgrund von magischen und profanen Fallen, welche hinter dem Todeswall den vorrückenden Truppen immer noch das Leben schwer machen. Dennoch stößt dieser Sieg der umkämpften Marken das Tor zur weiteren Befreiung der östlichen Land endlich weit auf.

Es wird scheinbar noch einige Zeit ins Land gehen, bevor die östlich liegenden Teile der Rabenmark befreit werden. Gegenwärtig scheinen sich die Herren der Rabenmark auf die Sicherung des Walls und den Ausbau und die Befestigung ihres Stützpunktes hinter dem Wall zu konzentrieren. Inzwischen sind die verschiedensten Gerüchte im Umlauf, die von Kundschaftern berichten, welche das Land bis Altzoll erkunden oder auch wissen wollen, dass eben jenes Land erst mit dem großen Schwertzug der Kaiserin *Rohaja* befreit werden soll.

Die Golgariten selbst hüllen sich auf jede Anfrage bezüglich ihrer Pläne bisher in borongefälliges Schweigen.

Mythram Korsfels (Anni Dürr mit Dank an Nicole Euler und David Luksßen)

Was Augenzeugen über die Schlacht um den Wall berichten:

„Es braucht eben nicht nur magische und karmale Schlagkraft sowie profane Truppen sondern auch militärisches Genie und eine hervorragenden Führung, um den Wall zu erobern. Allein meine überragende Taktik hat uns einen glorreichen Sieg beschert.“

—Welfert von Mersingen, *Heermeister der Rabenmark, 1037 BF nach der Schlacht um den Wall*

„Es war wie ein Wunder. Ich schlug Ranke um Ranke ab, doch immer mehr von ihnen bohrten sich mit ihren spitzen Dornen in mich und fesselten mich mehr und mehr. Hätten sie mich nicht auf einmal losgelassen und fast schon weggestoßen, ich könnte euch nicht mehr von der Schlacht berichten. Ich danke Rondra und Peraine für diese Gnade!“

—Aigimar von Bregelsaum, *Ritter aus Warunk, 1037 BF nach der Schlacht um den Wall*

„Borons Gnade allein hat den tapfersten der Kämpfer den Weg tief ins Unheilige gebahnt und ihr Opfer hat unseren Sieg erst möglich gemacht.“

—Saltarez von Jurios, *Schwingeführer der Golgariten, 1037 BF nach der Schlacht um den Wall*

„Das Grauen der Widersacherin Borons hat sich an vielen Stellen gezeigt. Skelette haben mit Bolzen aus Knochen auf uns geschossen und vor dem Wall hat sich an vielen Stellen die Erde aufgetan und Knochenhände griffen nach uns. Doch die Macht unseres Herren und unsere Rabenschnäbel haben dem unheiligen Spuk endgültig ein Ende bereitet. Ich bin wirklich froh, dass es vorbei ist. Lasst uns Boron für seine Gnade und den errungenen Sieg danken!“

—Hirberth Helmbichler, Golgarit, 1037 BF nach der Schlacht um den Wall

„Auch wenn wir nur wenige Meilen Land in dieser Schlacht gewonnen haben, war sie

doch ein strategisch sehr wichtiger Schritt in den Osten. Endlich steht die Trollpforte unseren Truppen offen und der Weg für den Heerzug der Kaiserin ist frei. Haffax wappne dich, wir kommen!“

—Bunsenhold von Ochs, Oberst der kaiserlichen Truppen in der Rommilyser Mark, 1037 BF nach der Schlacht um den Wall

„Bei Kor und Boron, das war wirklich ein Erlebnis. Während der ganzen Schlacht habe ich nicht einen Tropfen Blut eines Gegners vergossen und doch reihenweise Kreaturen der Finsternis erschlagen. Dabei haben wir erst angefangen, als das Schlimmste vorbei war. Unser Weibel hat uns eine Bolzen-

schussweite vor dem Wall in Stellung gehen lassen und da standen wir, während an anderer Stelle schon gekämpft wurde. Ich dachte schon, er hätte Schiss bekommen, doch dann ist auf einmal die Mauer vor uns eingestürzt! Einfach so! In sich zusammengefallen, als hätte man bei einem Turm den untersten Stein geklaut. Und dann ging's los. Über die Trümmer direkt in den Wall hinein. Ihr würdet mir nicht glauben, was ich da alles gesehen und erschlagen habe ...“

—Maira Timana, Söldnerin in den Diensten der Rabenmark, 1037 BF nach der Schlacht um den Wall

Aventurischer Bote, Praios 1038 BF

Der Löwe in Ketten



ARETH. Kurz vor Drucklegung erreichte ein staubbedeckter Bote, den goldenen Apfel Warunks auf dem grün-blauen Wappenrock, Gareth und strebte umgehend der Alten Residenz zu. Dort angekommen überbrachte der erschöpfte Mann seine, sowohl von Markgraf Sumudan von Bregelsaum, als auch vom Sennemeister Jaakon Zirkisnjak von Turjeleff gesiegelte Botschaft seiner kaiserlichen Hoheit Prinz Storko persönlich. Wenngleich zunächst wenig mehr aus der Schreibstube des Samtenen Prinzen drang, als dessen erstauntes „Potzblitz, aber auch!“, wusste bald jeder in den Gassen der Stadt, welche Kunde der Warunker überbracht hatte: *Leomar vom Berg*, Held des Khômkriegs, gefallener und geächteter Reichsmarschall, war von wackeren Streitern der Markgrafschaft Warunk gefangen genommen worden. In Ketten geschlagen befand er sich bereits auf dem Weg nach Gareth, wo er Prinz Storko in Abwesenheit der Kaiserin übergeben und der Gerechtigkeit des Reiches zugeführt werden sollte.

Nur wenige Tage später erreichte der berühmte Gefangene, streng bewacht von einem Dutzend Warunker Streiter sowie einigen Rondrageweiheten und -akoluthen, Gareth. Angeführt wurde die Schar von der rechtmäßigen Baronin Schlegelsteins, *Vekordia von Schlegelstein*, einer Ritterin aus tobrischem Adel, und dem Ritter der Göttin *Walram Bylur von Mendena*, einem Vertrauten Jaakons von Turjeleff, in dessen Obhut

sich zudem *Wuthbrand*, der berühmte Kavalleriesäbel vom Bergs, befand. Des gefallenen Reichsmarschalls Zug durch die Stadt glich nicht dem Schmähgang, den viele ihm gegönnt hätten. Vielmehr löste das Erscheinen der wehrhaften und ob der langen Reise ein wenig mitgenommen aussehenden Truppe zumeist eher Neugier aus. Häufig verweilten die Bürger schweigend und eher darauf bedacht einen Blick auf den prominenten Gefangenen zu erhaschen, denn ihn mit Schimpf und Schande zu bedenken.

Um den genaueren Hergang der Geschehnisse wurde auch kein großes Geheimnis gemacht. Vekordia von Schlegelstein berichtete auf Nachfrage des Aventurischen Boten knapp, dass Leomar vom Berg einer unter ihrem Befehl stehenden Truppe aus Warunker Streitern, im Dienst des Markgrafen stehenden Söldnern und einigen Rondrianern im Grenzbereich der Baronie Doguls Au in die Hände gefallen war. Offenbar war der gefallene Reichsmarschall an der Spitze eines Teils seiner, unter dem Namen *Waldlöwen* bekannten Söldlingsschar auf dem Weg ins unzugängliche Quellgebiet des Aldrom gewesen und vom Auftauchen des Warunker Kontingents so fern der Stadt überrascht worden. Zur Stunde harret er seiner Verurteilung im Kerker.

Der Erfolg der Warunker ist zu gleichen Teilen dem militärischen Geschick der ortskundigen Schlegelsteinerin, als auch der Opferbereitschaft zweier junger Rondrianer zu danken. Letztere gaben ihr Le-

ben, als sie Leomar vom Berg von seiner Truppe trennten, derweil die Söldner des Markgrafen die Waldlöwen beschäftigten, bis die Warunker Streiter des Reichsverrätters habhaft wurden.

So nimmt es nicht Wunder, das die letzten Worte des Berichts die des Meisters des Bundes der Senne Mittellande waren. Sein Vertrauter Walram verlas sie auf Wunsch seines Metropoliten und regte ausdrücklich an, sie im Boten wörtlich abzudrucken. Also wollen wir den Bericht über die unerwartete Kunde mit den Worten des seit einiger Zeit so streitbaren Metropoliten beschließen: „Es waren die Zeichen der Leuengleichen, die die Schritte der unter dem goldenen Apfel vereinten Streiter nach Doguls Au lenkten. Der wache Geist der Ritterin war der erste Streich. Der leuengleiche Mut zweier Diener der Sturmherrin war der zweite Streich und beide Streiche schlossen sich wie eine eiserne Faust. Denn nicht ausharren sollen wir dieser Tage! Wir sollen den Zeichen folgen und ihnen Arm und Aug' sein. Dies hat die Markgrafschaft Warunk bewiesen und übergibt dem Reich diesen Verräter. Die Göttin ist mit denen, die etwas wagen und nicht mit denen, die ewig zagen. Ich wünschte, das Schwert der Schwerter hörte und verstünde diese Worte!“

Baltram von Liepenberg,
leitender Schriftimeister
(Katja Reinwald mit Dank an
Michael Masberg und DSR)

Albernia hat wieder einen Fürsten

Kaiserin Rohaja erhebt Kronprinz Finnian ui Bennain zum Herrscher über die geläuterte Westprovinz

HAVENA. So wie die Wasser des Großen Flusses in das Meer der Sieben Winde münden, brandete schon kurz nach der Sommersonnenwende ein nicht mehr abbreißender Menschenstrom in die legendäre Hafenstadt an seinem Ufer. Denn zu Beginn des neuen Götterlaufs wurde Kaiserin Rohaja höchstselbst zum Alberniafest erwartet. Doch in diesem Jahr sollte nicht der Tsatag seiner Allerprinzlichsten Durchlaucht den Höhepunkt der Feierlichkeiten bilden, sondern vielmehr seine von Volk und Adel sehnsüchtig erwartete Salbung zum Fürsten von Albernia. Dies und die große Krönungsturney lockten berühmte Recken, vermögende Kaufleute und Bittsteller aus dem ganzen Mittelreich an.

An den Anlegestellen im Hafen hatten schwerbeladene Flussgaleeren aus Elenvina und Kyndoch neben hochbordigen Schivonen aus Kuslik und Grangor festgemacht. Ottas aus Thorwal und Prem lagen friedfertig neben Handelskoggen aus Nostria und Riva. Da es schon bald keinen einzigen freien Ankerplatz mehr gab, entschloss sich Stadtvogt Ardach Herlogan kurzerhand alle neu ankommenden Schiffe am Bennain-Damm entladen zu lassen, welcher Havena seit mehr als 300 Jahren vor den Gefahren der verfluchten Unterstadt bewahrt. Jenseits der Altstadt, in den wohlhabenden Stadtteilen Ober- und Unterfluren, hatten die Havener ihre Gassen mit duftenden Blütenkränzen geschmückt, und selbst gutbetuchte Reisende erhielten hier keine freie Kammer mehr. In diesen schicksalhaften Tagen sangen die Bardenerne von den großen Helden vergangener Zeiten. Neben den Heldenliedern über Selma Bragold, Raidri Conchohair und König Cuanu hörte man zumeist jene von Fürstin Sinjer. Noch heute führen alteingesessene Havener die Wurzeln des großen Volksfests auf die Wiedererlangung der Fürstenwürde durch Sinjer ni Bennain zurück. Mit List und Liebe soll die beliebte Volkshel-

din vor mehr als 250 Jahren die Erneuerung der Herrschaft ihres eigenen Hauses und damit das Ende einer 40 Jahre währenden Zwangsverwaltung durch die Almadaner Kaiser erwirkt haben.

Die Ankunft der Kaiserin

Wenige Tage nach dem Beginn des Alberniafests erreichte auch endlich der reisende Kaiserhof die überfüllte Provinzhauptstadt. Die Verzögerung war offenbar der feierlichen Einweihung des Praiostempels in Honingen geschuldet, welcher durch einen Brand vor drei Jahren stark verheert worden war und nunmehr in Anwesenheit der Kaiserin durch Luminifacta Praiadane von Hohenfels eine erneute Weihe

erfuhr. Gastfreundlich wurden die Kaiserlichen bereits vor dem Garethertor von Kronverweserin, Kronprinz und Stadtvogt empfangen. Standesgemäß kam das Fürstenhaus dem *servitium imperatoris* nach – einem alten Recht, welches dem Kaiserhof freie Gastung und Obdach in jeder Provinzhauptstadt gewährt. War Havena im Bruderkrieg noch das Herz des albernischen Widerstands gewesen, säumten jetzt mehrheitlich reichstreuere Schaulustige die Straßen, um einen kurzen Blick auf die umjubelte Friedensstifterin und ihr imposantes Gefolge zu erhaschen. Zur Erleichterung des Fürstenhofs hatte auch der Adel nicht vergessen, welche Gnade ihm und seiner abtrünnigen Königin nach dem Bußgang in Abilacht durch die Kaiserin gewährt worden war. Ebenso erinnerten sich viele Havener daran, dass auch in Rohajas Adern das Blut der ruhmreichen Flussdrachen fließt, sind doch Kaiserin und Kronprinz die Enkelkinder des rundergefalligen Heldenkönigs Cuanu ui Bennain und damit Base und Vetter.

Auf die Ankunft der Kaiserin, welche auf der Pfalz Siebenwind südlich von Havena residierte, sollten zehn aufregende Turniertage folgen. Sicherlich sprach man währenddessen auch über die Stärke des albernischen Aufgebots im Kampf gegen den Erzverräter Haffax.



Die Fürstenkrönung

Die Nacht vor seinem Tsatag, dem Tag der Krönung, verbrachte der Thronanwärter im Alten Efferdtempel. Der Tradition folgend war er in die alte Kaverne hinabgestiegen, um sich hier von der weisen Drachenschildkröte Lata prüfen zu lassen. Im Morgengrauen des 29. Praios sah man aber nicht nur den Hochgeweihten Graustein neben dem Prinzen aus dem Tempel treten, sondern auch die geheimnisvolle Blaue Frau, die offenbar ebenso an der Seite Finnians gewacht hatte wie die ihn umgebenden Ritter der Krone, unter deren wachsamen Augen er nun mit großer Zuversicht zum Fürstenpalast zurückkehrte. Gegen Mittag machte sich die große Prozession schließlich auf ihren Weg zum Alten Efferdtempel. In den Gassen entlang von Fürstenallee, Meerstraße und Fischerdamm standen, abgeschirmt durch die Fürstengarde, dichtgedrängt die Schaulustigen.

Diesmal betrat der in meerblaue Farben gewandete Prinz den Efferdplatz begleitet von Chorälen zu Ehren der Zwölfe. Offenherzig legte er auf den Tempelstufen seine Beweggründe dar und bat demütig um Einlass. Wie bereits sein Großvater und seine Mutter vor ihm bekannte sich auch Finnian zum Schutzgott Havenas und stellte dadurch seine Regentschaft in den Dienst des Herrn der Gezeiten. Währenddessen hatten sich vor dem ehrwürdigen Heiligtum das vornehme und vielköpfige Stadtpatriziat sowie hunderte Angehörige des albernischen Adels versammelt. Da das Haus Efferds unmöglich so viele Menschen auf einmal aufnehmen konnte, betraten nach dem Prinzen nur der engste Familienkreis, die hohe Geweihtenschaft, ausgewählte Würdenträger, sowie hochrangige Herrscher und Abgesandte der Provinzen und fremder Reiche das Heiligtum. Die Vornehmste unter ihnen war aber zweifelsohne Rohaja von Gareth, Königin Albernias und Kaiserin des Reiches. Ihr überreichte unsere gütige Kronverweserin Idra zum Abschluss ihrer Regentschaft und vor dem eigentlichen Höhepunkt der Fürstenerhebung die Wogenkrone: jenen efferdgefällig verzierten Kronenreif, der schon das ehemals fürstliche Haupt ihres Gemahls und seine achtbare Ahnenreihe geschmückt hatte.

Nun erst empfing der Prinz nach altem Brauch die sagenhaften Krönungs-

insignien der siebenwindigen Lande. Einige von ihnen sollen Hetmann Niamad ui Bennain, dem Gründungsheld des Fürstenhauses, im Kampf gegen die Magier-tyrannen unschätzbare Dienste geleistet haben. Seit mehr als 400 Jahren haben die Oberhäupter der Häuser Niamad, Llud und Riunad das fürstliche Privileg inne, drei dieser Artefakte zu verwahren. Graf Cullyn ui Niamad überreichte ein edles Füllhorn, welches noch heute das Wappen seines Hauses ziert. Baron Glennir ui Llud übergab dem Prinzen einen mit Wahlen und Delphinen verzierten Rundschild, während Baron Wulfric ui Riunad seinem künftigen Fürsten eine prächtige Axt in die Hände legte. Das berühmte Schwert Wellenschnitt, sowie Helm und Brünne des großen Recken hingegen, gelten seit der großen Flut als verschollen.

Mit den feierlichen Segenswünschen von Praiadane von Hohenfels, der Wahrerin der Ordnung Greifenlande, und Rudraighe ni Direach, der Bundmeisterin der westlichen Senne, wurde Prinz Finnian schließlich durch die Hand des Hüters des Zirkels Efferdan ui Bennain mit der Wogenkrone – dem schönsten dieser Kleinodien – zum Fürsten Albernias gekrönt. Der aufbrandende Jubel war so gewaltig, dass die freudige Nachricht einer Springflut gleich durch die Straßen der ganzen Stadt drang. Währenddessen hatte Fürst Finnian vor der Kaiserin bereits feierlich seinen Vasallenschwur geleistet und gelobt, ihr allzeit treu und rechtschaffen zu dienen, dem Herrn Efferd zum Wohlgefallen.

Auf dem Rückweg des Krönungszuges zum Palast kam es unerwartet zu einer denkwürdigen Begebenheit, als einige Havener das traurige Freiheitslied von der „Nebelnacht“ anstimmten, welches die Kaiserin bereits schon einmal als Heranwachsende, bei der Krönung ihrer Muhme Invher, gehört hatte.

Lehnseide und Erhebungen

Anschließend versammelten sich alle Kronvasallen im Fürstenpalast vor dem Treibholzthron, um ihrerseits den Treueid zu leisten. Der aus der Zeit des Diaran ui Bennain stammende Herrschersitz aus dem von der Gischt gebleichtem Holz der verheerten Stadt, erinnert seine Betrachter noch heute an den großen Zorn Efferds. Die Bedeutsamsten unter den Vasallen wa-

ren die Grafen Cullyn ui Niamad, Franka Salva Galahan, Hagrobald Guntwin vom Großen Fluss, Bragon Fenwasian, Maelwyn Stepahan und Markvogt Ardach Herlogan sowie Baron Corvin von Niri-ansee und Freiherr Rateral Bedwyr Sanin. Doch auch so manche provinzherrliche Junkerin, Edle und die in schimmerndes Eisen gerüsteten Ritter der Krone waren zur Stelle. Demutsvoll beugten alle das Knie, aber nicht ihr Haupt, so wie es seit alters her guter albernischer Brauch ist. Nach dem Ende der Treue- und Schutzversprechen, berief Fürst Finnian des Weiteren zwei neue Kronenräte in Amt und Würden. Fortan werden Freiherr Rateral Bedwyr Sanin, der väterliche Freund des Fürsten, und Baron Rondred Stepahan, ein Vetter von Fürstin Talena Bennain, der Krone mit Rat und Tat zur Seite stehen. Nur das Amt des fürstlichen Stellvertreters in Baumwassern war noch unbesetzt. Als dann Ritter Wulfgrimm ui Niamrod, der viel umjubelte Sieger der fürstlichen Hochzeitsturney, zum neuen Vogt ernannt wurde, ging ein Raunen durch den Saal. Denn nicht wenige Adlige hatten wohl mit ihrer eigenen Erhöhung gerechnet und neideten dem einfachen Streiter die große Ehre. Während Kanzler Ronnan zu Naris noch ungläubig die Lippen schürzte, bemaß Landesmutter Idra die unerwartete Entscheidung ihres Enkels mit stolzem Blick. Schnell war der beim Volk überaus beliebte Held in der Menge gefunden. Und so leistete schließlich auch Herr Wulfgrimm – mit versteinertem Miene, die einem Waldschrat zur Ehre gereicht hätte – den traditionellen Handgang der Vasallen. Fürst Finnian hatte mit dieser Erhebung einmal mehr bewiesen, dass der Enkel von König Cuanu in den sechs Jahren nach dem Friedensschluss von Abilacht zu einem charakterfesten Mann gereift war, bereit seinem Herzen zu folgen. Es bleibt zu hoffen, dass Albernias auch unter seiner Regentschaft den eingeschlagenen Kurs der Versöhnung mit dem Mittelreich beibehalten und so zu einstigem Glanze zurückfinden wird.

*Cianna Seestern (Heiko Hügnier
mit Dank an Marcus Buss,
Maik Lafrenz und Simone Lafrenz)*

Weckruf am Darpatmund

PERRICUM. Der Bericht zum „Tag der Schande“ in Perricum (in unserer Ausgabe 167) hat hohe Wellen geschlagen: Die Reichskanzlei schien förmlich in den vielen Anfragen über die gebrochenen Reichsgesetze zu versinken. Hitzige Korrespondenzen zwischen Kirchen, Magiergilden und den Bediensteten der Kaiserin wurden eilig ausgetauscht und nicht wenige Reichsstädte versicherten, dass es in ihren Mauern niemals zu solchen Zuständen kommen würde. Glücklicherweise können wir die Aussagen in unserem Artikel durchaus korrigieren. Anscheinend war niemandem in der Satzstube aufgefallen, dass ausgerechnet Sußke Meilerbrecher, eine in Schimpf und Schande entlassene Schreiberin des Botens und überführte Mörderin, diesen reißerischen Artikel verfasst hatte. Ein kaum zu verzeihendes Versäumnis, das nicht folgenlos bleiben wird, wie ich unseren zu Recht aufgebracht Lesern versichern möchte.

Die wahren Zustände in der Reichsstadt Perricum

Ein ungenannt bleibender Vertrauter des Markgrafen von Perricum und Reichs-großgeheimrats Rondrigan Paligan versicherte uns, dass allein die Hochgeweihten des Efferd und des Ingerimm die Stadt verlassen haben. Custos Luminis Yacuban von Creutz-Hebenstreyt hingegen schloss allein die Tore der Praiossakrale und ließ alle Zugänge von Sonnenlegionären bewachen. Der besonnene Praiot entzog damit allen Anfeindungen den Boden, sodass schnell Ruhe vor seinen Tempelmauern einkehrte. Auch das Schwert der Schwerter hat die Stadt nicht verlassen, ganz im Gegenteil: Ayla Armalion entsandte Teile ihrer persönlichen Weißen Garde, um die Tempel von Efferd und Ingerimm zu schützen, so wie es Aufgabe der Rondrakirche ist. Die Anwesenheit der wenigen Draconiter erklärt sich durch den Besuch des Erzbischofes des Nordens, Wulfhelm Tannhauser, und der Erzäbtissin des Südens Kerime al'Kadim. Beide entsandten ihre Vertrauten während der Unruhen, um zu verhindern, dass Schindluder mit den heiklen Büchern in diversen Magierstuben getrieben werden konnte.

Der Ruf zur Ordnung

Sobald nach den härtesten Tagen des Winters an eine Reise zu denken war, machte sich der Reichs-großgeheimrat und Markgraf von Perricum mit kleiner Entourage auf, um die Situation in der Reichsstadt zu entschärfen. Schon Ende Tsa traf seine kaiserliche Hoheit in Perricum ein und begann sofort damit, Rädelführer und Mitläufer aufzusuchen. Zwar steht ihm als Markgraf keine Hoheit über die Reichsstadt zu, aber als Reichs-großgeheimrat spricht Rondrigan Paligan für die Kaiserin – und er schien gewillt diese Autorität vollumfänglich einzusetzen.

Mit ungewohnter Härte beendete er zunächst die Landnot und setzte umgehend die Stadtrechte wieder in Kraft. Dann wählte der kluge Diplomat einflussreiche Vertreter aus Patriziat, Kirchen und Magiergilden, wie die Spektabilität der Schule der Austreibung Olorand von Gareth-Rothenfels, um sich einen Überblick zu verschaffen und Frieden zwischen den einzelnen Parteien zu stiften. Bald schon kehrten wieder geordnete Verhältnisse ein. Allein bleibt fraglich, was Seine kaiserliche Hoheit bewogen haben mag, den selbsternannten Vogt Odoardo von Quintian-Hohenfels zu bestätigen. Ohnehin ließ der Reichs-großgeheimrat die Patrizier in vielen Dingen gewähren. Allein, dass seine Großmutter Rimiona einen einflussreichen Platz im Stadtrat erhielt, setzte der Paliganer mit eiserner Hand durch. Und er entsandte zwei Sterne erfahrener Landwachen seiner Schwester aus der Perrinmarch, um seiner Großmutter tatkräftig beizustehen. Mittlerweile ist auch der Efferdhochgeweihte wieder auf einem Schiff im Hafen der Reichsstadt eingetroffen, aber bis heute müssen Segenssuchende den Weg auf die Planken der *Sancta Hashnabith* antreten, denn Efferdan dylli Turakis weigert sich standhaft, den Boden Perricums ohne Entschuldigung zu betreten. Gerüchte besagen, dass Reichs-großgeheimrat Rondrigan und sein Vertrauter Balwin des Häufigeren in zwielichtigen Hafentavernen gesehen wurden, allein bleibt fraglich, ob diese Behauptungen der Wahrheit entsprechen.

*Baltram von Liepenberg,
leitender Schriftmeister (DSR)*

Schwert und
Panzer
Hier trinken Helden!
Gareth, am Krautmarkt

.....
*ehem. Stadtgardist sucht Anstellung,
kräftiger Bursche, Erfahrung an der
Waffe (Langschwert, Schild) vorh.,
Kontakt i. d. Herberge zur gütigen
Travia, Meilersgrund*

.....
*Gerion, es wäre schön, wenn du
dich wieder mal zu Hause blicken
lassen könntest. Die Kinder können
schon fast laufen!*

—Deine Mutter

.....
**An- und Verkauf magischer
und magietheoretischer Bü-
cher, Lexika und
Kompendien aus
Nachlässen etc. Zahle bar!
KEINE Fehlerware!
Horathio Varantes,
antiquaria magica, Vinsalt**

*Der Bosparan-Herold trauert um
seinen langjährigen Schreiber
Horasio Causiris.*

*Unser Collega und Freund wurde
durch einen bedauerlichen Unfall
am 22. Rondra zu jung aus unserer
Mitte gerissen.*

Möge Boron ihn behüten

Worte des Lichtboten verhallen ungehört – grausiger Fund in Rosskuppel

GARETH. Finsternis liegt über Gareth! Nur einen Tag ist es her, dass sich seine Erhabene Weisheit Hilberian Praiogriff II. in einer öffentlichen Ansprache an die Bürger wandte und erneut geschah Unvorstellbares.

Seit dem Jahreswechsel erschüttern immer wieder grausige Blut-taten im Namen Praios' und Traviast die Stadt. Sie richten sich vor allem gegen jene, die Phex und Rahja, den göttlichen Geschwistern des Lichtherren und seiner gütigen Schwester, anhängen. Es ist, als habe eine ganze Reihe von Bürgern in einem Anfall missverständlicher Frömmigkeit aus dem Auge verloren, dass die Götter von ihren Kindern die Zwölfeinigkeit ihrer Prinzipien fordern.

Aus eben diesem Grund trat der Lumerian zur gestrigen Mittagsstunde vor das Portal der Priesterkaiser-Noralec-Sakrale. Zwölf Schläge auf den heiligen Gong verkündeten den Gläubigen sein Erscheinen. In Scharen strömten sie herbei, um seinen Worten zu lauschen. Seine Botschaft war kurz und von Weisheit geprägt. Er lobte die Bürger für ihren Glauben an Ordnung und Gerechtigkeit, Frieden und Nächstenliebe, der das Verbrechen in unserer Stadt fast völlig zum Erliegen gebracht hat. Doch dann wurde er mahnend: „So vergesst darüber aber nicht, dass derer nicht zwei, sondern zwölf Geschwister in Alveran thronen. Jedweder von ihnen mit eigenen Aufgaben und Prinzipien, die nicht immer miteinander in Einklang stehen. Und so wie die Göttlichen sich nicht in allen Belangen einig sind, so haben auch wir unterschiedliche Vorstellungen von richtig oder falsch. Doch wie die Alveranischen müssen wir lernen, die Meinungen unserer Brüder und Schwestern



im Glauben zu tolerieren, denn nur, wenn wir einig in unserem Glauben an die Zwölfe sind, können wir dem Locken ihrer Widersacher trotzen. Nur im Gleichgewicht können wir Führung finden. Darum gehet hin, meine Kinder, und begegnet euren Nächsten mit geöffneten Augen und bringt ihrem Denken die Toleranz entgegen, den sie als Teil unserer Zwölfgöttlichen Gemeinschaft verdienen!“

Tief ergriffen von den Worten des Lichtboten verharrte die Menge in Schweigen, bevor sie wie auf ein himmlisches Kommando hin den Ghurvanischen Choral *In Lumine Praiotis incedo* anstimmte.

Doch nicht einmal ein Tageslauf verging, bevor eine weitere schreckliche Bluttat bisher ungekannter Gottlosigkeit unsere Stadt erschütterte.

Als die Praiosscheibe heute morgen den Viehmarkt in Rosskuppel erhellte, fiel ihr Licht auf eine Szenerie des Grauens. Die Leichen eines Mannes und einer Frau hingen angenagelt von kruden Sonnenrädern. An den Fetzen ihrer heruntergerissenen Kleidung war zu erkennen, dass es sich um Geweihte der Rahja handelte. Die Gottesdiener wurden geschoren und offenbar bei lebendigem Leibe verstümmelt. Schreien konnten die Beiden wohl nicht mehr: Man hatte ihnen mit glühender Zange die Zungen herausgerissen. Der Anblick war so entsetzlich, dass er selbst die braune Haut der herbeigeeilten Exzellenz Llabaduin erbleichen ließ.

Um wen es sich bei den Ermordeten handelt, ist noch unklar – zu entsetzt waren ihre Gesichter.

Die Tempelherren und -damen Garethts verdamnten die Tat. Der Tempel der Ekstase lobte 100 Goldstücke zur Ergreifung der Täter aus, die sich nichts anderem als einem Inquisitionsprozess und dem Zwölfeinigen Bannfluch gegenübersehen.

Möge Praios geben, dass die Monstren in Menschengestalt schnell ergriffen werden!

Greta Sensendengler (Matthias Freund)

Handelshaus Stoerrebrandt wappnet sich für die Zukunft

GARETH. Die letzte Dekade war für das Handelshaus Stoerrebrandt von vielen Fährnissen und Umwälzungen geprägt. Durch die Bedrohung der Schwarzen Lande war der Fernhandel zu risikoreich geworden, und so markierte der Umzug des Hauptkontors aus Festum in die Kaiserstadt Gareth im Jahr 1027 BF die bis dahin wohl größte Veränderung für das bornische Familienunternehmen. Emmeran Stoerrebrandt, ebenfalls seit 1027 BF mit der Unternehmensführung betraut, ist seither bestrebt, die Geschäfte der Familie auszuweiten, doch in letzter Zeit war es erstaunlich still um ihn geworden. Als ebenso gesellig wie arbeitsam bekannt, ließ er sich nur noch selten auf Empfängen in Gareth blicken und brachte deutlich mehr Zeit als sonst im Kontor zu. Eingeweihte wollen wissen, dass er an einer neuen Strategie feilt, das Handelshaus im umkämpften Kolonialwarenhandel weiter nach vorne zu bringen. Mit der Erschließung Uthurias sind neue Konkurrenten auf den Plan getreten: Nicht nur Al'Anfa streckt seine gierigen Fingern

nach Rohstoffen und Sklaven des legendären Südkontinents aus, mit der BVOC ist auch in Brabak ein neuer, starker Mitbewerber aufgestellt worden.

„Er hat Kontorleiter und die Familie aus ganz Aventurien zusammengerufen. Das hat es in der Geschichte des Stoerrebrandtimperiums noch nicht gegeben!“, weiß eine Anwohnerin zu berichten. Tatsächlich war die in der Nähe des Kontors gelegene Garether Traditionsherberge *Bei Algrid* für mehrere Tage komplett ausgebucht, angeblich aufgrund von Hochzeitsfeierlichkeiten. Gesichtet wurden in der Stadt unter anderem Arvid Stoerrebrandt, der die Geschäfte des Handelshauses im Bornland leitet, Tjeika Selwine Stoerrebrandt aus Lowangen sowie Najescha Storrebrandt-Borsow, Spektabilität des Stoerrebrandt-Kollegs zu Riva. Immer wieder wurden außerdem Reiter der Silbernen Falken (*Anmerkung der Red.: Botendienst des Handelshauses Stoerrebrandt*) in der Umgebung gesichtet. „Die sind immer durch den Dienstboteneingang rein, ich hab's genau gesehen!“, so

Schreinergeselle Alrik, der zum fraglichen Zeitpunkt am nahen Traviatempel Ausbesserungsarbeiten am Gebälk vornahm. „Aber der Herr Stoerrebrandt hat doch bestimmt nicht da übernachtet. Der hat's doch so dicke, der hätte doch sicher den halben Seelander (*Anmerkung der Red.: teuerstes Hotel der Stadt*) gemietet. Ach was, den ganzen!“, mutmaßt hingegen der alteingesessene Garether Zolthan Wirseler. Ein Meilersgrunder hingegen will von einem Besuch des Herrn Stoerrebrandts höchstselbst im Ordenshaus der Grauen Stäbe wissen. Auf Anfrage des Aventurischen Boten war man dort zwar zu keiner Stellungnahme bereit. Die Frage, ob der Besuch Emmeran Stoerrebrandts stattgefunden habe, erledigte sich jedoch just in dem Moment, als das Oberhaupt der Familie unter Bedeckung das Haus verließ. Was sich wirklich Ende Ingerimm hinter verschlossenen Türen zugetragen hat, darüber kann jedoch nur spekuliert werden. Der Aventurische Bote bleibt dran!

Itsadora Alrikshuber (ED)

Gosparan-Herold, Praios 1058 BF

Justizskandal im Lieblichen Feld!

Ein Skandal sondergleichen ist geschehen! Und alle, alle schweigen!

Ulyssa dell'Antergo, xeledongefällige Zeichnerin der Wahrheit, wird wohl nie wieder die Heimat erblicken! Grausam aus unserer Mitte gerissen von den Schergen des unseres ach so geliebten Horas-kaisers wurde sie bereits an jenem schwarzen 14. Praios vor einem Jahr. Doch jetzt hat sie uns wirklich für immer verlassen ohne Borons dunkles Reich betreten zu haben. Wahrlich, eine Erlösung muss der Tod für sie darstellen. Damals, nach ihrer Verhaftung, jedoch konnte man auf Gerechtigkeit hoffen, auf praiosgefällige Justiz. Doch heute können wir nur noch zum Herrn des Schweigens beten, sie baldigst aufzunehmen.

Denn alle Hoffnungen wurden bitter enttäuscht! Unzählige Stunden mühsamster Recherche kostete es mich, die wohl verborgene Wahrheit zu finden, denn es hielt niemand für angemessen, die Öffentlichkeit zu informieren. Alles war umgeben

von den sinisternen Mauern des Schweigens und von Burg Naumstein.

Doch ihr alle sollt wissen, ja habt ein Recht es zu erfahren: Ulyssa wurde nach Tashcár deportiert!

Das bedeutet, sie wird nie wieder etwas anderes sehen als die Kerkermauern der Festung, die sich Crongefängnis im Südmeer schimpft. Trostloses Grau unter heißer Sonne erwartet sie den Rest ihres Lebens statt farbenfroher Zeichnungen und gepflegter Debatten. Anstatt sie ordnungsgemäß abzuurteilen, wurde sie verbannt. Kein Prozess, kein Urteil, nicht einmal der Anschein von Gerechtigkeit! Nein, geheime Deportation, gedeckt von waffenstarrenden Schergen aus dem Adlerorden und anderen, schlimmeren Organisationen, deren Namen nicht einmal geflüstert werden.

Bereits im Peraine, den Göttern sei's geklagt, wurde dieser grausame Entschluss umgesetzt, doch keine offizielle Stelle hielt es für notwendig oder angebracht,

darüber zu informieren. Ebenso obskur ist, wer die Anordnung erteilte, Ulyssa gegenüber derartig grausam zu sein.

Weiß der Horas, was in seinem Reich geschieht oder sitzt er nur untätig hinter den Mauern seines gigantischen Palastes, abgeschirmt von der Welt und kümmert sich nicht um das ihm von den Göttern anvertraute Volk? Interessiert ihn das Vorbild des Heiligen Horas etwa nicht das Geringste? Seine Henkersknechte, angeführt vom Comto-Protector, morden und verbannen in seinem Namen und treten Recht und Gesetz mit Füßen. Ist dies das Reich, das uns nach der Thronbesteigung erwarten wird? Eins, in dem Kritiker mundtot gemacht werden! Der Horas feiert Verlobung und Kritiker werden deportiert! Ein wahrhaft düsteres Bild.

Interessiert es irgendjemanden, wie die Zukunft des Lieblichen Feldes aussieht? Wie lieblich sie sein kann, liegt in unserer Hand! Ulyssa war und ist uns Schwester im Geiste. Und wie jeder von uns hat auch sie Gerechtigkeit verdient!

*Horasio Causiris
(MM mit Dank
an Christian Nehling)*

Hacketau! Immanbanner Gareth besiegt Eintracht Heldenberg

GARETH. Ausgesprochen friedlich verliefen in diesem Jahr die 4. Garethher Stadtmeisterschaften im Imman. Mit knappem Vorsprung konnte das Immanbanner Gareth die entscheidende Partie gegen Eintracht Heldenberg für sich entscheiden. Trotz nur weniger Tore (Endstand 11:9) blieb das Spiel bis Abpfiff spannend, lag Eintracht Heldenberg doch bis kurz vor Schluss mit 7:5 in Führung. Erst in den letzten Spielzügen gelang es dem Immanbanner die Partie noch zu drehen, und die jubelnden Spieler konnten den von der Familie Groterian gestifteten Pokal und das Preisgeld entgegennehmen.

Dank des harten Durchgreifens des Gerichtsherrn Jodruan Mallorn und in der veränderten Stimmung in den vergangenen Monden (der Bote berichtete in Ausgabe 168) war nur ein minimales Aufgebot an Stadtgarde vertreten, doch selbst die Anhänger verfeindeter Mannschaften begegneten sich friedlich. Die alljährliche Abschlusschlägerei in der berühmigten Schenke *Zur Tribüne* blieb sogar ganz aus. Auch auf dem Spielfeld ging es freundschaftlich und gerecht zu. In allen Partien verwies Schiedsrichter Okil Nikoloff nur drei Spieler wegen Unsportlichkeit des Feldes. Bitter für den Vorjahressieger: Lu-

cio, der „Vampir von Eschenrod“, war aufgrund seiner Beißattacke im letzten Winter noch immer gesperrt, und Fortuna Eschenrod musste ohne den Ausnahmespieler auskommen. Ausgerechnet das Opfer seiner Beißattacke konnte am 8. Praios nun triumphieren. Nicht nur, dass ihre Mannschaft den Sieg davontrug, Celissa war es auch, die im Halbfinale den entscheidenden Treffer gegen Fortuna landete und die Eschenroder somit aus dem Turnier warf.

Überschattet wurden die Abschlussfeierlichkeiten durch die überraschende Festnahme von Spielmacher Alerich Beinhauer, der seit Jahr und Tag St. Parinor betreut. Noch im Praios soll gegen ihn Anklage wegen Verletzung der Bürgerpflicht erhoben werden. Ihm wird vorgeworfen, seine Einkünfte jahrelang zu niedrig beziffert zu haben, um so am Zehnt zu sparen. Ein ausführlicher Spielbericht mit Hintergründen zu den Partien, Befragungen der Spieler- und Spielmacher sowie eindrucksvolle Porträts und Momentaufnahmen aus der Feder Hagen von der Beeks findet der geneigte Leser in der Sonderausgabe des Garethher Stadtboten: **Immanfreunde!**

Gorm Rübenbauer (ED)

ERGEBNISANZEIGE DER 4. GARETHER STADTMEISTERSCHAFTEN 1038 BF

VIERTELFINALE

| | |
|---|-------|
| Immanfreunde Nardesheim – Rebellen von Gareth | 12:22 |
| Eintracht Heldenberg – Eschenroder Eber | 17:15 |
| Fortuna Eschenrod – St. Parinor | 21:16 |
| IB Gareth – Mantikor Meilersgrund | 20:18 |

HALBFINALE

| | |
|--|-------|
| Eintracht Heldenberg – Rebellen von Gareth | 19:16 |
| Fortuna Eschenrod – IB Gareth | 13:15 |

FINALE

| | |
|----------------------------------|------|
| Eintracht Heldenberg – IB Gareth | 11:9 |
|----------------------------------|------|

Vergessener Kriegsschauplatz

SINODA. Huab ist ein kleines Dorf an der maraskanischen Ostküste, auf halbem Weg zwischen Boran und Gipflak an der Nordspitze. Doch auch hier, fernab der wichtigen Fronten in der Rabenmark und in Tobrien gedeiht der Kampf gegen Borbarads Schergen. Zum Maraskanischen Neujahr 1036 BF hatten sich die Freischärlergruppen Mari Marasna, Muakiji Marasna, sowie das noch junge Königliche Seerosenbanner aus Jergan verbündet und eine gemeinsame Einheit die Ostküste entlang von Boran aus gen Firun gesandt. Im Peraine desselben Jahres gelang mit Hilfe von Passagieren und Besatzung des Bornischen Seglers *Bärenstolz* die Eroberung eines wichtigen Stützpunktes im Amt Huab. Von diesem aus konnte nun die alte Feste Retotreu, das strategische Herz des Amtes, durch die Weißmaraskaner in Besitz genommen werden. Gerüchten zufolge bereitet der schwarzmaraskanische Verwalter, die Rote Hand Belzoran Schinder und seine geheimnisvolle Vertreterin, „die Harani“ einen Gegenschlag vor. Wir beten zu den Zwölfen, dass den Dämonenknechten auch an diesem abgelegenen Kriegsschauplatz Einhalt geboten werde!

*Rufus Brinbaum
(Larziher, Maraskanorga)*

*Macht die Sommerhitze dir zu schaffen,
sollst Eis beim Seelander du naschen!*

*Wir bieten dank dschinnengekühlter Kältekammer auch in den Sommermonaten
Eisspezialitäten und kühle Erfrischungen, beispielsweise*

- fruchtig beschwippste Valposellacreme auf Brucheis*
- Sorbet aus tulamidischen Arangen*
- Milcheis, mit Benbukkel und Tschokolat veredelt*
- erfrischender Yaquirtaler Eiswein*
- spritzig kühle Zitronenlimonade*
- eisgekühlter Bosparanjer*

Seelander — Wir schaffen das Unmögliche

Hungerunruhen im Königreich der Kemi

Einstmals galt die Stadt Peri, gelegen an der südlichsten Spitze des aventurischen Kontinents, als die schönste Siedlung des Königreichs der Kemi. Doch die ehemals sauberen Straßen und sorgsam gepflegten Häuser sind nun zur Heimstatt der Ratten und Bettler geworden. Verfall, ungestört wucherndes Unkraut und stinkender Schmutz prägen nun das Stadtbild, wo einst wohlhabende Bürger flanierten und zufriedene Händler geschäftig ihre Waren anboten.

Vor dieser schäbigen Kulisse entlud sich nun die Unzufriedenheit der verarmten und geplagten Bevölkerung in gewalttätigen Ausschreitungen, die bald schon die Ausmaße eines gewalttätigen Aufstands annahm und sogar auf andere Siedlungen der Umgebung übergriffen. Es dauerte einen vollen Mond und kostete nicht wenige Menschenleben, ehe die Söldlinge und Büttel der Kemi-Königin Ela den unsicheren Frieden wiederherstellen und das aufgebrachte Volk wieder unter ihre Knuete zwingen konnten.

Und doch ist es nicht die Königin, gegen die sich der Zorn der Kemi richtet. Mehr als alles andere werden die horasischen Verbündeten dieses wilden und aufsässigen Volks als Grund des Übels angesehen; überall kann man offen hasserfüllte Schmähreden wider die „Besatzer und blutsaugenden Kolonialherren“ vernehmen.

So verurteilenswert die praiosungefällige Unbotmäßigkeit des Pöbels auch sein mag, der Zorn der königlichen Untertanen entbehrt nicht jeder Grundlage. Im Verlaufe der letzten Jahre haben die Horasier der Kemi-Krone mehrere Handelsverträge aufgezwungen, die neben der Festlegung zahlreicher Exklusivrechte auch die Preise für Kolonialwaren derart gering dekretierten, dass viele kem'sche Plantagenbesitzer und Kleinbauern ihre Domänen nicht mehr wirtschaftlich betreiben konnten und deshalb, meist an gutbetuchte Horasier oder deren Vertreter, verkaufen mussten.

Und so verwundert es auch nicht, dass sich die Wut der Aufständischen besonders auf die horasischen Gewürz-, Reis- und Tabakplantagen in Süd-Kemi richtete. Einige Haziendas wurden in Brand gesteckt, Ernten vernichtet, und gar der ein oder andere „Besatzer“ verletzt oder gar getötet, ehe die Unruhen mit Gewalt und Repression erstickt werden konnten. Ob der brüchige Friede lange anhält, ist jedoch fraglich. Auf Anordnung des Vinsalter Gesandten musste Königin Ela vier der Rädelsführer zur Aburteilung an das Horasiat ausliefern, wo diese ein unerfreuliches Schicksal in den Bleiminen auf den Zyklopeninseln erwartet.

Die prompte Antwort auf diese neuer-

liche Demütigung erfolgte durch die in den letzten Monden erheblichen Zulauf erfahrenden Gesetzlosen der Iri-Maatabande. Diese drang im Dorf Chentked nachts in das Haus des als horasfreundlich bekannten, kem'schen Magistrats ein, wo sie ihn aus den Armen des Geliebten zerrten und nackt auf ein Schwein gebunden durch das Dorf trieben – nicht jedoch, ohne ihn vorher mit den Farben des Horashauses zu bemalen.

Unwillen gegenüber der königlichen Erfüllungspolitik wurde auch von anderer Stelle geäußert. Derija Al'Plâne, Oberhaupt der in den kem'schen Inselkolonien durch beachtlichen Reichtum und kampfkraftige Söldner quasi unabhängig regierenden Al'Plâne-Familie, riet der Königin, endlich das Verbot des Al'Anfa-Handels aufzuheben und zudem durch die Neuverhandlung der horasischen Handelsverträge neue Märkte in Nordaventurien, Aranien und Tulamidistan zu eröffnen. Nur so könne der wirtschaftliche Niedergang des Reiches aufgehalten und der Verarmung des Volkes Einhalt geboten werden. Man darf gespannt sein, wie die Königin auf die Empfehlungen der einflussreichen und mächtigen Handelsmaginatin reagieren wird.

Derio Mantago (Armin Abele)

Der Greif verlässt den Zenit – Was die Gestirne uns im Rondramond verraten

DUNIN. Flankiert vom Sternbild des Hundes verlässt der mächtige Greif den Zenit und räumt dem Schwert die ihm gebührende Stellung im Zentrum des aventurischen Himmels ein. Das zu Beginn des Monats verhüllte Madamal nimmt rasch zu, parallel zum Aufstieg des Schwertes. Magische und physische Kräfte konkurrieren somit stark, besonders im letzten Monatsdrittel, wenn das Madamal als volles Rad erscheint. Auch durchkreuzt der Wandelstern Kor das Sternbild des Helden und verspricht ebenfalls Zorn und Zank. Es ist anzunehmen, dass diese Konstellation ebenfalls Streit im Inneren auslöst – wichtige Entscheidungen sollten besser erst getroffen

werden, wenn die Sterne wieder harmonisch aufeinander ausgerichtet sind. Auch ist nicht auszuschließen, dass diese kriegerische Konstellation Einfluss auf körperliche Leiden nimmt. Kopfschmerz, Gliederziehen und Krämpfe können vermehrt auftreten, lassen sich aber gut mit Sitzbädern und Kräuteraufgüssen bekämpfen. Das Schwert verlässt gegen Ende des Monats flankiert von Simia den Zenit und gibt Hoffnung auf einen geglückten Neubeginn nach einer Auseinandersetzung. Parallel durchstreift Nandus das Sternbild der Gans und gemahnt an Frieden und Güte und verspricht den harmonischen Abschluss eines eher unruhigen Monats. Nun wäre eine passende Gelegenheit,

aufgeschobene Entscheidungen in Ruhe zu überdenken. Das Sternbild der Stute verlässt langsam den nördlichen Himmel, wird auf seinem Weg aber vom Wandelstern Horas begleitet. Allgemein bedeutet dies einen günstigen Verlauf für neue Bekanntschaften. Im Trigon mit den selten am Nordhimmel zu entdeckenden Sternbildern der Harfe und des Nachen verspricht das Sternbild der Göttin Rahja kurz vor dem Verschwinden, dass alle, die den Mut für eine längere Reise aufbringen, am Ende mit Liebe und Harmonie belohnt werden sollen.

*—Yanira de la Véga, Sternkundige
(Sonja Tillmanns)*

Das Ende der Aufstände

GARETH/MENDENA. Monde ist es her, dass wir dem geneigten Leser ein Fenster geöffnet haben, das einen Blick auf die erschreckenden Zustände in der sogenannten Fürstkomturei Tobimoria erlaubte. Diesen

Einblick haben wir unserem Schreiber Yangold di Lazaar zu verdanken, der seit beinahe zwei Jahren Leib, Leben und Seelenheil riskiert, um uns mit Kunde aus dem Osten des Reiches zu versorgen. Kürzlich erreichten uns weitere Berichte

aus seiner Feder, überbracht von mutigen Zeitgenossen, denen – wie Meister Yangold – daran gelegen ist, davon zu berichten, was sich am Gestade des Perlenmeers zuträgt. Und so lassen wir auch diesmal Meister Yangolds aussagekräftige Worte für sich sprechen.

Baltram von Liepenberg,
leitender Schriftmeister

Mendena am Siedepunkt – Aufstände allenthalben

28. Firun

In Alsum schließlich, einem kleinen Flecken südwestlich von Eslamsbrück, holte mich der Winter ein, zwang mich mit unbarmherzigen Stürmen und schritthohen Schneewehen Quartier beim Witwer Bolojox zu nehmen, einem vertrauenswürdigen alten Männlein. In seiner windschiefen Kate am Rand des nordwärtigen Waldes will ich die Notizen der letzten, so aufregenden Monde ordnen und ein Bild zeichnen von diesem vom Aufbruch zerrissenen Land.

Noch im Travia sah ich mich gezwungen, Mendena den Rücken zu kehren. Wütenden Wespen gleich schwirrten Neuigkeiten durch ihre Gassen. Doch wo immer sich zwei oder drei fanden, die bereit waren, Neuigkeiten zu verkünden, tauchten alsbald andere auf, die das genaue Gegenteil berichteten. Eben noch Totgesagte erwiesen sich in anderen Berichten als überaus lebendig und vor allem tatkräftig. Es war unmöglich, Quellen auf ihre Glaubwürdigkeit zu überprüfen, denn schon mit einem Schritt vor die Tür riskierte ich mein Leben. Pausenlos patrouillierten waffenstarrende Kämpfer, von denen einige nach wie vor treu zu Helme Haffax standen und seinen Tod negierten, während andere Dherin Bentelans Namen im Munde führten, als wäre er die lang ersehnte Erlösung. Gemein war ihnen nur, dass sie entschieden jede „ungesetzliche Zusammenrottung“ auflösten und dies in überaus endgültiger Manier.

Also verließ ich Mendena und reiste auf Schleichwegen an die Küste, die in ebensolchem Aufruhr war. Admiralkomtur Dorkstein hatte Norbeneck verlassen und so fiel es seinem Stellvertreter Halrik Bernigandh zu, mit den Resten der Flotte gegen die allenthalben auflodernden Aufstände

anzugehen. Doch es waren derer so viele, dass es dem Bernigandher nicht gelang, die Eiserne Ordnung wieder herzustellen. Die Küste hinauf bis Mendena ist fest in der Hand von Piraten, die wie ausgehungerte Möwen um ihre Beute balgen. Die Südwaller Piraten unter Ondinai der Grindigen, bislang recht verlässliche Verbündete der Fürstkomturei, erkannten Bernigandhs Autorität ohne Haffax' Legitimierung nicht an. Stattdessen verbündeten sie sich kurzerhand mit den Piraten aus Muschelstrand und gemeinsam schickten sie sich an, Sardosk in ihre Hände zu bekommen, wogegen der Vizeadmiral nichts unternehmen konnte, denn einzig in Norbeneck scheint er sich noch behaupten zu können.

Im Landesinneren bot sich mir kein anderes Bild. Doch es ist nicht nur die Fürstkomturei, die sich selbst zerfleischt. Auch an ihren Grenzen scharren Mächte mit ihren Hufen, bereit jede Schwäche auszunutzen und erbarmungslos zuzuschlagen. Im ausgehenden Herbst erreichte ich die Zollstation Flusswacht, als sie noch fest in der Hand der Söldner Miljes von Rauleus war. Wenige Tage später zogen diese jedoch Hals über Kopf ab und ließen nur eine Rumpfbesatzung zurück, denn Bewaffnete unter dem Banner eines roten Löwenkopfes auf Schwarz waren von Doguls Au nach Sardosk eingefallen und es galt, die Baronie ihres Brotherren zur verteidigen. Ich meinte meinen Ohren nicht zu trauen, als ich dies vernahm. Konnte es wirklich wahr sein? Leomar vom Berg und seine Waldlöwen drangen in das Reich Haffax vor und erhoben einen Anspruch auf ihren Anteil am Leichenschmaus?

Auch jenseits der Tobimora rumorte es. Yosmina von Dunkelstein, Gräfin des transyilischen Windgau, hat Burg Ällingen für den

Dunklen Herzog zurückerobert. Doch niemanden in der Fürstkomturei scheint es zu scheren, dass dieser Flecken, an dem Dherin Bentelan vor einigen Monden triumphiert hatte, wieder verloren ist. Wohin auch immer ich meine Schritte lenkte, allerorten war es dasselbe und immer wieder erklangen dieselben Namen: Miljes von Rauleu, Dherin Bentelan und der des glücklosen Halrik Bernigandh. Waren dies die Köpfe der Verschwörung? Und was war genau mit Helme Haffax geschehen? Nun, da ich die Fürstkomturei bereist hatte, wollte ich mit den Frühlingswinden nach Mendena zurückkehren, um – aller Gefahr zum Trotz – die mannigfaltigen Schleier zu lüften.

Tsa

Kaum wich das Eis des Winters, erreichte mich die nächste Neuigkeit. Die Piraten von Rulat haben Segel gesetzt und die Küste angegriffen. Mit bekannter Blutgier aber ungewöhnlicher Härte schlugen die Schiffe in Norbeneck und an anderen Orten der Piratenküste zu. Dörfer wurden geplündert, die Bewohner erschlagen oder als Sklaven verkauft. Die Schiffe der Fürstkomturei brannten, bevor Vizeadmiral Bernigandh das Signal zum Auslaufen geben konnte. Seine Strafexpedition endete in einem Debakel. Das Flaggschiff wurde geentert und der Vizeadmiral von einer verfluchten Kraken-silberklinge aufgeschlitzt – er hauchte sein Leben in der Blutigen See aus.

Schnell jedoch traf Dherin Bentelan mit seinen Heerhaufen an der Piratenküste ein und es gelang ihm sein strategisches Meisterstück, er stellte die Blutpiraten. Trotz Unterzahl und dem Nachteil von Land aus zu agieren, konnte Dherin den Piraten die entscheidende Niederlage beibringen, sie in die Knie zwin-

gen. Die Küste war gesäumt von brennenden Schiffen, die Luft erfüllt vom Wehklagen derjenigen, die mit ihnen in Flammen aufgingen und beides ein Fanal dieses Triumphs im letzten Augenblick.

19. Ingerimm

Schon vor dem Inferno von Talbruck waren die „Grenzmarken“ ein unbeständiger Landstrich, in dem Zuständigkeiten häufig wechselten. Heute ist dies schlimmer denn je. Einzige Konstante scheint „Oberst“ Orelan von Ouhan zu sein. Seit Mactaleänata und Templer sich in Shamaham gegenseitig zerfleischen, hat er die Baronie Graß von Ouhan auf bis zur Straße Mendena-Schamaham unter seine Kontrolle gebracht. Doch allzu lange wird der Maraske das nicht entgehen. Doch wem deren Loyalität gilt – dem Vermächtnis des Fürstkomturs oder seinen selbsternannten Erben unter Dherin Bentelan – niemand vermag es zu sagen.

Die Rückkehr der Totgesagten

Ende Ingerimm

Ich habe mich wieder nach Mendena begeben. Die Gefahren muss ich außer Acht lassen, denn hier in der alten tobrischen Grafenstadt geschehen die Dinge, die wichtig sind – und nur hier kann ich sie aus erster Hand in Erfahrung bringen. Nach und nach verwehten die blutroten Schleier, die Tobimorien so lange umflort hatten, Gedanken klärten und der Blick schärfte sich. Und wohin auch immer er dieser Tage schweifste – er verfiel sich in Dherin Bentelan. Jenem aufstrebenden Offizier, der die Gunst des Fürstkomturs selbst errungen hatte und dem es in einem Tanz auf Messers Schneide gelungen war, die Ordnung an der Piratenküste wiederherzustellen. Ein Sieg, der seine Position festigte, ihm Autorität verlieh und der dennoch nicht dazu angetan schien, alle Zweifel auszuräumen.

Doch noch ehe Ruhe und Ordnung tatsächlich Einzug halten konnten, tauchte unversehens am 28. die Dämonenarche Boransdorn vor der Stadt auf und das hierzulande nimmermüde Rad aus todbringender Gewalt nahm erneut Fahrt auf. Denn glosend prangte am höchsten Mast das persönliche Banner des Fürstkomturs. Wie ein Lauffeuer verbreitete sich der Ruf, Haffax selbst greife Mendena an. Befehle peitschten durch die Gassen und trafen auf Echos, die sie mit hässlichen Mißtönen zum Verstummen brachten, denn die Rote Legion bekannte Farbe und kesselte die eilig zur Verteidigung zusam-

mengerufenen Heerscharen Bentelans ein. Ausgerechnet die so sang- und klanglos verschwundene Gritta Graustein wählte diesen Augenblick für ihre Rückkehr und eindeutige Demonstration ihrer Loyalität. Ihrem eisernen Kommando folgend, fuhr die Rote Legion unter die überrumpelten Getreuen Bentelans, wie die Sense ins reife Korn. Den Scharen der Boronsdorn und denen der Grausteinerin hatte Dherin Bentelan nichts entgegenzusetzen. Die Seinen fielen unter erbarmungslosen Hieben und nur wenige hatten das Glück, sich ihres Lebens noch ein Weilchen als Gefangene erfreuen zu dürfen. Auf den Zinnen Burg Talbrucks jedoch, umflort von haushoch lodernnden Flammen in denen eines der Gesindehäuser brannte, stellt Helme Haffax selbst den Verräter und die Kunde, dass der Fürstkomtur noch immer lebe, verbreitete sich wie ein Lauffeuer. Vor aller Augen kreuzten die beiden Männer die Klinge und selten habe ich einen atemberaubenderen Kampf, ein fulminanteres Duell erblickt. Es war wie der erwartete, der erhoffte letzte Ton eines dramatisch anschwellenden Akkordes, als der Fürstkomtur den letzten Streich führte und seinen Herausforderer in die Knie zwang. Dieser erkannte seine Niederlage an, ergab sich dem Überlegenen und wurde in Eisen geschlagen.

13. Rahja

Schnell wurde mir klar, dass die Getreuen des zurückgekehrten Fürstkomturs Jagd auf diejenigen machten, die dem sogenannten Salvunker Kreis, wie die Verräter genannt wurden, angehörten. Auch dessen Unterstützer leben anscheinend sehr gefährlich. Denunziationen sind an der Tagesordnung und führen schnell zu brutalen Säuberungsaktionen, abgeschlagene Häupter säumen die Straßen. Jeder, der auch nur im Ruch steht, Mitglied des Kreises zu sein, wird verhaftet oder kommt zu Tode.

Miljes von Rauleu konnte zwar als Kopf der Verschwörung erkannt werden, aber ihm gelang es zu fliehen und unterzutauchen, bevor Haffax' Schergen seiner habhaft werden konnten.

Das Blutgericht von Mendena

Anfang Praios

Die Namenlosen Tage waren ein einziger Alptraum. Auf den Straßen gingen sich Waffenträger an die Gurgel und es schien egal, wem ihre Loyalität dabei gehörte, wie sich auch die Frage aufdrängte, ob Loyalität dieser Tage überhaupt noch von Bedeutung

waren. Nicht einmal die Rote Legion des Fürstkomturs hielt sie davon ab. Niemandes Leben war in den verlorenen Tagen sicher. Erst am letzten Namenlosen Tag, als verkündet wurde, dass der Fürstkomtur Gericht halten würde, beruhigte sich die Lage wieder.

Haffax selbst wollte die wichtigsten Verschwörer verurteilen und niemand zweifelte daran, dass die Urteile nur den Tode der Betroffenen zur Folge haben konnten. Mitte Praios wurde das Schauspiel dann in der Arena Aquatica inszeniert. Man hatte sogar den Eisernen Thron aus Burg Talbruck hierherschaffen lassen. Dann erschien Helme Haffax und zeigte sich mit steinerner Miene den Mendenern, von denen es kaum einer gewagt hatte, diesem Blutgericht fern zu bleiben, auf das keinem daraus ein Strick gedreht werden könne. Keinen Deut älter als beim letzten Mal sah er aus. Gewappnet war er in seine Schwarze Rüstung, doch an seiner Seite trug er eine neue, noch unbekannte Klinge.

Raulsches Reich, merke auf: Der Fürstkomtur lebt!

Beherrscht, das Antlitz völlig regungslos ließ er die geschundenen und teilweise nicht wiederzuerkennenden Angeklagten vor sich zerren und verkündete ihr Todesurteil.

Und jedesmal erhob er sich dann selbst, zog sein neues, nachtschwarzes Tuzakmesser und trennte den Verdammten den Kopf von den Schultern. Allein bei Dherin Bentelan hielt der Fürstkomtur es anders und erhob seine Stimme: „Wir vertrauten dir und du hast Uns betrogen und hintergangen. Deine Seele soll daher in die Niederhöhlen gestoßen sein, Eidbrecher. So oder so, musst du uns dienen!“ Ein schneller Hieb schleuderte den Kopf Dherins in den Staub der Arena und atemlose Stille herrschte, bis Haffax rief:

„So geschieht es jenen, die Uns verraten. Jeder, der sich Uns anschließen will, darf hingegen auf Gnade hoffen. Jetzt allerdings ist unsere Geduld aufgebraucht und Wir werden Krieg und Verderben bringen, über die schwächliche Kaiserin des Raulschen Reiches!“

Das anschließende Jubelgetöse brennt mir noch heute in den Ohren, vor allem, weil ich Admiral Sarasto Dorkstein neben dem Fürstkomtur erkennen konnte und sein wölfisches Grinsen mir das Blut in den Adern gefror. Nun fürchte ich nicht mehr nur um mein Leben, jetzt fürchte ich um das Reich und die Ordnung, die die Zwölfe uns gaben.

(Katja Reinwald und Daniel Simon Richter mit Dank an Michael Masberg)