

Aventurischer Bote

AUSGABE 171 ❖ Mai/Juni 2015 ❖ 3,90 €

SPIELHILFE:
GWEN PETRYL

DAS MAGAZIN ZUM SCHWARZEN AUGEN



DSA5 ABENTEUER:
HIMMELSFEVER

INNERAVENTURISCHE NACHRICHTEN:
AUFRUHR UND POTSTAND IN GARETH





Liebe Leserinnen und Leser,

während Deutschland gerade gemächlich auf das alljährliche Sommerloch zusteuert, gibt es in Aventurien zum Glück keine Spur von Langeweile. Der inneraventurische Teil weiß von einer Gewaltwelle in Gareth zu berichten. In der Rabenmark munkelt man über Kindesentführungen. Die Spaltung der Golgariten zieht schwerwiegende Konsequenzen nach sich und stellt die Dienerschaft des schweigenden Gottes auf eine harte Probe. Doch während der Golgaritenorden unter neuer Führung der Zukunft entgegenschreitet, endet die Schlacht von Valdahon tragisch für den Heermeister der Rondrakirche. Auch die Efferdkirche macht durch interne Zwistigkeiten von sich reden.

Inzwischen sorgt die geplante Erweiterung des Stoerrebrandt Kollegs für Dispute in der Fachwelt, während im lieblichen Feld der Horas zur Freude der interessierten Öffentlichkeit die Verlobung mit Udora von Firdayon-Bethana bestätigt.

Auch der außeraventurische Bereich wartet mit einigen heißersehten Neuigkeiten auf. Nämlich zu DSA5. Wir bringen euch auf den neuesten Stand in Sachen DSA5 Release und Gamma-Test. Außerdem erfahrt ihr alles über Statuswerte, Schicksalspunkte und ihre Rolle im Spiel. Damit man die neuen Regeln auch nach Erscheinen unverzüglich in die Tat umsetzen kann, beinhaltet die Ausgabe auch ein DSA5 Szenario. Eine klassisch angelegte Artefaktsucher-Queste in Havena bietet jedem die Möglichkeit, endlich auch am Spieltisch in die neuen Regeln hinein zu schnuppern.

Zusätzlich stellen wir euch weitere Archetypen aus dem Grundregelwerk vor. Diesmal eine horasische Hochstaplerin, ein thorwalischer Seefahrer und ein almadanischer Borongeweihter.

Passend zu den aktuellen Ereignissen des Ingame Teils wird der neue Großmeister der Golgariten Saltarez Bahram von Jurios in einer Spielhilfe näher beleuchtet. Ebenso der Novadische Zaubermeister Vadif, der sicher dem einen oder anderen begabten Helden Unterricht erteilen könnte.

Nicht zuletzt sorgt eine Spielhilfe zu den mysteriösen Gwen Petryl-Steinen für Erleuchtung und Wissen, das beim Abenteuer in Havena von Nutzen sein kann.

Egal wo und wie ihr den Sommer verbringt, schwitzend hinter einem Monitor oder mit einem kühlen Drink im Urlaubsdomizil, der aventurische Bote wünscht euch, liebe Leser, ungeachtet der zahlreichen Probleme der zwöfgöttlichen Kirchen, paradisische Zeiten.

Eure Carolina Möbis



Der Gamma-Test	3
Saltarez Bahram von Jurios – Großmeister der Golgariten	12
Gwen Petryl-Steine	14
Vadif – Zaubermeister des Windes und des Sandes	16
Himmelsfeuer	19
Produktvorschau	31
Meisterinformationen zu den aktuellen aventurischen Artikeln	32
Chronologie der inneraventurischen Ereignisse	34
Impressum, Kontakt, Abonnement	35
Die inneraventurische Gazette für den Zeitraum Boron/Hesinde 1038 BF	Beilage



DER GAMMA-TEST

Wie ihr vielleicht schon mitbekommen habt, haben wir die Veröffentlichung von DSA5 auf die RatCon 2015 verschoben. Aus diesem Grund werden wir euch bis zum Erscheinen des Regelwerks weiterhin im Aventurischen Boten mit Informationen zu DSA5 versorgen.

Gerade jetzt läuft der Gamma-Test, an dem einige von euch sich rege beteiligen und wir wollen auch allen übrigen Spielern selbstverständlich darüber berichten, was bislang dabei herausgekommen ist.

Der Gamma-Test bietet uns die Chance, nach einigen Änderungen die wir im Erschaffungsprozess des Regelwerks vorgenommen haben, einen letzten Check durchzuführen. Außerdem war es uns wichtig, dass die Struktur und der Aufbau nicht nur für langjährige Spieler verständlich sind, sondern auch für Neulinge. Und deshalb müssen wir das Regelwerk einfach noch mal jemand anderem als uns zu lesen geben, denn wir sind nach so vielen Monaten einfach betriebsblind geworden.

In dieser Ausgabe werden wir euch also noch mal alles zum Gamma-Test vorstellen. Aktuell läuft dieser gerade noch, da der Drucktermin dieser Ausgabe aber vor dem Start des Tests ist, können wir euch erst in der nächsten Ausgabe von den Ergebnissen berichten.



Aber wir haben nicht nur Informationen zum Gamma-Test für euch parat, sondern auch noch einen kleinen Ausblick auf das, was euch im Regelwerk erwartet.

In der letzten Ausgabe stellten wir euch Ylwa, eine mutige Fjarning-er-Stammeskriegerin vor, heute folgen ihre Gefährten Nevinia, eine Hochstaplerin aus dem Horasreich, Wulfgrimm, ein Thorwaler Seefahrer und Gonzalo, ein almadanischer Borongeweiheter. Alle Archetypen werden mit vollständigen Werten im Regelwerk enthalten sein.

Und schlussendlich möchten wir euch vorstellen, wie die aktuellen Regeln zu den Schicksalspunkten aussehen. Auch diese werden während des Gamma-Tests noch mal genau unter die Lupe genommen.



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 Abenteuer 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: August 2015

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

DSA5 AUF DIE RATCON VERSCHOBEN

Den Anfang unseres Berichts machen noch einmal die Ankündigung der Verschiebung und die Ausschreibung des Gamma-Tests.

Liebe DSA-Fans!

In den letzten Monaten haben wir, nicht zuletzt dank eures Feedbacks zu DSA5, die Regeln weiterentwickelt, damit wir euch auf der RPC 2015 das fertige Regelwerk präsentieren können.

Leider müssen wir euch heute mitteilen, dass wir die Veröffentlichung des Regelwerkes der fünften Edition auf die RatCon 2015 (7.08.-9.08. in Unna) verschieben werden.

Es ist uns bewusst, dass dieser Band von euch mindestens genauso gespannt erwartet wird wie von uns, aber wir haben gute Gründe für diese Verlegung, die wir euch im Folgenden kurz erläutern wollen. Wir haben uns die Entscheidung nicht leicht gemacht, halten sie aber für richtig und konsequent.

Da wir viele eurer Vorschläge eingebaut und einige doch erhebliche Änderungen am Gesamtsystem nach der Beta-Testphase vorgenommen haben, halten wir es für notwendig, alle Elemente nochmals einem Härtetest zu unterziehen. Gerade angesichts der Probleme mit der Historia Aventurica wollen wir diesmal den finalen Kontrollen mehr Zeit einräumen und sicherstellen, dass das Endprodukt so gut wie möglich ist.

Zwar sind wir mit den Regeln und ihrer Anwendung inzwischen sehr zufrieden. Bei den letzten Tests hat sich jedoch immer mehr abgezeichnet, dass gerade Neueinsteiger ohne Anleitung eines erfahrenen Spielleiters Schwierigkeiten haben, sie von sich aus schnell und einfach zu erlernen. Die Regeln formal entsprechend zu überarbeiten und mit zusätzlichen Beispielen zu versehen ist jedoch zu aufwendig, um dies innerhalb so kurzer Zeit sauber umzusetzen.

Daher haben wir beschlossen Nägel mit Köpfen zu machen und den Termin der Veröffentlichung zu verlegen. Die zusätzliche Zeit wollen wir außerdem dazu nutzen, einen finalen Testlauf vorzunehmen, um das Regelwerk weiter zu optimieren.

Dieser „Closed Gamma-Test“ (Arbeitstitel :) wird sowohl intern bei Ulisses, als auch von zehn Testgruppen durchgeführt. Durch diesen Test wollen wir die Mechanismen abermals auf Herz und Nieren prüfen und etwaige Unklarheiten beseitigen. Der Test findet zwischen im Mai 2015 statt. Hierzu werden wir gezielt bestimmte Spielgruppen ansprechen, ihr könnt euch aber auch für die Teilnahme bewerben. Wie der Modus der Teilnahme aussieht, werden wir euch in einem gesonderten Beitrag noch mitteilen. Auch die RPC in Köln (16.-17.05.2015) wollen wir nochmal zum Erproben der neuen Regeln nutzen. Hier habt ihr dann auch Gelegenheit, Testrunden zu spielen und uns direkt vor Ort Feedback zu geben. Wie schon erwähnt, wir haben uns die Entscheidung nicht leicht gemacht, da eine solche Verzögerung immer auch bedeutet, dass wir bei der Produktion umplanen und unsere

Ressourcen anders verteilen müssen. Wirtschaftlich wäre es sicherlich einfacher gewesen, das Regelwerk pünktlich zur RPC herauszubringen. Aber uns ist es wichtig, dass das neue Regelwerk wirklich gut wird, euch und uns gefällt und möglichst vielen Spielern Spaß macht. Das ist ein Anspruch, den wir an uns selbst und unsere Produkte stellen.

An dieser Stelle möchten wir uns zu guter Letzt bei allen bedanken, die uns im Rahmen des Beta-Testes mit konstruktiver Kritik unterstützt haben. Eure Beteiligung hat dazu beigetragen, ein besseres Regelwerk zu entwickeln.

Freundliche Grüße
Alex Spohr (für die Redaktion)

DER GAMMA-TEST

Der Gamma-Test läuft bereits, aber damit ihr sehen könnt, wie man sich dafür bewerben konnte, könnt ihr euch die Bewerbung noch mal anschauen. Wir werden demnächst mehr über den Test berichten und euch heute schon mal vorstellen, wie dieser ablaufen soll.

Wie beim Beitrag zur Verschiebung des DSA5-Release angemerkt, möchte ich euch nun mehr über den Gamma-Test berichten. Ich will euch zum einen erläutern, wie der Test funktioniert, und zum anderen, wie ihr euch bewerben könnt.

WIE FUNKTIONIERT DER TEST?

Der Test startet am 8. Mai 2015 und läuft vier Wochen lang. In jeder Woche wird ein anderer Themenkomplex überprüft. So gibt es beispielsweise den Bereich *Heldenerschaffung & Vor- & Nachteile* oder *Kampf- & Detailregeln*. Die Testgruppen erhalten jede Woche einen kleinen Guide, was sie überprüfen sollen. Sie spielen kein komplettes Abenteuer, wir geben ihnen stattdessen Aufgaben und Szenen vor, die sie mit den jeweiligen Regeln spielen und testen sollen.

Die Ergebnisse werden schriftlich festgehalten. Es wird in jeder Testgruppe ein Protokoll geben, das am Ende einer Woche wieder an die Redaktion zurückgeschickt wird, um es auszuwerten. Danach erhalten die Testgruppen neues Material für die nächste Woche. Angedacht ist, dass eine Testwoche von Freitag bis Donnerstag läuft. Donnerstag müssen die Protokolle abgegeben werden und Freitag werden die Testgruppen wieder mit neuem Material ausgestattet.

Die Tests werden einerseits mit bereitgestellten Archetypen durchgeführt, andererseits können die Testspieler auch eigene Helden erschaffen, um mit ihnen den Test durchzuführen.

Die vierwöchige Testphase soll nicht das gesamte Regelwerk auf den Kopf stellen – wir sind mittlerweile über die Grundfragen des Designs hinaus. Es geht uns vor allem die beste-

henden Regeln noch ein letztes Mal zu checken und sie auf Verständlichkeit zu prüfen. Persönliche Geschmacksfragen stehen bei dem Gamma-Test nicht mehr auf dem Prüfstand und sind nicht Teil der Fragestellung oder Auswertung.

ANFORDERUNG UND BEWERBUNG

Welche Gruppen suchen wir für den Gamma-Test? Wir brauchen eine möglichst große Bandbreite an unterschiedlichen Typen von Spielern. Einerseits möchten wir erfahrene und regelfeste Spieler, andererseits auch Neulinge, denn wir wollen die Regeln auch auf ihre Zugänglichkeit prüfen. Wir werden darauf achten, dass wir eine ausgewogene Mischung an Spielrunden haben.

Die Spielerzahl pro Testgruppe sollte bei 4 bis 6 Spielern liegen (Meister exklusive). Alle Testrunden müssen sich aber über die unten stehende Bewerbung anmelden. Es reicht aus, wenn ein Gruppenmitglied die Bewerbung für die Gruppe übernimmt (wir benötigen dennoch die Namen aller Gruppenmitglieder und ihre Kontaktdaten).

Ihr müsst natürlich die notwendige Zeit mitbringen, denn in den vier Wochen müsst ihr nicht nur die Themenkomplexe durcharbeiten, sondern auch die Protokolle rechtzeitig abgeben. Und dafür ist jeweils nur eine Woche Zeit. Zuverlässigkeit ist hier sehr wichtig, also überlegt euch gut, ob ihr die notwendige Zeit aufbringen könnt. Ihr müsst außerdem für Rückfragen zeitnah erreichbar sein.

Wie könnt ihr euch nun bewerben? Ganz einfach: per E-Mail. Wir möchten aber bei unserer Auswahl der Spielrunden mehr über euch wissen, damit wir beurteilen können, ob ihr für den Gamma-Test in Frage kommt.

Bitte schickt uns als Bewerbung Antworten auf folgende Fragen mit:

Wie viele Spieler umfasst eure Spielrunde?

Wie alt seid ihr?

Seit wann spielt ihr DSA?

Welche Regeledition von DSA spielt ihr aktuell?

Habt ihr am Beta-Test teilgenommen (wenn ja, bitte eure Adresse angeben, die ihr beim Feedback verwendet habt)?

Habt ihr schon Erfahrung mit Playtests, z.B. auch bei Computerspielen (wenn ja: welche Spiele)?

Habt ihr berufliche Erfahrung, die euch beim Test nützlich sein können (z.B. im Bereich der Qualitätskontrolle, Informatik)?

Wie viel Zeit könnt ihr in der Woche für den Gamma-Test aufwenden?

Könnt ihr euch schriftlich verständlich ausdrücken, sodass ihr Fehler präzise benennen könnt? Seid ihr in der Lage strukturiert zu arbeiten und könnt mit klaren Vorgaben seitens der Redaktion umgehen?

Warum möchtest du am Gamma-Test teilnehmen?

Die Bewerbung kann von einem Gruppenmitglied der Testrunde eingereicht werden. Allerdings muss diese Bewerbung die Namen, Antworten und Kontaktdaten aller Mitglieder enthalten. Die Daten werden vertraulich behandelt.

Bitte schickt uns eure Bewerbung an folgende Mail-Adresse: alex.spohr@ulisses-spiele.de

Bis zum 27. April 2015 nehmen wir Bewerbungen an. Bewerbungen nach dieser Frist können wir leider nicht mehr berücksichtigen.

Die Teilnehmer des Gamma-Tests informieren wir rechtzeitig vor dem Start. Es wird keine öffentliche Verkündung der Teilnehmer des Gamma-Tests geben. Wir haben nichts dagegen, wenn ihr euch als Testteilnehmer zu erkennen gebt, aber von unserer Seite aus werden wir keine Aufstellung der Tester bekanntgeben. Nicht jeder, der an dem Test teilnimmt, möchte öffentlich genannt werden und dies berücksichtigen wir selbstverständlich.

Wir freuen uns auf eure Bewerbungen und auf den bevorstehenden Gamma-Test!

Freundliche Grüße
Alex Spohr (für die Redaktion)

WAS WIRD BEIM GAMMA-TEST GETESTET?

Der Gamma-Test wird vier Wochen lang laufen. In jeder dieser Wochen werden unsere Testgruppen und die interne Ulisses-Gruppe einen Themenblock bearbeiten.

HELDENERSCHAFFUNG, SPEZIES, KULTUREN, PROFESSIONEN UND VOR- UND NACHTEILE

In der ersten Woche ist der Themenblock Heldenerschaffung / Spezies / Kulturen / Professionen / Vor- und Nachteile. Der Test läuft am Anfang etwas anders ab als in den restlichen Wochen. Wir starten mit einer ausführlichen Heldenerschaffung und die Testgruppen bekommen dabei verschiedene Aufgaben gestellt, müssen

alles protokollieren und nach Fehlern in der Konzeption oder nach Unklarheiten suchen. Ist irgendein Schritt der Charaktererschaffung missverständlich? Bekommt man zu viele AP oder zu wenige, um einen Helden zu erstellen? Funktionieren die Kostenrelationen bei den Vor- und Nachteilen? Sind Regeln bei den Vor- und Nachteilen falsch oder zu umständlich beschrieben?

GRUNDREGELN UND TALENTE

In der zweiten Woche geht es um den Einsatz von Talenten und allen damit verbundenen Grundregeln sowie um einige Detailregeln. In kleinen Szenen werden die Testgruppen, die Regeln für Sammel-, Vergleichs-, Gruppen- und Routineproben ausprobiert, sich mit Krankheiten, Sturzschaden und Schicksalspunkten auseinandersetzen. Auch hier werden wieder alle Ergebnisse und der Verlauf protokolliert. Als Helden dienen entweder bereitgestellte Archetypen oder die in der Woche zuvor erstellen Abenteurer.

In diesen Themenbereich fallen auch alle allgemeinen Sonderfertigkeiten, die erstens im Hinblick auf Regeln geprüft werden müssen und zweitens, ob angegebenen AP-Werte korrekt sind.

KAMPF

Das Thema Kampf verdient eine eigene Testwoche. Hier werden verschiedene Kampfsituationen ausgespielt und getestet: Nah- und Fernkampf, Kampf zu Pferd, Sonderfertigkeiten, Lebensenergieverlust und die Zustände, die für den Kampf eine wichtige Rolle spielen. Auch ein paar Kreaturen und der Einsatz von Magie und Liturgien werden getestet, denn schließlich gehören sie zum Kampf einfach dazu.

Ein besonderes Augenmerk verdienen hier die Kampfsonderfertigkeiten, die ähnlich wie die Vor- und Nachteile nochmal auf Regelverständlichkeit und Kostenrelation geprüft werden.

MAGIE UND GÖTTERWIRKEN

Zwar wurden einige Liturgien und Zauber bereits im Kampf ausprobiert, aber längst nicht alle und es gibt schließlich auch noch das Thema Beschwörung, Artefakterstellung und Alchimie. In der letzten Woche sind alle diesen übernatürlichen Themen an der Reihe, inklusive aller Zauberbeschreibungen, Liturgien und magischer und karmaler Sonderfertigkeiten.

DER EINSATZ VON SCHICKSALSPUNKTEN

An dieser Stelle wollen wir euch einen kleinen Auszug aus den aktuellen Regeln für Schicksalspunkte präsentieren, die ebenfalls im Gamma-Test noch einmal auf Herz und Nieren geprüft werden: Ein Spieler kann Schicksalspunkte benutzen, um Einfluss auf den Ausgang von Handlungen zu nehmen. Er kann beispielsweise misslungene Proben neu würfeln, Patzer negieren oder schneller

als alle anderen handeln. Für jede Probe kann nur jeweils 1 Schip eingesetzt werden. Folgende Möglichkeiten stehen einem Helden mit Schicksalspunkten offen:

◆ *Erster*: Wer bereit ist, 1 Schip auszugeben, kann in einer Kampfunde als Erster handeln, egal welche Initiative er hat. Setzen mehrere Personen diese Fähigkeit ein, handeln sie vor allen anderen, aber in der Reihenfolge ihrer Initiative. Dieser Einsatz von Schicksalspunkten muss zu Beginn einer Kampfunde angekündigt werden.

Beispiel: Obwohl Allacaya nur eine schlechte Initiative von 10 gewürfelt hat, möchte sie im Kampf gegen einen Oger zuerst zuschlagen, da sie befürchtet ansonsten nicht zu überleben. Sie setzt einen Schicksalspunkt ein und ist vor dem Oger mit seiner Initiative von 15 an der Reihe. Würde das Ungeheuer über einen Schicksalspunkt verfügen und diesen auch einsetzen, so wäre Allacaya nach ihm an der Reihe, denn dann würde das Initiativeergebnis aller Schicksalspunktenutzer zählen (und danach die Initiativeergebnisse aller Kampfteilnehmer, die keinen Schicksalspunkt benutzt haben).



—*Neuer Wurf*: Wer einen, zwei oder alle Würfel bei einer Eigenschafts- oder Fertigungsprobe, oder bei einer Probe auf Attacke, Parade, Schildblock, Fernkampf und Ausweichen wiederholen will, darf 1 Schip zum nochmaligen Würfeln investieren. Bei einem Patzer ist dieser Einsatz nicht erlaubt. Bevor du diese Einsatzmöglichkeit wählst, muss du die Probe komplett abgelegt haben, denn nur so kannst du sehen, ob du beispielsweise einen Patzer gewürfelt hast.

Beispiel: Arbosch ist nicht gerade vom Glück verfolgt. Seine Probe auf Klettern (Bergsteigen) hat eigentlich gut angefangen, leider zeigt der letzte Wurf eine 19 und er hat keine Fertigungspunkte, um die Probe noch zu schaffen. Da er aber nicht hinunterfallen will – der Sturz könnte mit seinem Tod enden – entscheidet er sich auf seine Schicksalspunkte zurückzugreifen.

Er hat noch einen Vorrat von 5 Punkten und setzt 1 davon ein, um den Wurf mit der 19 zu wiederholen. Eine 5. Geschafft!

◆ *Qualität verbessern*: Für den Einsatz von 1 Schip kann der Held für eine Probe 4 Fertigungspunkte hinzugewinnen oder die Qualitätsstufe um eine Stufe erhöhen. Dieser Einsatz ist nur einmal pro Fertigungsprobe gültig.

Beispiel: Rowena hat den Zauber BANNBALADIN gewirkt, aber nur 1 FP übrig. Sie wollte aber eine weitaus stärkere Wirkung erzielen und benötigt daher mehr FP bzw. eine höhere Qualitätsstufe. Also setzt sie 1 Schicksalspunkt ein, um die Qualitätsstufe des Zaubers um eine Kategorie zu erhöhen (bzw. 4 FP dazu zubeekommen),



◆ **Schadenswurf wiederholen:** Durch den Einsatz von 1 Schip kann 1W6 beim Auswürfeln der TP wiederholt werden, sofern der TP-Wurf eine 1 zeigt. Ein Held kann nur seinen eigenen Würfel zur TP-Bestimmung wiederholen, nicht den des Gegners. Bei Waffen mit mehr als 1W6 kann nur 1W6 wiederholt nicht, nicht 2 oder mehr.

Beispiel: Geron hat beim Auswürfeln des Schadens mit einem Schwert (1W6+4 TP) gegen einen Goblinräuber nur eine 1 mit dem W6 gewürfelt. Das ist ihm zu wenig, er setzt einen Schicksalspunkt ein und würfelt erneut (dieses Mal eine 5).

Hätte er mit einem Zweihänder gekämpft (2W6+4), so hätte Geron einen der beiden W6 beim Bestimmen des Schadens neu auswürfeln können, aber nicht beide W6. Und mindestens einer der beiden Würfel hätte eine 1 zeigen müssen.

◆ **Verteidigung:** Wer seine Verteidigung im Kampf stärken will, der gibt 1 Schip aus und erhält bis zum Ende der aktuellen Kampfrunde einen Bonus von 4 auf alle Verteidigungen. Dies kann zu einem beliebigen Zeitpunkt der Kampfrunde erfolgen.

Beispiel: Mirhiban ist ein Scharmützel geraten. Sie wird angegriffen und die Attacke ihres Gegners gelingt. Mirhiban entscheidet sich, einen Schicksalspunkt für die Verteidigung auszugeben und erhöht ihre Verteidigungswerte, insbesondere ihren Paradowert, bis zum Ende der Kampfrunde um 4.

◆ **Zustand ignorieren:** Es kostet ebenfalls 1 Schip, einen Zustand für eine Kampfrunde zu ignorieren. Neben diesen Möglichkeiten kann man Schips auch bei einigen Sonderfertigkeiten einsetzen.

Beispiel: Einige Kampfunden später hat sich die Lage verschlechtert. Mirhiban ist mittlerweile schwer verletzt und hat drei Stufen des Zustands Schmerz erlitten. Ihr Gegner könnte sie töten, doch sie entscheidet sich für einen letzten verzweifelten Zauber: einen IGNIFAXIUS.

Durch die Schmerzen wäre ihre Probe um 3 erschwert. Sie überlegt, wie sie ihren letzten Schip einsetzt. Sie könnte – falls ihr der Zauber misslingt – hohe Würfelergebnisse nochmal würfeln, oder den Zustand unterdrücken und ohne Erschwernis zaubern. Weil sie sich mehr vom Unterdrücken des Schmerzes verspricht, schließlich könnte es sein, dass sie noch eine Parade würfeln muss und dort auch Einbußen durch den Zustand hätte, entscheidet sie sich für diese Option.

SCHICKSALSPUNKTE ZURÜCKGEWIPPEN

Wenn ein Held Schicksalspunkte ausgegeben hat, bedeutet das nicht, dass er sie nie mehr zurückerhält. Im Gegenteil: Es gibt viele Möglichkeiten, das Konto der Schicksalspunkte wieder zu füllen. Der Meister hat das letzte Wort, er gewährt die Vergabe von Schicksalspunkten.

◆ **Das Ende eines Abenteuerkapitels:** Wenn die Helden einen wichtigen Abschnitt eines Abenteuers überstanden haben, sollten sie wenigstens 1 Schip zurückbekommen.

◆ **Beginn einer Spielsitzung:** Zu Beginn einer Spielsitzung während eines laufenden Abenteuers sollte der Meister allen Helden, die das letzte Mal am Abenteuer teilgenommen haben, 1 Schip zurückgeben.

◆ **Das Ende eines Abenteuers:** Am Ende eines Abenteuers sollten alle überlebenden Helden wieder ihre gesamten Schicksalspunkte zurückbekommen.

RÜCKGEWIPPUNG VON SCHICKSALSPUNKTEN

Umstand	Schicksalspunkte
Beginn einer Spielsitzung	1 Schip
Das Ende eines Abenteuerkapitels	1 oder mehr Schips
Das Ende eines Abenteuers	alle Schips

DIE HORASISCHE HOCHSTAPLERIN

„Um glaubwürdig seine Rolle zu verkörpern, muss man eins werden mit der Person, die man sein will.“

„Ich bin untröstlich über euren Verlust. So jung und doch schon Witwer. Lasst mich versuchen euch zu trösten.“

„Darf ich mich vorstellen: Comtessa Valburia dy Montagra-Casibelli.“

Zufall oder Phexens Wille.

Für Nevinia war es eine Überraschung, ihrer Jugendfreundin Elwene zu begegnen. Sie hatten sich vor ein paar Jahren aus den Augen verloren, und Elwenes Dienst im Namen Rondras hielt die Geweihte von privaten Reisen ab. Im Auftrag der Kirche war sie aber, zusammen mit einigen Freunden, nach Punin gekommen, um einen flüchtigen Diener des Namenlosen aufzustöbern. Der

Schurke hatte mit einer kleinen Anhängerschaft in einem entlegenen Waldstück ein finsternes Ritual vollziehen wollen, doch Dank Elwene und ihren Gefährten gelang es, den Priester und seine Bande zu besiegen. Der Geweihte selbst entkam aber und Elwene war seiner Spur bis nach Punin gefolgt, wo sie nun unverhofft Nevinia in einer Taverne gegenüber saß.

Das Wiedersehen war von einer Peinlichkeit überschattet, da Elwene Nevinia mit ihrem wahren Namen ansprach, Nevinia sich aber dem Wirt bereits als Comtessa Halduria von Schnattermoor vorgestellt hatte. Es kostete sie reichlich Mühe die Verwechslung so darzustellen, dass der Wirt ihr glaubte und Elwene nicht allzu verwirrt war.

Das kommt davon, weil ich so geizig bin! Ich hätte dem Wirt die drei Silbertaler einfach bezahlen können. Geld war nicht das Problem, ich wollte mir nur einen Spaß erlauben und den Preis nach unten drücken.

Elwene und sie waren Freunde, aber schon seit Kindertagen waren sie grundverschieden gewesen. Die loyale und rundherum ehrliche Elwene und Nevinia, die Tochter aus gutem Haus, die aber lieber durch die Gassen der Stadt zog und nie etwas Anständiges gelernt hatte. Vermutlich wären sie nie Spielkameradinnen gewesen, wären ihre Eltern nicht gewesen.

Als die Rondrageweihte berichtete, warum sie hier war, musste Nevinia schlucken. Der gesuchte Geweihte des Namenlosen war Nevinia kein Unbekannter. Erst vor ein paar Tagen hatte sie ihm das Leben gerettet. Eine Gruppe von Schurken aus der Unterstadt von Punin wollte den Geweihten überfallen. Hilfsbereit wie sie war, gab sich Nevinia als kampferprobtes Mitglied der Stadtwache aus, um den Mann vor den Schlägern zu retten. Dankbar wie er war, hatte der Gerettete ihr sogar einige funkelnde Dukaten als Belohnung überreicht.

Wie stolz ich war. Eine echte Heldentat. Und sogar uneigennützig. Zumindest zu Beginn.

Nevinia hatte bei ihrem kurzen Zusammentreffen seine Augenklappe und das fehlende Stück seines linken kleinen Fingers bemerkt, und obwohl sie es schon einmal mit Dienern des Gottes ohne Namen zu tun hatte, zweifelte sie nicht an der Ehrlichkeit des Mannes. *Vermutlich hängt es mit der Macht seines Gottes zusammen, ich wäre doch sonst sofort stutzig geworden. Er muss mich beherrscht haben! Ja, jetzt wo ich darüber nachdenke ... so muss es gewesen sein.*

„Nun, wie schaut es aus? Hast du diesen Mann gesehen?“, fragte Elwene.

Nevinia dachte kurz über ihre Situation nach. Hätte sie nicht eingegriffen, wäre der Geweihte vermutlich tot und die Sache erledigt. Nun brauchte ihre Freundin Hilfe, und in ihr stiegen Schuldgefühle auf.

War es wirklich ein Zufall, dass ich den Mann sah und nun auf Elwene treffe? Oder ist das ein Zeichen von dir, Phex?

„Hmmm, ich habe so eine Vermutung, wo er abgeblieben ist. Allerdings muss ich erst ein paar Informationen einholen“, murmelte sie.

„Ohne Gegenleistung? Das sieht dir nicht ähnlich.“

„In diesem Fall ist das Ergreifen dieses Mannes mir Belohnung genug. Ich habe aber nichts gegen eine Handvoll Dukaten einzuwenden. Deine Kirche soll ja angeblich nicht gerade in Geldsorgen sein.“

„Das klingt schon eher nach dir, Nevinia. Keine Sorge, die Kirche Rondras wird für deine Zeit und Mühen aufkommen.“

Nevinia hatte nicht einmal vor sich bei diesem Auftrag unnötig zu bereichern. Auch die Goldstücke des Geweihten wollte sie nicht mehr und beschloss, sie in die Bestechung der Torwache zu investieren.

Die Wächter werden den Mann bemerkt haben. Und wenn nicht, könnte ich meine Kontakte zur Unterwelt nutzen.

Aber eine kleine Aufwandsentschädigung nehme ich gerne an. Die Sache ist ernst! Wenn Elwenes Informationen stimmen, dann sollte ich besser Gonzalo und Wulfgrimm verständigen. Die beiden wären uns eine große Hilfe.

DIE HELDIN IM SPIEL

Obwohl sie aus gutem Haus stammt, fühlt sich die Hochstaplerin nicht nur an Adelshöfen, sondern auch in den Gassen der Städte zurecht. Sie ist anpassungsfähig und fällt weder am Tisch eines Barons unangenehm auf, noch beim Feilschen mit dem Anführer einer Diebesbande. Oft nimmt sie für ihre Vorhaben falsche Identitäten an. Sie versteht es, sich vortrefflich zu verstellen und in jede Rolle zu schlüpfen, die ihr beliebt. Dafür muss sie sich in vielen Wissensgebieten gut auskennen, und als Horasierin ist ihr Bildungspflicht und Freude zugleich.

Für sie ist die Hochstaperei sowohl Lebensgrundlage als auch phexgefällige Übung.

Im Schoße ihrer Familie hätte sie ein gutes Einkommen gehabt, doch wegen des Nervenkitzels entschied sie sich freiwillig für das Leben als Streunerin. In vielen Städten, in denen sie sich aufgehalten hat, besitzt sie gute Kontakte und weiß, wen man fragen muss, um Antworten zu erhalten.

Sie sieht sich trotz ihres Lebenswandels als Patriotin und wird dem Horaskaiser und ihrem

Land zu Diensten sein, wenn ihre Fähigkeiten benötigt werden. Und obwohl sie nur selten Tempel besucht, so ist der listige Phex doch ihr Schutzgott, zu dem sie täglich betet.

Eine Fechtwaffe versteht sie ebenfalls zu führen, obwohl sie weder eine ausgebildete Kämpferin ist, noch der Kampf ihre erste Wahl darstellt. Viel lieber vertraut sie auf ihre geübte Zunge, ihre Ideen und ihren Charme.



DER THORWALSCHER SEEFÄHRER

„Kein Seemannsgarn! Ich hab's mit meinen eigenen Augen gesehen. Ein Geisterschiff im Hafen von Kannemünde.“

„Ein Florett? Wohl eher eine übergroße Nähnaedel.“

„Das Wohl, bei Swafnir!“

Wulfgrimm konzentrierte sich darauf, so leise wie möglich zu paddeln und das kleine Ruderboot geschickt durch die aufragenden Felsformationen zu manövrieren. Seine Gefährten hatten sich aufgeteilt, um nach dem Geweihten des Namenlosen zu suchen. Die Spur hatte sie nach Havena geführt, und alle Hinweise, die



Thallian, Nevinia und Elwene finden konnten, deuteten auf die versunkene Unterstadt von Havena hin.

Bei Swafnir! Ganz so wie in der Saga von Thorwulf Isnadson. Nur hatte Thorwulf Gefährten aus seiner Ottajasko dabei. Und wen habe ich?

Wulfgrimm ruderte weiter und sah nachdenklich zu seinen Gefährten hinüber. Drei Frauen begleiteten ihn, der Rest war mit anderen Booten unterwegs. Allacaya, die Albin, starrte mit ihren scharfen Augen vom Bug des Boots auf die neblige See hinaus. Wulfgrimm vertraute ihren scharfen Sinnen, doch wann immer er sie anblickte, musste er an die Legenden über Alben an Bord von Schiffen denken.

Nur Unglück bringen sie. Gut, Allacaya ist vielleicht eine Ausnahme und diese Nusschale eher ein Boot als ein Schiff, aber wenn schon Olnira Jumarsdottir davon erzählt, dass kein Thorwaler bei klarem Verstand mit dem Zaubervolk reisen sollte, muss es wohl stimmen.

Nevinia hingegen schien den Wellengang nicht zu vertragen. In Punin und Havena hatte sie sich als unschätzbare Hilfe erwiesen und die nötigen Hinweise zum Aufenthaltsort des Geweihten in die Hände bekommen. An Land war sie nützlich – zumindest für eine Horasierin. Doch auf dem Wasser schien ihr Magen mit dem Frühstück zu kämpfen und rebellierte. Sie war kreidebleich.

Horasier, die vertragen einfach keine echte Meeresbrise. Ein Wunder, dass sie es bis nach Uthuria und Myranor geschafft haben. Das wohl, bei Swafnir!

Noch mehr Sorgen bereitete ihm Ylwa. Sein Volk und das ihre lagen schon seit der Zeit von Jurga in Streit. Sie schloss sich der Gruppe in Punin an, als sie und Orestas in einer Taverne Freundschaft geschlossen hatten. Wie viele Fjarninger war sie auf der Suche nach dem Geheimnis des Stahls, und ihr Weg führte sie von ihrer Heimat nach Süden. In Orestas glaubte sie, jemanden gefunden zu haben, der das Geheimnis kannte. Wulfgrimm hatte Ylwa als tapfere Kriegerin schätzen gelernt und ihr Respekt gezollt. Aber hier auf See war das Herz der ansonsten so tapferen Kriegerin von Angst erfüllt, dass er beinahe ihre Zähne klappern hörte.

Wie kann man das Meer nur so hassen wie die Fjarninger? Es gibt einem alles, was man zum Leben braucht. Merkwürdige Leute, diese Barbaren. Das wohl, bei Swafnir!

„Ein Turm, ich sehe einen Turm“, berichtete Allacaya.

„Mitten im Wasser?“, fragte Ylwa, deren Gesicht nur allzu deutlich die Furcht vor dem Meer verriet.

„Das ist der Turm der mächtigen Zauberin Nahema. Steht hier seit der Großen Flut. Könnte ein gutes Versteck für diesen Hranngar-Anhänger sein“, sagte Wulfgrimm. Während er noch darüber nachdachte, wie sie am unauffälligsten dort hingelangten konnten,

sprügte er plötzlich eine leichte Erschütterung. Doch Wulfgrimm wusste, dass keine gewöhnliche Welle dafür verantwortlich war.

Irgendetwas musste das Boot unter Wasser gestreift haben. Allacaya zog einen Pfeil aus dem Köcher, als Wulfgrimm das Paddel sinken ließ. Die Elfe musste es auch gehört haben! Ylwas Muskeln spannten sich, und sie fragte leise: „Was ist los?“ Nur Nevinia rührte sich nicht und sah weiterhin elend aus.

Wulfgrimm ahnte den Angriff mehr, als das er ihn kommen sah. Ein schwarzes Tentakel erhob sich blitzschnell aus dem Wasser und umschlang Allacaya. Die Elfe fing an zu schreien, aber Wulfgrimm hatte bereits seine Orknase gepackt und schlug auf den Fangarm ein.

Bei Swafnir, ein Krakenmolch!

Von allen Seiten tauchten weitere Tentakel aus den dunklen Wassern auf, die Ylwa und er nach Leibeskraften abzuwehren versuchten. Erst sein zweiter Schlag durchtrennte den Fangarm, der Allacaya festhielt. Begleitet von einem unsäglichem Geräusch aus dem Maul des Untiers, tauchte der Krakenmolch so schnell wie er erschienen war wieder in die Tiefen des Meeres ab.

Wulfgrimm befreite Allacaya von dem abgeschlagenen Tentakel und sah sich kurz um. „Nun, einen Überraschungsangriff können wir jetzt wohl vergessen. Ich glaube aber ohnehin, dass wir bereits erwartet werden.“

DER HELD IM SPIEL

Als Seemann und Thorwaler ist der Held tolerant gegenüber anderen Kulturen und Weltbildern, solange man ihn nicht zu bekehren versucht, offenkundig Sklaven hält oder mit finsternen Mächten im Bunde steht.

Wie die meisten Seeleute beherrscht ihn der Aberglaube. Er kauft sich nur allzu gerne einen neuen Glücksbringer, vermeidet über Unheilvolles wie schwarze Katzen, die Zahl Dreizehn oder Elfen auf Schiffen zu sprechen und sieht hinter Unerklärbarem eine Verschwörung von Hranngar, der Widersacherin seines Walgotts Swafnir.

Vor einer deftigen Kneipenschlägerei weicht er ebenso wenig zurück wie vor einem Kampf gegen Echsengezücht, Orks oder anderen Abscheulichkeiten.

Mit der Orknase und dem Schneidzahn weiß er umzugehen, denn obwohl er das Wort Pirat vermeidet, war er schon mit seiner Ottajasko auf Raubzug und plünderte Walfangsiedlungen und Küstendörfer. Er kann sich seiner Haut erwehren, doch vergießt er nicht das Blut Unschuldiger, wenn es sich vermeiden lässt.

Wer sein Seemannsgarn erträgt und ihm zu einem Schluck echten Premer Feuers einlädt, der kann sehr schnell die Freundschaft des Thorwalers gewinnen. Dafür werden Gefährten sich auch an seinen derben Humor, Trinklieder und die allgegenwärtige thorswalsche Bestätigungsformel „Das wohl, bei Swafnir!“ gewöhnen müssen.



DER ALMADANISCHE BORONGEWEIFTE

„Boron verbietet uns nicht das Sprechen. Er mag es nur nicht, wenn der Mensch ohne Sinn und Verstand plappert.“

„Vor dem Tod muss man sich nicht fürchten, nur vor einem sinnlosen Leben.“

„Weiche, untotes Gezücht!“

Gonzalo hatte bereits befürchtet, dass der Geweihte des Namenlosen trotz seines Todes noch nicht zu seinem finsternen Herren fahren würde. Sein Auftrag musste von solcher Wichtigkeit sein, dass sein Gott ihm einen Aufschub gewährte. Doch genau aus diesem Grund war Gonzalo hier. Er hatte es gewusst, als Nevinia ihn darum bat zu helfen.. Der machtvolle Diener des Gottes ohne Namen musste schon monatelang Vorbereitungen für ein Ritual getroffen haben. Seinen Schüler hatte Allacaya erwischt, als er Relikte der Hochelfen für seine Machenschaften benutzen wollte. Und Elwene und ihre Gefährten hatten das erste Ritual an gleicher Stelle verhindert. Der Hochgeweihte war jedoch entkommen, und Gonzalo war sicher, dass er seinen ursprünglichen Plan noch zu Ende bringen wollte. Eines der hochelfischen Relikte, eine Statuette des Namenlosen, war ebenso spurlos verschwunden wie der Priester selbst.

Boron hatte Gonzalo durch seinen Diener Bisdariel Visionen geschickt, in denen er das Leid der Menschen sah, wenn der Diener des Namenlosen sein Ritual vollenden würde. Sein Plan war es, den Menschen für immer ein göttergewolltes Geschenk zu rauben: den Schlaf.

Der Mensch muss ruhen. Allein Borons Schlaf erfüllt ihn mit Frieden und Kraft. Ohne Schlaf würden wir dem Wahnsinn anheimfallen.

Obwohl es der Fjarningerin gelungen war, den Geweihten zu enthaupen und die Gefährten die Kultisten allesamt erschlagen hatten, spürte Gonzalo die Macht des Bösen weiterhin.

Der Gott ohne Namen ist stark.

Dort, wo die toten Kultisten in ihrem Blut lagen, erhoben sich ihre Leiber von Neuem zu Unleben. Die Augen der Statuette auf dem Altar leuchteten kurz rot auf, und Gonzalo sah, wie Ylwa und die anderen erstarrten. Der kopflose Körper des Geweihten des Namenlosen erhob sich. Die Klinge seiner Basiliskenzunge traf Ylwas Bein und die Fjarningerin sprang mit einem entsetzten Aufschrei zurück. Wulfgrimm und Nevinia waren immer noch zu erschrocken, um zu handeln, einzig Allacaya schoss einen weiteren Pfeil auf einen Untoten ab, der sich davon aber nicht stören ließ.

Boron, schenke mir Kraft.

Gonzalo holte die Flaschen mit Salbungsöl hervor und warf sie dem erstbesten Untoten entgegen. Als die Glasphiole zerbrach und das Öl sich über den Leib des wandelnden Leichnams ergoss, begann es zu zischen, und das Fleisch verbrannte. Der Untote sackte in sich zusammen und Gonzalo warf das nächste Fläschchen.

Seine Gegenwehr blieb nicht unbemerkt und erfüllte seine Gefährten wieder mit Zuversicht. Wulfgrimm hackte auf die wandelnden Leichen ein, Allacaya bereitete einen Zauber vor und auch Ylwa hatte zu einem Gegenangriff angesetzt. Die Fjarningerin unterschätzte jedoch die Kraft des Wiedergängers. Er packte zu und schleuderte die Barbarin krachend gegen die Wand, wo sie bewusstlos liegen blieb.

Gonzalo fasste all seinen Mut zusammen, hielt auf den untoten Priester zu und begann seine Liturgie.

„Tot bist du – nun kehre Heim zu deinem verfluchten Herrn!“, schrie der Boroni dem Wiedergänger entgegen. Jetzt hatte er die Aufmerksamkeit des Priesters auf sich gelenkt und sah, wie dieser auf ihn zukam. Immer wieder wiederholte Gonzalo die Worte, und der Wiedergänger geriet ins Wanken. Zischende Stimmen in seinem Kopf geboten Gonzalo, abzulassen von seinem Tun, doch sein Wille schützte ihn vor diesen namenlosen Einflüsterungen. Kurz bevor der Wiedergänger ihn erreichte, fiel der untote Körper zu Boden und aus dem abgeschlagenen Kopf entwichte ein letzter abscheulicher Schrei.

Der Gott ohne Namen ist stark. Aber mein Herr und seine Geschwister sind stärker.

DER HELD IM SPIEL

Jeder muss irgendwann sterben, denn es ist Borons Wille. Bis dahin aber soll der Mensch leben und nicht etwa durch die Toten und Untoten Schaden nehmen. So ist es das Anliegen des Borongeweihten, bössartige Geister zu verbannen oder hilfsbedürftige Seelen in Borons Hallen zu überführen.

Ein Borongeweihter ist gegenüber anderen Menschen schweigsam. Er ergreift das Wort nicht ohne Bedacht. Auf Reisen wird er seine Gefährten unterstützen so gut es geht. Durch seinen genügsamen Lebensstil kommt er mit karger Nahrung, kalten Schlafplätzen und anderen Widrigkeiten gut zurecht und wird sich selten beklagen.

Wie jeder andere Geweihte wird er sich aber an den Moralkodex seiner Kirche halten und die übrigen Gefährten ebenfalls daran



erinnern. Das Fleddern von Leichen, das Eindringen in Grabstätten und andere Handlungen wider Borons Willen wird er stets zu unterbinden versuchen. Wo immer er Untote, die Mächte der Erzdämonen oder die des Namenlosen antrifft, wird er sie bekämpfen. Wenn es sein muss, wird er sogar mit allen ihm zur Verfügung stehenden Waffen gegen sie kämpfen.

Als Almadaner ist er zudem wider Erwarten einem guten Wein und anderen weltlichen Genüssen nicht abgeneigt. Er weiß, dass er früh genug seinem göttlichen Herren gegenübertritt, jetzt aber lebt er und genießt.

STATUS

Eine der Neuerungen im Vergleich zum Beta-Regelwerk ist der Status eines Helden. Im Gegensatz zu den Zuständen ist der Status nicht in unterschiedlichen Stufen abgebildet. Der Status hat entweder positive oder negative Effekte. Damit ihr einen Eindruck von diesem neuen Regelement habt, haben wir euch ein paar Beispiele aufgeführt.

BEWEGUNGSUNFÄHIG

Unter anderem Paralyse, Treibsand oder stabile Fesseln können dazu führen, dass sich eine Person nicht mehr bewegen kann. Sie kann jedoch noch normal wahrnehmen und Handlungen ausführen, für die sie keine körperlichen Bewegungen benötigt. Beispiele hierfür wären die meisten Anwendungen von Wissenstalenten oder das Wirken von Zaubern, ohne Gesten und Formeln zu verwenden.

BLÜTRAUSCH

Sobald der Held diesen Status erhält, erfährt er ab der nächsten Kampfrunde eine Erleichterung von 4 auf alle Nahkampfattacken und verursacht +2 Trefferpunkte, kann sich aber nicht mehr verteidigen, Fernkampfangriffe ausführen oder Fertigkeiten einsetzen (außer Körpertalente und *Einschüchtern*). Darüber hinaus sind Proben auf *Kraftakt* um 2 erleichtert und der Held ignoriert alle Abzüge durch den Zustand *Schmerz*.

Die genaue Dauer in Kampfrunden wird vom Spielleiter im Geheimen mittels 2W20 bestimmt. Der Held greift in diesem Zeitraum zunächst seine Feinde an. Sollten diese kampfunfähig sein, greift er den Nächstbesten an, also z.B. Unbeteiligte oder Verbündete. Steht außer ihm in Sichtweite niemand mehr, fängt er sinnlos zu wüten an.

Nach dem Rausch erleidet der Held zwei Stufen *Betäubung*.

FIXIERT

Wenn eine Person am Boden festklebt oder von Ranken oder Fallen an Ort und Stelle gehalten wird, gilt sie als *Fixiert*. Ihre GS fällt auf 0, ihr Ausweichenwert wird um 4 gesenkt.

HANDLUNGSUNFÄHIG

Die Person ist durch Zustände oder andere Modifikatoren so angeschlagen, dass sie nicht mehr handeln kann. Ihre GS fällt auf 0 und sie kann keine Aktionen oder Reaktionen ausführen. In den meisten Situationen gilt sie zudem als *liegend*. Je nach Situation kann der Spielleiter erlauben, freie Aktionen auszuführen, um zu sprechen.

KRANK

Der Held ist an einer Krankheit erkrankt. So lange die Krankheit nicht abklingt oder der Held geheilt wird, kann er nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.

TAUB

Die Person kann nichts hören, was die Kommunikation mit ihr deutlich einschränkt. Personen mit diesem Status können keine Proben auf *Sinnesschärfe* ablegen, die sich nur auf den Hörsinn beziehen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalte entdecken)* sind um 3 erschwert.

ÜBERRASCHT

Die üblichen Kampfhandlungen gehen davon aus, dass alle Parteien ihre Gegner sehen oder wahrnehmen. Allerdings gibt es Situationen wie beispielsweise Hinterhalte, in denen man überrascht ist. Gegen überraschte Personen darf eine Aktion ausgeführt werden, gegen die keine Reaktion genutzt werden darf. Erst danach beginnt die reguläre Kampfrunde.

UNSIHTBAR

Die Person ist mit dem Sichtsinn nicht mehr wahrnehmbar. Sie ist natürlich trotzdem weiterhin hör-, riech- und ertastbar.

Im Kampf kann eine unsichtbare Person nur angegriffen werden, wenn der Angreifer sich über ihre Existenz und grobe Position bewusst ist. Hierzu sind vergleichende Proben auf *Sinnesschärfe (Suchen)* und *Verbergen (Schleichen)* nötig. Ist der Angreifer erfolgreich, darf er Angriffe und Verteidigungen gegen den Unsichtbaren ausführen. Sämtliche Attackewerte werden hierbei halbiert, Fernkampfattacken sind reine Glückstreffer (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Angriffe eines Unsichtbaren sind auch Glücksache (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Fernkampfattacken eines Unsichtbaren sind unmöglich.

Zauber und Liturgien können nur auf einen Unsichtbaren gewirkt werden, wenn der Wirkende den Unsichtbaren berührt.

VERGIFTET

Der Held ist vergiftet worden. So lange das Gift wirkt, kann der Held nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.

SALTAREZ BAHRAM VON JURIOS – GROßMEISTER DER GOLGARITEN

EINE SPIELHILFE VON ANNI DÜRR MIT DANK AN DSR, NICOLE EULER UND DAVID LUKAßEN

AUSSEHEN

Saltarez tritt ruhig auf und der durchdringende Blick seiner Augen blickt mehr auf die Seele als den Körper. Er hat leicht gebräunte Haut, die von seinem almadanischen Erbe zeugt und trägt seine braunen Haare halblang. Narben an seinem Körper erzählen von geschlagenen Schlachten und sein Auftreten strahlt Sicherheit aus. Er versteht sich vor allem als Seelsorger und zelebriert zwar den Kampf schweigend wie seine Ordensbrüder, redet aber im Rahmen einer Predigt oder eines Gespräches auch länger. Dabei beschränkt er sich auf wichtige und prägnante Aussagen und vermeidet leere Floskeln. Sein Reden ist häufig von Pausen des Schweigens unterbrochen, in denen er nachdenkt und Worte und Aussagen abwägt.

JUGEND

Saltarez wurde in Caldaia als drittes Kind von Edlen der Familie Jurios (**Herz des Reiches 162**) geboren und in almadanischer Adels-tradition erzogen. Er lernte Reiten, Tanzen, Trinken und Fechten. Sein Vater vermittelte ihm und den Geschwistern, dass die Familie einst den Titel der Landgrafen von Caldaia zurückerhalten müsse. So lernte er sich ehrenhaft zu verhalten und zu beherrschen, um dieses Ziel einst zu erreichen. Da er geschickt mit dem Reitersäbel war, wurde er zum Fechtmeister Talfan von Jurios (**Herz des Reiches 186**) gegeben.

Während viele seiner Freunde und Geschwister sich heißblütig in Fehden stürzten, um die Ehre der Familie zu verteidigen, wurde er immer ruhiger. Er suchte nach einem Sinn in den Kämpfen und dem Sterben für die Ehre und beschäftigte sich mit Religion und Philosophie. So nahm ihn Talfan mit nach Punin und im Gebrochenen Rad sah er einige Golgariten und fand zum ersten Mal Streiter, deren Kämpfe ihm wichtig genug zum Sterben waren. Nach weiteren Besuchen im Tempel und Gesprächen mit Golgariten und Boronis trat er dem Orden bei.

KNAPPENZEIT

Diese verbrachte er im Kloster Krähenwacht, wo er ob seiner guten Kampffertigkeiten vor allem spirituell unterwiesen wurde. In dieser Zeit freundete er sich mit dem älteren Knappen Yandromir Wagener an, der beim Eintritt in den Orden einen Großteil seines Gedächtnisses verloren hatte und nach einem tugendhaften Leben strebte, um „alte Frevel zu tilgen“. Auch wenn Saltarez der Jüngere der Beiden war, fühlte er sich berufen seinen Freund zu unterstützen. Dessen aufrechtes Bemühen berührte ihn und begründete seine Überzeugung, der Orden solle sich um die Seelen seiner Mitglieder und der Menschen kümmern.

Nach ihrer fünfjährigen Knappenschaft erhielten beide die Weihe und nur kurze Zeit später wurde Saltarez ob seiner Ausbildung,

Herkunft und Eifers zum Schwingenführer ernannt. Er rief seinen alten Freund Yandromir in seine Schwinge und benannte diese nach dessen Vorschlag ‚Cliatan‘ (alb.: Flügel).

RABENMARK

Nach Gründung der Rabenmark, zog er dorthin, um hier den Seelen Frieden und den Menschen den Glauben an die Zwölfe zu bringen. Die erste Zeit zahlte der Orden einen hohen Blutzoll bei seinen Versuchen, den Todeswall zu erobern. Bei einem Angriff starb Yandromir, was Saltarez in seinem Glauben erschütterte. Beim folgenden Boronsdienst zur Beisetzung der Gefallenen wehte eine weiße Blüte in das Grab Yandromirs, als dieser hinab gelassen wurde. Dies nahm Saltarez als Zeichen, dass Boron die Seele seines Freundes angenommen hat und pflückt seitdem weiße Blumen. Diese trocknet er zwischen den Seiten seines Lex Boronia, um sie Verstorbenen ins Grab zu legen. Er vertraut darauf, dass ihre Seele so den Weg zu Boron findet.



SPIELHILFE

Im Herbst 1037 BF war er der verantwortliche Schwingenführer für die Eroberung aber auch den Verlust von Sichlingen (AB165, 166) und der Rückschlag bestärkte ihn darin, dass es falsch ist, weltliche Macht anzustreben. So wendet er sich stärker dem mystischen Aspekt des Boron-Kultes zu und wird bei der Spaltung im Herbst 1038 BF (AB170) zu einem wichtigen Wortführer der Mystiker.

ENTWICKLUNG

Nach dem Tod Borondrias und dem Auftreten der 12. Ritter unter seinem Kommando (Siehe inneraventurischer Teil Seite 5ff.) schließt sich ihm ein Großteil der Golgariten an. Er forderte die Aufgabe der Rabenmark, was zu Auseinandersetzungen mit Gernot von Mersingen führt.

Der Rabe von Punin ernannte Saltarez zum neuen Großmeister (Siehe inneraventurischer Teil Seite 12) und nach dem Verzicht auf die Rabenmark und dem Austritt von Gernot von Mersingen bleibt das Verhältnis schwierig, bis ein Status quo gefunden wird. Ab Ende 1038 BF entwickelt sich eine verlässliche Zusammenarbeit die immer besser wird, wenn sie auch weiterhin spirituell verschiedene Ansichten haben.

Auch das Einlenken der Golgariten nach den Streitigkeiten und die täglichen Prüfungen in den frisch befreiten Ländern stellen den gerade zu Beginn unerfahrenen Verwalter und Diplomaten vor Probleme.

ZITATE

„Sie erinnert mich an einen alten Freund. Dieser hat mit seiner Reue und seinen guten Taten im Dienste des Ordens die Vergebung unseres Herren erfahren. Warum soll es bei dieser Frau anders sein?“
- zu einem Traditionalisten bei der Aufnahme neuer Knappen

„Diese Menschen hatten nie eine Chance. Viele wurden in der Warunkel geboren und kennen die guten Zwölfe nicht. Wie hätten sie nicht freveln sollen?“
- zu einigen Helden

FUNKTIONEN IM SPIEL

Auftraggeber

Saltarez' Ziel ist es, die Seelen der Golgariten, der 12. Ritter und aller Anderen rein und würdig in den Augen Borons und seiner elf Geschwister zu halten. Um dieses Ziel zu erreichen ist er bereit auch ungewöhnliche Wege zu gehen und Kompromisse zu schließen, was nicht allen Ordensmitgliedern gefällt. Zu Beginn seiner Zeit als Großmeister greift er oft auf ordensfremde Helfer zurück, wenn seine Ideen im Orden auf Zweifel und Unverständnis stoßen. Sofern eine Heldengruppe die Zwölfe achtet und ihm geeignet erscheint, kann er sie um Hilfe bitten.

Möglich ist die Bitte bei der Aussöhnung mit Gernot von Mersingen oder auch Traditionalisten im Orden zu verhandeln und tragfähige Kompromisse zu finden. Gerade während der Befriedung der Rabenmark nimmt der Orden auf Saltarez Anweisung hin viele neue Knappen aus der Region auf. Auf diese Weise will er die befleckten Seelen auf den rechten Weg führen. Bei älteren Rittern sorgt diese Belastung mit vielen Knappen für Unmut, da andere Aufgaben zu kurz kommen. Hier können die Helden dabei unterstützen, einen Nekromanten oder freie Untote unschädlich

zu machen. Dazu gibt es oft Gerüchte über die Vergangenheit der Knappen, denen Boronfrevler vorgeworfen werden. Um dem nachzugehen, setzt Saltarez gerne Helden ein.

Oft kommt es zu Konflikten mit den harten Traditionalisten, die in allen Bewohnern der zuvor besetzten Lande Frevler sehen, da sie sich Nekromanten unterworfen haben. Sie fordern harte Strafen, um die Menschen büßen zu lassen, doch Saltarez möchte sie lieber mit Milde und Geduld auf den richtigen Weg führen. Dazu braucht er unabhängige Helden, die die Vorwürfe der Traditionalisten überprüfen und einen hartnäckigen Dämonenknecht gefangen nehmen oder zur Räson bringen.

Verbündeter

Wenn götterfürchtige Helden in der Rabenmark Unterstützung gegen Untote, Nekromanten oder Totes Land suchen, ist Saltarez ein Verbündeter, der als Großmeister der Golgariten über einige Ressourcen verfügt. Wichtiger ist für ihn jedoch das Seelenheil der Menschen und er wägt jede Bitte um Hilfe ab, ob sich dadurch Seelen retten lassen. Er ist sehr belesen in Sagen und Brauchtum der Boronkirche und kann bei der Deutung von Visionen oder Träumen helfen.

Geboren: 1002 BF

Größe: 1,86

Haarfarbe: braun

Augenfarbe: dunkelgrau

Seelentier: Hexenkatze

Kurzcharakteristik: Kompetenter Kämpfer und Geweihter, meisterlicher Mystiker, unerfahrener, später erfahrener Verwalter

Ziele und Motivation: Borons Willen ergründen, ihm dienen, den Menschen Seelenfrieden bringen

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

Tärnur/Shin:

INI 11+W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Säbel + Buckler:

INI 12+W6 AT 16 PA 18 TP 1W6+3 DK N

Boronssichel:

INI 9+W6 AT 18 PA 12 TP 2W6+6 DK S

LE 32 AU 36 WS 7 MR 4 GS 5

RS 4 (leichte Platte, Arm- und Beinschienen)

Wichtige Vor- und Nachteile: Adlige Abstammung, Empathie 7, Verbindungen (Familie Jurios), Zäher Hund / Arroganz 6, Moralkodex (Golgariten), Verpflichtungen (Golgariten, Familie Jurios)

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Gezielter Stich, Karmalqueste, Kulturkunde (Almada, Schildlande), Linkhand, Liturgiekenntnis (Boron) 10, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung 1 (Kettenhemd), Waffenlos (Mercenario), Wuchtschlag

Wichtige Talente: Geschichtswissen 8, Götter/Kulte (Boron) 12 (14), Heilkunde Seele 9, Kriegskunst 9, Menschenkenntnis 12, Philosophie 8, Reiten 13, Selbstbeherrschung 10, Überzeugen 12

Wichtige Liturgien: BANNFLUCH DES HL. KHALID, BISHDARIELS AUGEN, MARBOS GEISTERBLICK, PROPHEZEIUNG, SALBUNG DER HL. NOIONA, SIEGEL BORONS, VISIONSSUCHE, WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT

GWEN PETRYL-STEINE

EINE SPIELHILFE VON ALEX SPOHR

Obwohl sie zur Standardausrüstung erfahrener Abenteurer gehören, ist über die Gwen Petryl-Steine nur wenig bekannt. In den Sagen der Zwölfgöttergläubigen wird darüber berichtet, dass die Steine einst Teil der Zitadelle Alverans waren. Die Giganten sollen bei ihrem Sturm auf die Zitadelle Breschen in die Mauer geschlagen haben, sodass Bruchstücke davon auf Dere fielen. Es gibt jedoch andere Legenden über die Gwen Petryl-Steine, die im Widerspruch zu dieser geläufigen Geschichte stehen. Und was berichten jene Kulturen über die Leuchtsteine, die nicht der zwölfgöttlichen Gemeinde angehören? Was ist nun wahr und was nur eine fromme Legende?

Diese Spielhilfe soll zum einen alle wichtigen Informationen über die mysteriösen Steine zusammenfassen, zum anderen die Legenden und Sagen von Kulturen jenseits des Zwölfgötterglaubens beleuchten.

VIELE НАМЕН FÜR EINEN STEIN

Für den gemeinen Aventurier wirkt die verbreiteste Bezeichnung der Leuchtsteine geheimnisvoll und unergründlich: Gwen Petryl. Der Ursprung des Namens ist in Vergessenheit geraten, aber die Gelehrten vermuten, dass die Benennung irgendwann in den Dunklen Zeiten stattfand.

Gwen ist ein albernisches Wort, dessen Bedeutung oft mit „Leuchten“ übersetzt wird. Allerdings ist der Wortursprung ungewiss. Petryl hingegen lässt sich am ehesten mit einem Begriff aus dem Zyklopäischen vergleichen, der ins Garethi übersetzt „Feuer“ bedeutet. Andere Theorien besagen, dass die Bezeichnung von einem längst untergegangenen Volk stammt. Genannt werden hier die Bewohner von Talania oder die Rasse, die man gemeinhin Alte nennt.

Die Leuchtsteine besitzen jedoch noch weitere Namen, die sich von Region zu Region unterscheiden: Eine der häufigsten ist Efferdfeuer, was darauf anspielt, dass die Gwen Petryl-Steine als Ersatz für eine Kerze oder eine Fackel im Efferdtempel benutzt werden.

Die Elfen nennen den Stein gelegentlich Feyhala, was nur schwer zu übersetzen ist, aber auf das Licht anspielt, aus dem sie selbst einst hervorgetreten sind.

Bei den Zwergen heißt der Stein Marotax, was Blaustein bedeutet. Nicht die Bedeutung ist in diesem Fall ungewöhnlich – sie ist leicht nachzuvollziehen – aber das Rogolan-Wort folgt keiner Regel für die Bildung von zwergischen Wörtern, so als ob die Zwerge den Begriff nicht entwickelt haben, sondern es sich um eine Übernahme aus einer anderen Sprache handelt.

Das strahlende Licht

Gwen Petryl-Steine strahlen ein blasses, grünblaues Licht aus. Ab und zu kommen Steine vor, die orange leuchten. Diese Steine sind meist um ein Vielfaches teurer, da sie noch seltener als die gewöhnlichen Gwen Petryl-Steine sind. Sie besitzen jedoch – abgesehen vom orangenen Leuchten – keine Besonderheit.

Ein faustgroßer Gwen Petryl-Stein leuchtet etwa halb so hell wie eine Fackel. Je kleiner der Stein ist, desto schwächer das Leuchten. Bei einer Größe von etwa einem Daumen ist das Licht nur noch etwa so stark wie die Flamme einer Kerze. Große Brocken hingegen strahlen oft heller als ein Lagerfeuer und es soll Steine gegeben haben, die so gleißend hell gewesen sein sollen wie das Licht des Praiosauge.

Das Licht strahlt gleichzeitig in alle Richtungen, wobei Kanten und Bruchstellen deutlich dunkler bleiben als glatte Flächen. Gelegentlich wird das Licht stärker oder schwächer, wobei es nie ganz erlischt. Gerade bei Orten mit großer magischer Macht wie Kraftlinien kann man die Helligkeitsunterschiede gut bemerken.



ANDERE BESONDERHEITEN

In vielen Legenden ist die Rede davon, dass ein Gwen Petryl-Stein nicht nur Licht ausstrahlt, sondern auch Wärme. Dies gehört jedoch in das Reich der Legenden. Keiner der zahlreichen in Efferdtempeln genutzten Gwen Petryl-Steine zeigte je dieses Phänomen.

Ob die Steine magischen oder göttlichen Ursprungs sind, ist schwer zu klären. Fest steht jedoch, dass magische Analysen mittels eines ODEMS oder ANALYS-Zaubers keine magischen Spuren offenbaren.

Bei der Erschaffung von magischen Artefakten kann die Verarbeitung der Steine großen Nutzen nach sich ziehen und daher sind sie bei Artefaktzauberern sehr begehrt. In der Alchimie gab es viele Experimente mit den Leuchtsteinen und die Forscher konnten zumindest herausfinden, dass sich die Gwen Petryl-Steine vor allem für Versuche eignen, die mit dem Wasser assoziierten sind.

Zwar lässt sich durch Analysemagie feststellen, dass den Gwen Petryl-Steinen keine Zauberei anhaftet, ob eine göttliche Kraft in ihnen existiert, ist jedoch nicht überprüfbar. Dennoch sind sich die Geweihten der Zwölfe einig, dass es sich um Objekte mit göttlicher Kraft handelt, immerhin sollen sie aus Alveran stammen. Einige Gelehrte vermuten, dass den Steinen eine Vorstufe karmaler Macht innewohnt. Für diese These gibt es jedoch keinen Beweis.

DIE HERKUNFT DER STEINE

Die verbreitetste Sage der zwölfgöttlichen Kirchen geht davon aus, und so steht es auch im Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung, dass die Steine ein Teil der Zitadelle von Alveran waren. Während den Gigantenkriegen sollen die Feinde der Götter eine Bresche in die Mauer geschlagen haben und die Trümmer fielen als Gwen Petryl-Steine auf Dere.

Diese Legende erklärt jedoch nicht warum noch immer, wenn auch selten, Leuchtsteine vom Himmel fallen. Die Ingerimmkirche behauptet, dass die Bresche, die die Giganten geschlagen haben, noch immer repariert wird. Und bei den Bauarbeiten kann es gelegentlich vorkommen, dass sich weitere Bruchstücke lösen.

Die Sekte der Ilaristen hält die Sage für falsch. Die Gwen Petryl-Steine sollen nichts anderes als Teile der Wandelsterne sein, die sich durch die schwindende Macht der Götter abgelöst haben und dann auf Dere fallen.

HEILIGKEIT

Es liegt nahe, dass die Steine allen Zwölfen als heilig gelten müssten, stammen sie doch der Legende nach aus Alveran. Die Kirche des Efferd genießt jedoch seit Jahrhunderten ein besonderes Anrecht auf die leuchtenden Steine. Für sie sind sie Gaben Efferds, da sie fast immer an Stränden gefunden werden.

Auch die Diener Charyptoroths nutzen die Leuchtsteine gerne für ihre Unheiligtümer. Und dort erstrahlt das Licht ebenso wie in einer heiligen Halle des Efferd, wobei die Helligkeit oft gedämpft wirkt und eine unheimliche Atmosphäre entsteht.

AUF DIE GRÖÖE KOMMT ES AN

Wie schon erwähnt, hängt die Leuchtkraft vor allem von der Größe der Steine ab. Ein fingerkuppengroßer Stein leuchtet kaum, während ein faustgroßer etwa halb so hell wie eine Fackel ist. Nicht alle Fundstücke dürfen Zwölfgöttergläubige jedoch für sich behalten. Kopfgröße und größere Steine müssen der Efferdkirche übergeben werden. Eine Missachtung wird mit mehreren Jahren Kerkerhaft bestraft.

Die größten bekannten Gwen Petryl-Steine sind etwas größer als ein Kopf und entweder mittlerweile verloren gegangen, zerstört oder als besonders wertvolle Stücke in Efferdtempeln untergebracht. Einigen Legenden zufolge soll es aber bereits Brocken gegeben haben, die so groß wie eine Kuh waren.

An den Küsten findet man hauptsächlich kleinere Fundstücke. Größere Exemplare tauchen alle paar Jahre auf dem Festland auf – kopfgroße Brocken, die direkt vom Himmel gefallen sind.

WAS MAN SICH ÜBER DIE GWEN PETRYL-STEINE ERZÄHLT

„Man sollte es nicht zu laut aussprechen, aber manche Adlige sind wirklich dekadent. Bei einer meiner Reisen nach Al Anfa lud mich eine Grandenfamilie in ihre Villa ein. Ich will nicht näher ausführen, welche Familie es war (nur so viel: sie unterhält gute Geschäftsbeziehung in unsere geliebte Heimat), aber ich sah am Hals eines Mitglieds

der Familie eine Kette aus leuchtenden Gwen Petryl-Steinen. Schlimm genug, dass die Al Anfaner die heiligen Steine einfach als Schmuck tragen, aber neulich habe ich das in Kuslik bei einer Patrizierin gesehen. Schlimm so was.“

Demetrios Amarekos, zyklöpäischer Streuner und Weltenbummler

„Ich sage euch, die Steine sind nichts anderes als Zeuge eines unerbittlichen Kampfes, oben in Alveran. Die Götter haben gekämpft, bitterlich gekämpft, und ihr Heim trug Schaden davon. Was aber kann etwas aus der Zitadelle der Götter beschädigen? Giganten? Drachen? Andere Götter?“

Korim ibn Korid, Korgeweihter aus Al Anfa

„Der Alleine sei gepriesen! Die Ungläubigen mögen sich zusammenspinnen, dass die Leuchtsteine von ihrem Fischgott kommen oder von einer Mauer. Die Wahrheit jedoch sieht anders aus. Die Leuchtsteine sind ein Geschenk unseres Gottes an die Menschen. Woher ich das weiß? Alles auf dieser Welt ist ein Geschenk unseres Gottes!“

ein Novadi auf dem Basar von Mherwed

„Gwen Petryl? Ja. Sie gehören mir, äh, dem Grolmenvolk. Schon immer so gewesen. Sind uns heilig. Heiliger als den Efferdgeweihten. Gwen Petryl-Steine sollten – gleich welcher Größe – umgehend bei mir abgegeben werden. Zahle gut.“

Gnorgl III., ein grolmischer Alchimist

GWEN PETRYL-STEINE IM SPIEGEL DER KULTUREN

Elfen: Die aventurischen Elfen schätzen die Gwen Petryl-Steine schon seit der Blütezeit ihrer Hochkultur. Damals nutzte man sie als Lichtquellen in Gebäuden und öffentlichen Plätzen oder als Schmucksteine für Ringe, Amulette oder Gemmen. Noch heute sind sie bei den Elfen beliebt, doch woher sie stammen, darüber machen sich nur die wenigsten Angehörigen des Elfenvolkes Gedanken. Einige Elfen vermuten allerdings einen Zusammenhang zwischen den Steinen und der Lichtwelt, aus der die Elfen stammen.

Gjalskerländer: Die Gjalskerländer fürchten die Gwen Petryl-Steine, da sie aus dem Meer kommen oder vom Himmel fallen. Jedes Haerad erzählt die Geschichte anders. Manchmal werden die Gwen Petryl-Steine für Kerker der Geister der schlimmsten Verbrecher gehalten, die so götterlästerlich waren, dass selbst Zwanfir sie nicht bei sich haben will und sie wieder ausspuckt. Andere Sagen der Gjalsker berichten von einem geisterhaften Fisch, Delphin oder Wal, der die Seelen der Menschen frisst und sie in die Steine verwandelt. So oder so mögen die Gjalsker die Steine nicht und weigern sich, sie anzufassen.

Maraskaner: Für die Inselbewohner sind die Steine wunderschöne Erzeugnisse Rurs. Da Gwen Petryl-Steine fast ausschließlich als Einzelfunde vorkommen, betrachten die maraskanischen Finder es traditionell als ihre Aufgabe, dem einzelnen Stein einen Partnerstein zu suchen – eine Aufgabe, die Jahre dauert oder unvollendet bleibt. Was genau einen Partnerstein ausmacht und welche Steine zusammenpassen, darüber gehen die Meinungen der Maraskaner weit auseinander.

◆ **Thorwaler:** Die Nordleute denken über die Gwen Petryl-Steine ähnlich wie die Mittelländer. Im Norden Thorwals glaubt man zudem daran, dass der erste Gwen Petryl ein Geschenk Swafnirs an eine Göttin war. Sie lehnte jedoch sein Werben ab und schleuderte das Schmuckstück weg, wobei es beim Aufprall auf dem Wasser in viele Einzelteile zersprang. Je nach Ortschaft soll die Göttin Rondra, Travia, Ifirn oder eine alte Gottheit aus dem Gildenland gewesen sein.

◆ **Tulamiden:** Die Tulamiden folgen weitgehend der mittelländischen Variante der Geschichte der Gwen Petryl-Steine. Die Märchen der Haimamudin werden jedoch prächtig ausgestaltet und manche Versionen berichten von einem dämonischen Dieb namens Tafrel, der die Steine aus dem Schatzhort von Feqz gestohlen haben soll, aber bei seiner Flucht verlor.

◆ **Waldmensch:** Für die Waldmensch sind die Gwen Petryl-Steine entweder ein Tabu oder ein Geschenk der Geisterwelt/Kamaluqs/Obarans. Nur die Stämme der Tocamuyac und Hai-pu stellen eine Ausnahme dar. In ihren Tayas wird von einem mächtigen Fisch berichtet, der die Steine einst ausgespuckt haben soll. Es sollen seine Kinder gewesen sein, die er in seinem Mund aufbewahrte und schützte. Als jedoch ein Fischer den Fisch tötete, spuckte er im Moment seines Todes seine Jungen aus um sie zu retten. An Land jedoch versteinerten sie.

◆ **Zwerg:** Die Angroschim sehen in den Gwen Petryl-Steinen Schätze Angroschs, die sie nur allzu gerne zu Schmuckstücken verarbeiten. Manchmal kommt es sogar vor, dass ein zwergischer Edelsteinschleifer einen Efferdtempel aufsucht, um die dort lebenden Geweihten darum zu bitten, einen der Leuchtsteine zu verkaufen. Dieses Vorgehen führte schon oft zu Streit zwischen dem kleinen Volk und den Menschen, insbesondere zwischen der Geweihtenschaft von Efferd und Angrosch.

◆ **Zyklopäer:** Auf den Zyklopieninseln hält sich die Sage über eine untergegangene Insel (manche Legenden berichten gar von einem Archipel), auf der ein gigantischer Efferdtempel gestanden haben soll. Der Tempel war gut 50 Schritt hoch und beherbergte in seinen Hallen den ersten Gwen Petryl, eine gigantische, versteinerte Träne des Meeressgottes. Durch einen Frevler der Menschen erzürnt, zerstörte Efferd jedoch seinen Tempel und ließ die Insel untergehen. Seitdem kann man die Bruchstücke der Efferdsträne an allen Stränden Aventuriens vorfinden.

GWEN PETRYL-STEINE AUS REGELTECHNISCHER SICHT

In ihrer primären Funktion sind Gwen Petryl-Steine Leuchtmittel. Je nach Größe haben sie einen unterschiedlichen Helligkeitswert. Der Helligkeitswert vermindert die Abzüge auf AT und PA durch Dunkelheit um seinen Wert – und zwar im Umkreis von Stufe in Schritt (mehr zum Thema siehe **Handelsherr und Kiepenkerl 180-181**). Desweiteren können Gwen Petryl-Steine bei der Artefaktherstellung ausgesprochen nützlich sein. Werden sie benutzt, so kosten gewirkte Zauber 1 AsP weniger (mehr zum Thema siehe **Wege der Alchimie 188**).

HELLIGKEIT EINES GWEN PETRYL

Größe	Helligkeitsstufe
Fingernagel	1
Daumen	2
Faust	3-4
Kopf	5-7

VADIF – ZAUBERMEISTER DES WINDES UND DES SANDES

EINE SPIELHILFE VON ALEX SPOHR

Wohnort: Oase Al'Rifat, Kalifat

Gildenzugehörigkeit: gildenlos

Spezialgebiet: Beherrschung von Wind, Sand und Wetter, und Tierverwandlung (Merkmale *Umwelt* und *Form*)

Fachliche Reputation: kompetenter Lehrmeister für Wettermagie, in Magierkreisen fast unbekannt

Beziehungen: ansehnlich (bei den Beni Kharram, ansonsten gering)

Ressourcen: hinlänglich (Spenden durch Beni Kharram)

„Der neue Schüler ist wie ein kleiner Charaba-Kaktus: unauffällig, farblos und spröde. Doch wenn er erst unser altes Wissen aufsaugt wie die Wurzeln das Wasser, dann wird er erblühen und Früchte tragen.“

—Vadif, im Gespräch mit seinem alten Lehrmeister, 1034 BF

Die Tradition der Zauberer der Oase Al'Rifat lässt sich bis zur Priesterkaiserzeit zurückverfolgen. Damals ließ sich in der Oase der mächtige Magier *Ukhaban* dort nieder und konvertierte zum Glauben an den Eingott. Seitdem hat sich in der Oase eine Tradition von Zaubermeistern etabliert, die ununterbrochen bis zum heutigen Tage Schüler in die Kunst der Wetterzauberei unterweisen. Der jetzige Meister hört auf den Namen *Vadif*. Wie auch schon der Meister seines Meisters unterweist er seine Lehrlinge auch in der Kunst eines anderen Gebietes der Magie: der Tierverwandlung.

DIE AUSBILDUNG BEI VADIF

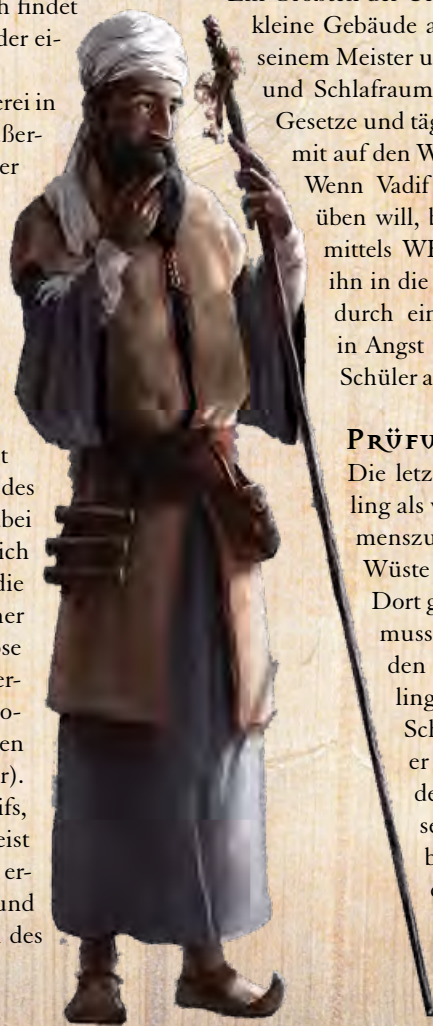
Für Novadis ist Magie in der Regel eine unheimliche Kunst, und nur in den seltensten Fällen wird sie gutgeheißen. Bis heute haben Wüstenzauberer wie Vadif einen schweren Stand im Kalifat, werden sie doch nicht in jeder Oase geduldet. Die vergleichsweise toleranten Beni Kharram erkannten jedoch schon vor Jahrhunderten den Nutzen eines Magiers, denn er konnte ihre Oase vor Austrocknung und vor Sandstürmen schützen, ihr Vieh heilen und bei der Bewässerung von Feldern helfen.

Trotz der Freundlichkeit, die die Beni Kharram ihm entgegenbringen, ist es für Vadif nicht einfach, neue Schüler zu finden. In den meisten Fällen muss er sich selbst bemühen und bei seltsamen Vorkommnissen herausfinden, ob nicht ein junger Knabe unterbewusst Magie gewirkt hat. Nur selten lassen die abergläubischen Beni Kharram ihre Söhne von dem Zaubermeister untersuchen, ist doch eine Karriere als Wüstenzauberer aus ihrer Sicht für ihr Kind nicht erstrebenswert, denn Magier gelten – nicht anders als Dschinne – als zweifelhafte Gestalten. Mädchen hingegen sind, noch konsequenter als in der *Zauberschule des Kalifen* zu Mherwed, von Vadifs Unterweisungen grundlegend ausgeschlossen.

Die Lehrjahre bei Vadif sind sehr anstrengend. Der Unterricht ist entbehrungsreich und in der Hitze des Tages kann man sich als junger Scholar nur selten konzentrieren. Dennoch findet Vadif zur Motivation seiner Scholaren immer wieder einen guten Mittelweg zwischen Lob und Tadel.

Während die theoretischen Grundlagen der Zauberei in Vadifs Haus erläutert werden, findet die Praxis außerhalb statt: Die Scholaren müssen verletztes Vieh der Oasenbewohner mittels BALSAM heilen, einen Treibsandstrudel in der Khômwüste mit ihren Kräften erschaffen oder durch WETTERMEISTERSCHAFT einen Sandsturm beruhigen.

Doch Vadif unterweist seine Zöglinge nicht nur in der Wetterzauberei: Vor etwa hundert Jahren hat sich der damalige Zaubermeister von Al'Rifat bei einem anderen Privatgelehrten in der Verwandlungszauberei fortgebildet und so macht auch dieses Gebiet der Zauberei nun einen Teil des Spruchkanons aus. Die Kenntnisse werden dabei auf vielfältige Art genutzt: Die Schüler stimmen sich während ihrer Lehrjahre auf eine Tierart ein, in die sie sich verwandeln möchten, während Widersacher gekonnt mit einem SALANDER in kleine, harmlose Störenfriede verzaubert werden. Bei ihrer Selbstverwandlung wacht Vadif streng darüber, dass die Scholaren keine Tiere wählen, die von den 99 Gesetzen verboten wurden (und sei es auch nur als Speisetier). Der blinde *Karim*, der uralte Lehrmeister Vadifs, hilft beim Unterricht der Zöglinge und unterweist sie in den Lehren des rastullahgefälligen Lebens, erklärt ihnen, wann sie Zauberei einsetzen dürfen und wann Magie nicht im Einklang mit den Geboten des All-Einen steht.



Neben dem Unterricht müssen die Schüler sich natürlich auch um den Haushalt und Vadifs Ziegen kümmern, doch das geht den Söhnen von Kamelzüchtern und Viehtreiberinnen meistens leicht von der Hand.

Typische Lektionen: Die Weisheiten des Tul'almai: Grundlagen der Wettermagie; Der Flug des Geiers und was man daraus lernen kann; Sandstürme und Treibsandfelder – Die Wüste erleben und überleben; Von Skarabäen und Skorpionen – Leben in der Wüste und der Mensch als Teil davon

Höchstes Lob des Lehrmeisters: „Eines Tages wird man deinen Namen in einem Atemzug mit Ukhaban, dem Meister der Winde, nennen. Seine Genügsamkeit soll dir stets ein Vorbild sein.“

Größte Furcht der Lehrlinge: „Rastullah sei dir gnädig! Du solltest den Regen rufen, um die Pflanzen auf den Feldern zu wässern. Und keinen Sturm aufziehen lassen, der die ganze Ernte fortweht!“

AUSBILDUNGSORTE

Ein Großteil der Unterweisung findet in Vadifs Haus statt. Das kleine Gebäude am Rande der Oase Al'Rifat wird von ihm, seinem Meister und seinem Schüler bewohnt. In dem Wohn- und Schlafraum Vadif lernt der Zögling mehr über die 99 Gesetze und täglich gibt der Altmeister ihnen eine Weisheit mit auf den Weg.

Wenn Vadif mit seinem Schüler machtvollere Zauberei üben will, beispielsweise die Manipulation des Wetters mittels WETTERMEISTERSCHAFT, dann zieht er ihn in die Wüste, will er doch die Beni Kharram nicht durch einen misslungenen Spruch seines Zöglings in Angst und Schrecken versetzen. Dort lernen seine Schüler auch gleich noch mehr über die Wüstenfauna.

PRÜFUNG

Die letzte Prüfung, bevor der Meister seinen Zögling als vollwertigen Magier betrachtet, der den Namenszusatz *sal* führen darf, findet ebenfalls in der Wüste statt.

Dort gilt es drei Prüfungen zu bestehen: Als erstes muss der Schüler einen Sandsturm beruhigen, den sein Meister heraufbeschworen hat. Gelingt ihm das, so erwartet Vadif, dass sich der Scholar in jenes Tier verwandelt, für das er sich während seiner Ausbildung entschieden hat. Bei der letzten Prüfung gibt Vadif seinen Schüler eine Schale voll Wasser und befiehlt ihm auf das Wasser aufzupassen, denn es wird für die letzte Zauberdemonstration gebraucht. Dann verlässt er ihn unter einem Vorwand für kurze Zeit. Ein von Vadif angeworbener alter Mann kommt anschließend vorbei und bittet den Schüler

SPIELHILFE

um das Wasser, da er vorgibt, fast am Verdursten zu sein. Gibt der Lehrling dem Alten das Wasser, hat er die Aufgabe bestanden, denn Vadif wollte nur den Charakter des Jungen prüfen. Hat der Schüler nicht bestanden, so kann er die Prüfung ein Jahr später noch einmal ablegen, doch anstatt der letzten Aufgabe muss der Schüler einen Tag und eine Nacht ohne Wasser und Decke in der Wüste zubringen, um Demut zu beweisen. Auch ist ihm der Einsatz von Magie verboten, sondern er muss sich ganz der Natur ausliefern. Sofern ein Lehrling nach einem Gildensiegel strebt, kann er sich an die *Zauberschule des Kalifen* zu Mherwed wenden, wo er aufgrund seines Glaubens und seiner besonderen Fähigkeiten meist wohlwollend geprüft wird.

VERPFLICHTUNGEN NACH DER AUSBILDUNG

Nicht selten fühlt sich einer der Schüler Vadifs seinem Lehrmeister so verbunden, dass er in Al'Rifat bleibt. Dennoch besteht keine Verpflichtung dazu. Jedem Schüler Vadifs steht es frei, zu gehen und seine Kräfte so einzusetzen, wie er es für richtig hält. Viele Schüler ziehen durch die Wüste, besuchen andere Oasen und verweilen dort eine Weile um zu helfen.

VADIF, ZAUBERMEISTER

Meister Vadif (*1085 BF, graumeliertes Bart, gütige Augen, leise Stimme) ist der Sohn eines Kameltreibers, welcher froh darüber war, ein Maul weniger stopfen zu müssen. Der große Zaubermeister Karim entdeckte ihn und erkannte in dem Jungen seinen Meisterschüler und Nachfolger. Zeit seines Lebens hat Vadif Al'Rifat nicht verlassen, außer um die Geheimnisse der Wüste zu erforschen oder nahe gelegene Oasen aufzusuchen, um dort zu helfen. Im Gegensatz zu seinem eher strenggläubigen Meister, befolgt er bei der Auslegung der 99 Gesetze die *Unauer Schule*. Seine toleranteren Ansichten haben ihn gleichermaßen bei den Beni Kharram beliebt gemacht, aber auch zu heftigen Debatten zwischen ihm und Meister Karim geführt.

WEITERE PERSONEN IM UMFELD VADIFS

◆ **Karim sal Kabara** (*945 BF, blind, weißer Stoppelbart, kaut ständig, Charaba-Kaktusblätter) ist der Lehrmeister Vadifs. Seit einigen Jahren ist er erblindet, doch sein Geist ist noch immer wach. Er ist Vadif und seinen Schülern eine Quelle der Weisheit und wird oft um Rat ersucht. Karim ist Anhänger seines alten Freundes *Ruhollah Marwan al-Hendj (Raschtuls Atem 155)*, mit dem er zwar viele Streitgespräche bezüglich der rastullahgefälligen Zauberei führte, jedoch die strengen Auslegungen des Mawdli bezüglich Frauen teilt.

◆ Der junge Diener **Harik ben Yildarim** (*1020 BF, kurze Haare, schweigsam, gewandt) hat sich vor einem Jahr dem Zaubermeister als Diener angeboten und erfüllt alle seine Befehle zur vollsten Zufriedenheit. Karim lehrt den Jungen, der über einen winzigen Funken Magie verfügt, einfache Zauber, die aber nicht mit Vadif abgesprochen sind.

DER LEBENSUNTERRHALT VADIFS

Vadif, sein Meister und seine Schüler leben von den zahlreichen Spenden der Beni Kharram. Im Gegenzug benutzt er seine Zauber-

kräfte, um ihnen zu helfen. Droht ein Sandsturm, so kann er mittels *WETTERMEISTERSCHAFT* oder *WINDSTILLE Al'Rifat* vor dem Übelsten bewahren; verletztes Vieh oder verwundeten Menschen steht er mit *BALSAM* zur Seite; um in Dürrezeiten die Ernte zu retten, kann er mit *WETTERMEISTERSCHAFT* Regen aufziehen lassen.

Dienstleistung	Q	P	V
Beratung in magischen Belangen	6	6	10
Magische Heilung (Wunden)	6	5	14
Magische Hellsicht (Odem)	5	5	12
Magischer Lehrmeister	7	8	10
Prüfung des magischen Potentials	7	5	12
Herstellung von Alchimika	8	8	14

In der Regel bietet er seine Dienste nur Novadis an.

GEHEIMNISSE UND ABENTEUER IM UMFELD VON VADIF

◆ Vor einigen Jahren entdeckte Vadif einen unter Sand begrabenen Turm mitten in der Wüste. Die Schriftzeichen im Inneren gehörten zu keiner ihm bekannten Sprache und obwohl er seine Forschungen gerne ausgeweitet hätte, musste er kapitulieren, nachdem ein Sandsturm den Turm wieder unter Tonnen von Sand begrub und der Zaubermeister das Bauwerk nicht mehr wieder fand. Immer wieder schickt er jedoch Helden aus, die den Turm wieder finden sollen. Das Geheimnis des Turmes ist ebenso gefährlich wie rätselhaft: Er wurde von einem Skorpionvolk eines frühen Zeitalters erbaut und noch immer wartet ein Wächter in der Tiefe.

◆ Harik ist in Wahrheit kein Junge, sondern ein Mädchen. Karim weiß das nicht und Vadif ist bereits hinter Hariks Geheimnis gekommen. Allerdings mag er Harik, deren Eltern bei einem Angriff eines feindlichen Stammes umgekommen sind. Er toleriert die Ausbildung des Mädchens, möchte aber nicht das Risiko eingehen, es auszubilden.

SCHÜLER DES VADIF (28 GP)

Übliche Kultur: Novadi

Voraussetzungen: MU 13, KL 13, IN 12, CH 12, FF 13, KO 11

Modifikatoren: +11 AsP, MR+2 (aus Vollzauberer, -1 AsP für Bindung des Stabes), SO 5-8

Automatische Vor- und Nachteile: Vollzauberer / Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Astralmacht, Ausdauernd, Immunität gegen Gift, Prophezeien, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Tierempathie, Tierfreund / Aberglaube, Speisegebote, Verpflichtungen (gegenüber Lehrmeister), Vorurteile (Frauen, Nordaventurier)

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Angst vor Feuer, Hitzeempfindlichkeit, Krankhafte Reinlichkeit, Kurzatmig, Lichtempfindlich, Tollpatsch

Kampf: Stäbe +1, Dolche +1

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Etikette +1, Lehren +2, Menschenkenntnis +1, Überreden +2

Natur: Orientierung +3, Wildnisleben +3

Wissen: Brett-/Kartenspiel +2, Geschichtswissen +3, Götter/Kulte +2, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +2, Rechnen +5, Rechtskunde +2, Sagen/Legenden +4, Schätzen +2, Sternkunde +4, Tierkunde +5

Sprachen: Lehrsprache Tulamida, Sprachen kennen [Garethi] +2, Sprachen kennen [Ferkina] +4, Lesen/Schreiben [Tulamida] +7, Lesen/Schreiben [Geheilte Gylphen von Unau] +7, Lesen/Schreiben [Kusliker Zeichen] +2

Handwerk: Ackerbau +2, Alchimie +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Malen/Zeichnen +5, Viehzucht +2

Sonderfertigkeiten: Große Meditation, Merkmalskenntnis *Umwelt* oder *Form*, Objektritual: Bindung des Stabes, Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis Gildenmagie

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Merkmalskenntnis *Umwelt* oder *Form* (das noch nicht gewählte Merkmal), Regeneration I

Hauszauber und Zauberfertigkeiten: Wählen Sie aus folgender Liste 7 Hauszauber (+7/+7/+7/+6/+5/+5/+5). Die restlichen Sprüche der Liste werden zu Zauberfertigkeiten (+6/ zwei +5/vier +4/ vier +3/ zwei +2): Adlerschwinge, Aeolitus, Analys, Archofaxius oder Orcanofaxius, Auris Nasus, Balsam, Blitz dich find, Abvenenum, Caldofrigo, Klarum Purum, Manifesto, Motoricus, Odem, Paralysis, Salander, Veränderungen aufheben, Verwandlungen beenden, Wettermeisterschaft, Windhose, Windstille

Ausrüstung: (Reise-)Kleidung, Zauberstab (mit der Stabbindung), Schreibzeug (Tinte, Tusche, Gänsekiel, Federmesser, Sand, Löschbims), Diarium, 20 Blatt Papier, Waqqif, Umhängetasche, stabiler Gürtel mit Gürteltaschen, Buch der 99 Gesetze (Auslegung der Unauer Schule)

Besonderer Besitz: Abschrift eines guten Zauberbuches der Magica curativa (z.B. *Wunderbare Heilung ohne Wunder*)

Besonderer Besitz: erprobtes Tulamiden-Magierpferd

Gelehrte und bekannte Sprüche: Vadif stehen nur wenige Schriftrollen und Bücher zur Verfügung, deshalb können nur Zauber mit einer Verbreitung von 5 oder höher gewählt werden. Allerdings verfügt er über die Kenntnis des STEINMAUER (**Elementare Gewalten 106**).

Anmerkung: Nachfolgend finden Sie eine typische Verteilung der Zaubersprüche eines Schülers von Vadif. Die GP beziehen sich auf diese Verteilung. Falls Sie als Meister nach obiger Liste selbst eine Zauberliste zusammenstellen, können die GP variieren.

Hauszauber: Adlerschwinge +7, Aeolitus +5, Salander +6, Veränderungen aufheben +5, Verwandlungen beenden +5, Wettermeisterschaft +7, Windhose +7

Zauberfertigkeiten: Analys +3, Archofaxius oder Orcanofaxius +2, Auris Nasus +3, Balsam +4, Blitz dich find +3, Abvenenum +3, Caldofrigo +5, Klarum Purum +4, Manifesto +2, Motoricus +4, Paralysis +4, Odem +5, Windstille +6

HIMMELSFEVER

EIN SZENARIO VON ALEX SPOHR

Bislang stellten wir euch vor allem das Regelwerk und die Änderungen vor, die euch mit der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** erwarten. Ohne Regeln geht es nicht, aber genauso wenig ohne Abenteuer. Deshalb möchten wir den Platz nutzen und euch ein vollständiges DSA5-Szenario vorstellen.

Mit dem Szenario lernt ihr zudem die wichtigsten Regelelemente von DSA5 kennen. Welche Arten von Proben gibt es? Was sind Qualitätsstufen? Wie funktioniert ein Kampf? Beachtet aber, dass das Abenteuer dem Stand der Regeln vor dem Gamma-Test entspricht.

Auch in Sachen Struktur gibt es ein paar Änderungen zur letzten Edition. Wir haben unter anderem wieder eine klarere Trennung zwischen Meisterinformationen und allgemeinen Informationen, um den Meister beim Leiten des Abenteuers unter die Arme zu greifen, sowie kleine Symbole, die wichtige Informationen liefern.

Außerdem gibt es im Abenteuer einen kleinen Ausblick auf kosmologische Ereignisse, die nicht mehr lange auf sich warten lassen. Viel Spaß beim Lesen und Spielen.

HIMMELSFEVER

Theria sah zum Himmel. Sie spürte, dass ihr Herr auf sie hinab sah. Er hatte in ihren Träumen zu ihr gesprochen und die goldene Zeit

LET'S PLAY DES ABENTEUERS

Das vorliegende Abenteuer könnt ihr euch als Let's Play-Video auf dem **Ulisses**-Youtube-Kanal anschauen. Im Rahmen eines kleinen Wettbewerbs könntet ihr dafür Plätze gewinnen. Ihr könnt ja mal schauen, welche Entscheidungen die Gruppe auf der Con getroffen hat. So viel sei verraten: Sie waren sicherlich keine strahlenden Helden, sondern gewiefte Schlitzohren. Aber es hat jede Menge Spaß gemacht. Durch sie ist die Idee, die vorliegende Plotskizze zu verschriftlichen erst entstanden. Und durch ihre Handlungen haben sie maßgeblich noch einige Ideen beeinflusst. Vielen Dank an eine tolle Runde!

angekündigt. Doch zuvor musste sie die Weichen stellen. Es war ihre Aufgabe, dafür zu sorgen, dass ihr Herr die Ketten seiner Gefangenschaft sprengen konnte. Sie war das Werkzeug seines Willens. Sie allein! Niemand sonst!

Alles war vorbereitet: Sie hatte dem Schneider das Ornat des Fischpriesters abgeschwatzt und ihn beseitigen lassen; ihre Lakaien hatten bereits einen Fuhrwagen organisiert und sie selbst wartete, dass sich endlich das Zeichen offenbarte. Nicht mehr lange und sie und ihr Herr würden endlich die alte Ordnung einreißen und ihre neue errichten. Finsternis würde sich über Menschen und Götter legen und sie würde ihren verdienten Lohn erhalten. Endlich.

DAS ABENTEUER FÜR DEN EILIGEN LESER

Stichworte zum Abenteuer: ein gigantischer Gwen Petryl-Brocken stürzt nahe Havena auf Aventurien hinab, eine Geweihte des Namenlosen will den Stein für ein finsternes Ritual benutzen, die Helden kommen ihr in die Quere

Genre: Wildnisabenteuer

Voraussetzungen: keine

Ort: Havena und die nähere Umgebung

Zeit: Boron 1038

Komplexität (Spieler/Meister): gering / gering

Erfahrung der Helden: unerfahren bis kompetent

Anforderungen: Körpertalente (mindestens Erfahrung), Naturaltalente (mindestens Erfahrung), Kampftechniken (mindestens Erfahrung)

Lebendige Geschichte: 3 Punkte

LEBENDIGE GESCHICHTE

Jedes DSA-Abenteuer erhält eine Markierung in der Kategorie Lebendiges Aventurien. Damit kann jeder Meister einsehen, wie stark die Bezüge zum Metaplot und der sich fortentwickelnden Geschichte des Kontinents sind.

◆ **1 Punkt:** Das Abenteuer hat keinen Bezug zur lebendigen Geschichte Aventuriens. Personen und Handlung sind beliebig in der Spielwelt platzierbar.

◆ **2 Punkte:** Es gibt ein paar leichte Bezüge zum Metaplot, vielleicht wird ein bestimmter Zeitabschnitt vorausgesetzt, in dem das Abenteuer spielt oder offizielle Meisterpersonen treten auf. Allerdings kann das Abenteuer leicht angepasst werden.

◆ **3 Punkte:** Das Abenteuer ist stark in den Metaplot eingebunden, man erlebt als Held hautnah die lebendige Geschichte Aventuriens mit. Offizielle Meisterpersonen spielen eine wichtige Rolle und das Abenteuer hat einen an Ort und Zeit festgemachten Handlungsablauf, der nur schwer zu ändern ist.

◆ **4 Punkte:** Das Abenteuer gleicht den 3-Punkte-Abentauern, verändert die Spielwelt jedoch stärker oder hat extrem großen Einfluss auf die lebendige Geschichte. Für die Spielwelt bedeutsame und prägende Meisterpersonen können ums Leben kommen oder ganze Landstriche verändern sich nachhaltig.

DIE STRUKTUR DES ABENTEUERS

Dieses DSA5-Abenteuer weist eine spezielle Struktur auf, damit du als Meister immer alle notwendigen Informationen schnell wiederfindest. Grundsätzlich sind alle Informationen *Meisterinformationen*, es sei denn, der Text ist als *allgemeine Information* gekennzeichnet.

◆ **Pfadzeichen:** Dieses Symbol gibt optionale Wege an, die die Helden mit großer Wahrscheinlichkeit einschlagen könnten und wie sich das auf den weiteren Spielverlauf auswirkt.

◆ **Leichter:** An einigen Stellen des Abenteuers kannst du den Helden eine Hilfestellung geben und die Optionen für die Szene wählen.

◆ **Schwerer:** Diese Anmerkungen kannst du berücksichtigen, wenn du es den Abenteuern schwerer machen möchtest.

HINTERGRUND

WAS BISHER GESCHAH ...

Das Szenario führt die Helden in eine der bekanntesten Städte ganz Aventuriens: nach Havena. Dort werden sie Zeuge eines Erdbebens und eines seltsamen Leuchtens am Himmel. Grund dafür ist ein herabstürzender Gwen Petryl-Meteor, der einige Meilen östlich der Stadt aufschlägt.

Während die Bewohner Havenas geschockt sind, bereiten sich einige Glücksritter darauf vor, den wertvollen Stein zu suchen. Unter den Suchenden ist auch die Efferdgeweihte *Theria von Winhall*, die für ihre Kirche das heilige Objekt bergen will. Sie versucht die Helden anzuwerben, denn sie befürchtet, dass es andere Schatzsucher geben könnte, die nichts Gutes mit dem Gwen Petryl vorhaben.

Theria liegt mit dieser Annahme vollkommen richtig, denn sie selbst plant Unheilvolles. Die Priesterin, deren wahrer Name *Losane Wenzel* ist, weihte sich vor ein paar Monaten dem Namenlosen und erhielt von ihrem Gott durch Visionen Anweisungen. Sie soll den Brocken bergen, um ein Ritual zu vollziehen: Mit Hilfe der Macht des Namenlosen will sie das Licht aller Gwen Petryl-Steine auf Dere zum Erlöschen bringen. Dies wäre nicht nur für die Efferdkirche eine Katastrophe, sondern ebenso für alle übrigen Kirchen der Zwölfgötter ein schlechtes Zeichen, gelten die Gwen Petryl-Steine doch als heilige Bruchstücke der Zitadelle von Alveran (siehe Seite 14).

... UND WAS NOCH GESCHEHEN KÖNNTE

Die Helden halten sich gerade in Havena auf und werden – genauso wie alle Bewohner der Stadt – Zeugen des abstürzenden Gwen Petryl-Meteors. Nachdem einige Gebäude Havenas beschädigt wurden, aber der Absturz keine Menschenleben forderte, machen sich die Helden auf, um den blauleuchtenden Stein zu suchen. Dabei werden sie von Theria angesprochen und sie verbünden sich mit der Priesterin, da die Efferdkirche einen gerechten Anspruch auf den Stein hegt. Hingegen scheint der Schatzsucher *Rumpo Derpel* nur aus purem Eigennutz zu handeln und wirkt zunächst wie der eigentliche Widersacher der Heldengruppe.

Theria möchte verhindern, dass andere Schatzsucher den Stein finden, hat aber nicht genug Lakaien, um sich gegen zu viele Konkurrenten zur Wehr zu setzen. Die Helden kommen ihr also gelegen, um die Drecksarbeit für sie zu erledigen.

Auf der Suche nach dem Gwen Petryl folgen die Helden zunächst der Spur der Zerstörung. Sie entdecken die Absturzstelle und setzen sich mit einem wütenden Grubenwurm auseinander, der durch den herabstürzenden Brocken seines Unterschlupfs beraubt wurde und die Gegend unsicher macht.

Nachdem die Helden den Gwen Petryl sichern konnten, liegt es in ihrer Hand, was damit geschieht. Rumpo Derpel will den Schatz ebenfalls bergen, um ihn an den Hehler *Gumbald Guthbrod* zu ver-

SZENARIO

kaufen. Ob die Helden ihrerseits Gumbald den Gwen Petryl andrehen, ihn der Efferdkirche übergeben oder eigene Pläne damit haben, ist schlussendlich von der Entscheidung der Abenteurer abhängig. Egal wie sie sich entscheiden, Theria wird versuchen, den Stein nach der Bergung in die Hände zu bekommen und plant mit ihren Lakaien die Helden zu töten.

KLEINER EXKURS: ANWENDUNGSGEBIETE

Bei Proben auf Talente steht in der Regel in Klammern das Anwendungsgebiet, auf das sich die Probe bezieht. Einige Vor- und Nachteile, aber auch Sonderfertigkeiten unterstützen manchmal nur einen Teilbereich eines Talents und nicht das gesamte Talent. Das Anwendungsgebiet gibt bei einer Probe diesen Teilbereich an.

Beispiele: Betören (Festgestaltung), Körperbeherrschung (Athletik), Sternkunde (Astrologie)

HAVENA – EINE ABENTEUERLICHE STADT

Wir gehen davon aus, dass die Helden Havena nach einem anstrengenden Abenteuer erreicht haben und es sich in der Stadt erstmal gutgehen lassen. Als Meister kannst du dir verschiedene Gründe überlegen, was die Helden hierher führt. Wichtig ist nur, dass die Helden einen ruhigen Abend in einer der Tavernen der Stadt verbringen.

EINSTIEG INS ABENTEUER

Nachfolgend findest du einige Vorschläge, warum es die Gruppe in die Stadt verschlagen haben könnte:

◆ Die Helden haben die Kauffrau *Isegrunde Meeltheuer* (*999 BF, Knollennase, geschwätzig, Stoffhändlerin) bis nach Havena begleitet. Sie warb die Helden an, um auf ihre Güter aufzupassen. Die Helden verbringen nach ihrer Entlohnung (20 Silbertaler pro Held) ein paar Tage in der Stadt und haben von Isegrunde die Adresse der Taverne bekommen oder wurden gar von ihr eingeladen. Aus welcher Gegend die Kauffrau kommt, kannst du gegebenenfalls aus dem letzten Abenteuer der Helden bestimmen. Im Zweifelsfall hat sie die Helden in Honingen angeworben.

◆ Geweihte, Magier, Krieger oder andere Helden mit dem Nachteil *Verpflichtungen* könnten von ihrem Lehrmeister, dem Tempelvorsteher oder ihrem Lehnsherrn nach Havena geschickt worden sein, um einem Freund einen Brief zu überbringen. Der Freund, der Reeder *Daerec Fingorn* (*977 BF, weiße Haare und Vollbart, einäugig, lautes Lachen) erwartet die Helden bereits. Vor ihrer Rückreise spendiert er ihnen einen Abend in der Taverne und begleitet sie sogar dorthin. Der Inhalt des Briefes ist für das eigentliche Abenteuer nicht weiter von Belang. Es könnte einfach eine wichtige Information für Daerec gewesen sein (Handelsrouten, Informationen über einen Konkurrenten, ein Brief eines Verwandten), vielleicht aber auch eine Prophezeiung, die ein Geweihter niedergeschrieben hat und die Daerec vor den Ereignissen in der Stadt warnt (siehe **Ein Blick zu den Sternen**).

◆ Havena ist die Heimat der Havena-Bullen, einer der bekanntesten Immanmannschaften Aventuriens. Vielleicht sind die Helden hier, um die Mannschaft bei einem prestigeträchtigen Spiel oder Turnier zu beobachten? Für Immanfreunde unter den Helden bietet sich in diesem Fall die Kneipe *Esche und Kork* an, wo die Helden mit den Havena-Bullen und zahlreichen Getreuen der Mannschaft den Sieg feiern können. Als Gegner wären die thorswalschen Mannschaften Orkan-Thorwal oder Pottwal-Prem denkbar.

Ein Blick zu den Sternen

In der letzten Zeit konnten die Sternkundler immer wieder seltsame Phänomene am Himmel beobachten: Sternschnuppen, das helle Aufleuchten eines Sterns innerhalb der Sternbilder oder unvorhergesehene Konstellationen der Wandelsterne. Selbsternannte Propheten, aber auch Geweihte der Zwölfe, insbesondere Phex-, Hesinde- und Borongeweihte, sind teils verunsichert über diese Sichtungen. Niemand kann sich einen Reim darauf machen, aber es scheint so, als ob die Sternkundigen erneut ihre Sternkarten und Berechnungen anpassen müssten.

Helden können dies mit einer einfachen Probe auf *Sternkunde* feststellen. Die Ursache bleibt ihnen jedoch vorerst verschlossen.

HAVENA FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: um 30.000

Wappen: silberne Krone über silberner Wellenlinie auf blauem Grund

Herrschaft / Politik: Residenz des Fürsten Finnian ui Bennain

Garnisonen: 3 Schwadronen des Fürstlichen Leibregiments *Niamad Bennain* (Schwere Reiterei), 2 Banner Seekrieger, 1 Banner Söldner, 80 Stadtgardisten, 20 Gardisten des Stadtvogts

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun

Wichtige Gasthöfe: Taverne *Esche und Kork* (Immankneipe), Schänke *Oase der 1000 Freuden* (mit tulamidischem Flair), Schänke *Rondras Einkehr* (Stammkneipe der Kriegerakademie), Taverne *Schatzinsel* (Treffpunkt für Schatzsucher), *Handel und Gewerbe:* vielfältig, vor allem auf Seefahrt bezogen; mehrere Werften und Kontore

Besonderheiten: verfluchte Unterstadt, Magieverbot, Kriegerakademie *Ruadas Ehr*, Seekadettenschule von Havena, gefährliche Hafenzufahrt (tückische Sandbänke)

Stimmung in der Stadt: efferdtreu, kaufmännisch und freiheitsliebend. Die besten Tage der Stadt sind offensichtlich lange vorbei. Zauberern begegnet man abergläubisch und misstrauisch.

Was die Havener über ihre Stadt denken: „Efferd hat uns alles gegeben und uns alles genommen. So oder so, vergessen hat er uns nie.“

Havena ist die Hauptstadt des Fürstentums Albernia, einer ganz im Westen gelegenen Provinz des Mittelreichs. Die Havener sind freiheitsliebend wie alle Albernia und dem Meer auf besondere Weise verbunden, schließlich ist Efferd der Schutzgott der Stadt. Vor etwa dreihundert Jahren überschwemmte der Meeresherrgott Havena wegen eines Frevels und dem Hochmut seiner Bewohner. Noch heute ist die Unterstadt seit dem sogenannten *Tag der Großen Flut* überschwemmt und verflucht. Die Havener werden jeden Tag daran erinnert, können sie doch die aus dem Meer ragenden Türme der Unterstadt sehen – als unheilvolles Mahnmal. Trotzdem erfreut sich Efferd großer Beliebtheit, glauben die Bürger doch, dass er ihnen verziehen hat. Andere wiederum nehmen an, dass eine weitere Katastrophe kurz bevor steht (und so ganz Unrecht haben sie damit nicht).

Havena ist in zwei Stadtviertel (Altstadt und Neustadt) mit insgesamt zehn Stadtteilen unterteilt. Die Altstadt existierte bereits zur Zeit der Großen Flut. In den Altstadt-Vierteln leben die einfachen und ärmeren Bürger der Stadt.

Die Neustadt ist der Wohnort der Reichen und Mächtigen. Hier wohnen die, die es sich leisten können. Das Stadtviertel ist noch nicht sonderlich alt und wurde erst nach der Großen Flut errichtet. Die Helden werden sich vor allem in der Taverne, den Straßen vor der Schänke und an einem Stadttor aufhalten. Der Rest der Stadt wird keine große Rolle im Abenteuer einnehmen.

DAS MAGIEVERBOT

Eine Besonderheit Havenas ist das Magieverbot. Das Verbot wurde vor etwa vierhundert Jahren nach der Tyrannenherrschaft von Magiern durchgesetzt. Weder dürfen Zaubersprüche innerhalb der Stadtmauern gesprochen, noch alchemistische Erzeugnisse hergestellt oder gehandelt werden.

An den Stadttoren werden Zauberer besonders gründlich überprüft. Magier dürfen ihren Stab behalten – das Gilddenrecht gestattet es ihnen –, aber andere erkennbare magische Gegenstände und Elixiere müssen bei der Garde abgegeben werden, bis der Gast Havena verlässt.

Die einzige Ausnahme ist Heilmagie, bei deren Anwendung von einer Strafe abgesehen wird. Ansonsten kann eine Überschreitung des Magieverbots je nach Gefährdung für Bürger oder Eigentum mit Geldbußen, Pranger, Kerkerhaft oder dem Tod bestraft werden.

Achte als Spielleiter darauf, dass auch die Helden von dem Magieverbot betroffen sind. Zauberer mussten also in der Regel ihre magischen Besitztümer abgeben, sofern man sie als magisch identifizieren konnte. Sollte ein Held erkennbar innerhalb der Stadt zaubern, kann dies für ihn schwerwiegende Konsequenzen haben.

DER KNEIPEBESUCH

Es bleibt den Helden überlassen, welche Taverne sie an diesem Abend wählen. Wenn du eine Entscheidungshilfe brauchst, dann lege fest, dass die Helden sich in der Taverne *Schatzinsel* aufhalten.

Das ist zwar nicht die beste Schänke in der Stadt, aber hier treffen sich allerlei Schatzsucher und Möchtegernabenteurer. Ein guter Ort für reisende Helden.

DIE SCHATZINSEL – EINE BELIEBTE TAVERNE FÜR SCHATZSUCHER

Obwohl hier nur schales Bier ausgeschenkt wird, ist die *Schatzinsel* ein beliebter Treffpunkt für eine spezielle Klientel.

Betrieben wird die Taverne von *Waern Poschrat* (*990 BF, dick, Dreitagebart, ansteckendes Lachen), einem ehemaligen Schatzsucher. Überall im Schankraum kann der Besucher Fundstücke und kleine Schätze begutachten, die Waern im Laufe seines abenteuerlichen Lebens gesammelt hat (z.B. ein mohischer Götze, ein maraskanischer Diskus, ein Thorwaler-Schild, das Horn einer riesigen Meereskreatur). Zu jedem Gegenstand kann der Wirt eine spannende Geschichte erzählen, und es vergeht kein Abend, an dem er nicht genau das tut.

Ihm zur Seite stehen eine Handvoll Schankmägde und – burchen, die jedoch alle paar Monde wechseln. Der einzige, der es bislang länger bei ihm ausgehalten hat, ist *Lorion Kremesin* (*1020 BF, blondes, langes Haar, liebliche Stimme, trotz Gerüchten kein Halbfelf), der Schwarm zahlreicher Gäste. Gelegentlich spielen in der Taverne Barden wie *Alwene Corsen* (*1007 BF, kurze schwarze Haare, gutaussehend, singt und spielt Flöte). Die Kneipe ist ein Treffpunkt für die Schatzsucher Havenas, die hoffen, in der überschwemmten Unterstadt den Fund ihres Lebens zu machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Taverne ist an diesem Abend gut besucht. Ihr hattet das Glück, den letzten freien Tisch zu ergattern, den euch der hübsche Schankbursche zugewiesen hat. Das Essen ist herzhaf, der Bierbecher halbwegs sauber und eine Bardin hat angefangen auf ihrer Flöte zu spielen und trägt eine Melodie aus dem Seenland vor. Wir könntet ihr schöner einen Abend nach so einem anstrengenden Tag verbringen?

TANZ, GESANG UND SCHALES BIER

Zunächst sieht alles nach einem ganz normalen Abend in einer Taverne aus. Um sich die Zeit zu vertreiben, haben die Abenteurer genug Gelegenheit.

◆ **Bier:** Wer es ein wenig zu gut mit dem Gerstenbräu meint oder noch andere Alkoholica trinkt, der muss eine Erfolgsprobe auf *Zechen* (Vermeidung von Betäubung durch Rauschmittel) bestehen, die um 1 erschwert ist. Wem sie gelingt, der erleidet keine negativen Auswirkungen durch den vielen Alkohol. Bei Misslingen der Probe erhält der Held für die nächsten 6 Stunden 1 Stufe *Betäubung*. Allerdings erhält der Held, egal wie die Probe auf *Zechen* ausgegangen ist, für 12 Stunden eine Erleichterung von 1 Punkt auf Mutproben und allen Teilproben bei Fertigkeiten, wo Mut eine Rolle spielt (jedoch nur maximal einmal pro Fertigungsprobe).

Ein Zeichen am Himmel

◆ **Boltan:** Unter den Gästen gibt es eine Gruppe von Boltanspielern (Alrik, Hagen und Bert), die die Helden auffordern mitzuspielen. Es geht nur um das Vergnügen und kleine Beträge im Hellerbereich. Jeder Held, der mitspielen möchte, wählt einen Betrag zwischen 1 und 10 Heller aus (sein Einsatz). Danach legt er eine Vergleichsprobe auf *Brett- & Glücksspiel (Kartenspiele)* ab. Sollte er mehr FP als alle seine Gegner behalten, so erhält er den doppelten Einsatz wieder. Diese Probe stellt mehrere Boltanpartien hintereinander dar. Die Werte seiner Gegner: 12/12/12, *Brett- & Glücksspiel* 4.

◆ **Techtelmechtel:** Der junge Schankbursche Lorion und die Bardin Alwene sind an einem kleinen Techtelmechtel mit einem Helden nicht abgeneigt. Sollte ein Held sich für Lorion oder Alwene interessieren, so kannst du eine Sammelprobe auf *Betören (Anbändeln)* mit einem Intervall von 5 Minuten verlangen. Bei Gelingen bringt Lorion dem Helden mehr Essen und Trinken als üblich oder setzt den Preis heimlich runter, bei einem Misslingen meidet der Bursche den Helden. Alwene hingegen fordert den Helden zum Tanzen auf und es hätte sicherlich mehr daraus werden können, wenn nicht kurze Zeit später das Unglück seinen Lauf nimmt. Bei Misslingen der Probe macht Alwene dem Helden schnell klar, dass sie sich nicht für ihn interessiert.

Außerdem kannst du die Helden hier schon mit Rumpo bekannt machen, der an diesem Abend ebenfalls in der *Schatzinsel* anzutreffen ist. Er wird über sich und seine Abenteuer in der Unterstadt erzählen und Waern wird ihn immer wieder unterbrechen, um einige der Märchen richtig zustellen. Die anwesenden Saufkumpane Rumpo werden seine ausladenden Schilderungen hingegen bekräftigen.

✝ Im Grunde müssen die Abenteurer nicht einmal ein Gasthaus aufsuchen oder sich gemeinsam an einem Ort aufhalten. Überall in der Stadt werden die Auswirkungen des Gwen Petryl-Meteors zu spüren sein. Den Tavernenbesuch kannst du ohne größere Probleme verlagern.

🔪 Die Helden können von einem Bekannten (Isegrunde, Dae-rec?) in die Taverne eingeladen worden sein. Somit hast du einen Grund, warum alle Helden hier den Abend verbringen.

👤 Falls sich deine Helden in der Taverne mehr Feinde als Freunde machen, ist es nicht unwahrscheinlich, dass es zu einer Schlägerei kommt. Für die Werte der Kneipengäste kannst du die Schatzsucher verwenden (siehe Seite 28).

PREISE UND ANGEBOTE IN DER SCHATZINSEL

Trinken	Preis
Bier, Krug	8 Kreuzer
Schnaps, Becherchen	12 Kreuzer
Wein, Becher	22 Kreuzer
Brotmahlzeit	2 Heller
Fischgericht	4 Heller
Grütze	5 Kreuzer

Der Abend hätte so schön werden können, wenn Havena nicht Schauplatz einer sich anbahnenden Katastrophe wäre. Zunächst bebt die Erde, dann sehen aufmerksame Beobachter ein helles Leuchten am Himmel und schlussendlich werden die Havener einen Gwen Petryl-Meteor bemerken, der scheinbar auf die Stadt zuhält.

DAS ERDBEBEN

Zunächst kündigt sich der niederfallende Gwen Petryl mit einem leichten Erdbeben an. Jedem Helden ist an dieser Stelle eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gestattet. Ist ein Held durch irgendwelche Aktivitäten in der Taverne abgelenkt, so sollte die Probe um 1 Punkt erschwert sein. Misslingt die Probe, so bemerkt der Held nichts Ungewöhnliches. Gelingt sie hingegen, kommt es auf die FP an, was er bemerkt. Je 3 FP sind eine Qualitätsstufe (QS). Merke dir als Spielleiter, welche Qualitätsstufe jeder Held hier erreicht, denn es wird bei der Rettung der Bürger eine Rolle spielen (siehe Seite 24).

Erste Qualitätsstufe (1-3 FP): Einige Tavernengäste, die angefangen haben zu tanzen, schwanken leicht. Es sieht so aus, als wären sie angetrunken.

Zweite Qualitätsstufe (4-6 FP): Ein auf dem Tisch stehender Becher Bier vibriert und bewegt sich leicht Richtung Tischkante.

Dritte Qualitätsstufe (7+ FP): Der Held spürt deutlich, dass der Boden bebzt.

Bei einem Gelingen der Probe kannst du folgenden Vorlesetext vorlesen. Je nach FP solltest du entsprechend weit vorlesen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zum Vortrag der Bardin haben sich bereits eine rothaarige mollige Frau und ein schlaksiger Alter erhoben und tanzen zur Musik. Die Stimmung in der Taverne ist ausgesprochen gut und viele Gäste klatschen im Rhythmus mit.

◆ **1-3 FP:** Die Rothaarige scheint ein wenig zu tief in ihren Weinbecher geschaut zu haben, denn sie hat große Gleichgewichtsprobleme beim Tanzen. So betrunken war sie aber gar nicht. Ihr Tanzpartner scheint aber ebenfalls zu schwanken.

◆ **4-6 FP:** Im ersten Augenblick hast du gedacht, du hättest dir das nur eingebildet, deswegen hast du genauer hingeschaut. Aber du täuschst dich nicht! Der Bierbecher deines Gefährten hat sich leicht bewegt. Er vibriert und bewegt sich ganz langsam auf die Tischkante zu.

◆ **7+ FP:** Eben warst du dir noch nicht sicher, aber jetzt spürst du es deutlich: die Erde bebzt.

DAS BLAUE LEUCHTEN

Nur ein paar Augenblicke später können die Helden auf der Straße oder – wie in ihrem Fall wahrscheinlicher – aus dem Fenster der Taverne ein blaues Leuchten am Himmel erkennen.

Jedem Helden sollte an dieser Stelle erneut eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zugestanden werden. Bei Gelingen bemerkt der Held etwas. Wieder kommt es auf die FP und die damit verbundene Qualitätsstufe an, was er wahrnimmt.

Je 3 FP sind eine Qualitätsstufe. Merke dir als Spielleiter, welche Qualitätsstufe jeder Held hier erreicht, denn es wird bei der Rettung der Bürger eine Rolle spielen (siehe Abschnitt: **Heldensache**).

Erste Qualitätsstufe (1-3 FP): Die Nacht ist nicht so finster, wie der Held erwartet hat. Draußen ist noch Licht auf der Straße.

Zweite Qualitätsstufe (4-6 FP): In die Taverne leuchtet ein bläuliches Licht hinein.

Dritte Qualitätsstufe (7+ FP): Die Menschen außerhalb der Taverne schauen zum Himmel und sind erstaunt. Das blaue Leuchten strahlt direkt vom Himmel.

Bei einem Gelingen der Probe kannst du folgenden Vorlesetext vorlesen. Je nach FP solltest du entsprechend weit vorlesen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

◆ **1-3 FP:** Irgendwie hast du erwartet, dass es viel dunkler in der Taverne sein muss. Noch wurden keine Kerzen entzündet und es ist schon spät.

◆ **4-7 FP:** Während deine Gefährten und die übrigen Gäste es sich bei Speis' und Trank gut gehen lassen, ist dir aufgefallen, dass die Schwärze der Nacht unterbrochen wurde durch ein blaues Leuchten, dass von draußen hereinscheint.

◆ **7+ FP:** Durch das Fenster des Wirthauses kannst du sehen, dass die Wolkendecke am Himmel über der Stadt bläulich leuchtet. Wie du haben auch andere Menschen auf der Straße das Glimmen am Himmel bemerkt, und schauen nach oben und rätseln, was es damit auf sich hat.

DER GWEN PETRYL-METEOR

Ein gigantischer Gwen Petryl-Brocken von etwa 10 Schritt Durchmesser fliegt auf Havena zu. Der Gwen Petryl ist einerseits für das blaue Leuchten am Himmel verantwortlich, andererseits auch wegen der freigesetzten Kräfte für das leichte Erdbeben.

Glücklicherweise führt die Fluglinie des Brockens nicht direkt auf Havena zu. Er wird einige Meilen östlich der Stadt abstürzen (aber dennoch sehr dicht über der Stadt vorbeikommen, sodass Gebäude beschädigt und Dächer abgedeckt werden). Bei seinem Flug wird ein Teil des Gwen Petryl verbrennen, aber dennoch wird der Stein einer der größten jemals gefundenen Leuchtsteine sein, die ein Aventurier je erblickt hat.

Die Havener, die zunächst von dem leichten Erdbeben und dem blauen Leuchten irritiert sind, verfallen beim Anblick des Meteors in eine Schockstarre oder fliehen in Panik. Auf den Straßen bricht ein Tumult aus. Die Stadtgardisten sind heillos überfordert. Es ist an der Zeit, dass die Helden sich beweisen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zuerst waren die typischen Geräusche der Nacht in Havena zu hören: Musik und grölendes Volk aus den Tavernen. Doch als sich über die Stadt ein quietschendes, zunächst an ein Rauschen erinnerndes Geräusch legte, verstummten die Menschen und die Musik. Zunächst dachten alle, das Rauschen käme vom Meer.

Noch während die Menschen sich fragten, woher das Geräusch stammte, durchbrach das blaue Licht die Wolkendecke über der Stadt, und macht den Weg frei für den Verursacher des Rauschens: ein von blauem Feuer umhüllter Stein. Ein gigantischer Feuerball, der auf die Stadt zuhält. Kein Entkommen, kein Entrinnen.

Die Menschen auf der Straße sind entweder in Schockstarre verfallen, beginnen zu rennen, fangen an zu schreien, oder sinken auf die Knie und beten.

Jemand ruft: „Wieder haben wir Efferd gefrevelt, der letzte Tag ist gekommen!“

HELDENSACHE

Gegen den Meteor können die Helden zwar nichts ausrichten, sehr wohl aber etwas gegen seine Auswirkungen. Je nachdem wie viele Qualitätsstufen die Helden bei den Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* beim Erdbeben und dem Leuchten erzielt haben, stehen ihm unterschiedlich viele Möglichkeiten zu. Die Helden sind durch ihre Wahrnehmung vorbereitet, und können schneller handeln als die meisten Bürger.

Jede Qualitätsstufe, die ein Held erreicht hat, erlaubt ihm eine der folgenden Heldentaten auszuwählen bzw. er kann die entsprechende Probe der Heldentat um 1 erleichtern. Sollten mehrere Helden eine Heldentat übernehmen, müssen sie ihre Proben nacheinander ablegen. Es handelt sich hierbei immer um Erfolgsproben, nicht um Gruppenproben. Jede erfolgreich bestandene Heldentat gibt der Heldengruppe am Ende des Abenteuers Extra-Abenteurpunkte. Im Zweifelsfall sollte jede Szene etwa 15 Kampfrunden Zeit in Anspruch nehmen. Magie oder Liturgieeinsatz sowie kreative Ideen können die erforderliche Probe auf ein Talent ersetzen.

◆ Ein neunjähriges Mädchen, dessen Eltern das Weite gesucht haben, steht völlig verängstigt auf der Straße und weint. Ein Held kann versuchen, das Mädchen zu beruhigen. Dazu muss dem Held eine Probe auf *Überreden (Schmeicheln)* gelingen. Bei Misslingen der Probe verfällt das Mädchen in einen dauerhaften Weinkampf. (2 AP)

◆ Das Pferd eines Händlers scheut und droht eine Gruppe von Bürgern zu verletzen. Ein Held kann das Tier mit einer gelungenen Probe auf *Tierkunde (Abrichten)* wieder beruhigen. Eine misslungene Probe bedeutet, dass der Held sich einen Tritt einfängt (1W6+4 TP). (3AP)

◆ Eine Gruppe von drei dreisten Dieben will die Gunst der Stunde nutzen und versucht die Tür eines Krämerladens aufzubrechen. Möchte ein Held die Diebe vertreiben, muss ihm eine Probe auf *Einschüchtern (Drohungen)* gelingen. Sollte ihm die Probe miss-

SZENARIO

lingen, greifen die drei Diebe ihn eine Kampfrunde lang an. Du kannst für sie die Werte der Schatzsucher verwenden (siehe Seite 28). (6 AP)

◆ Ein Wohnhaus mit einem Kamin wurde durch die Kraft des Meteors schwer beschädigt und der Kamin droht einzustürzen. Bruchstücke könnten auf eine junge Gardistin fallen, die gerade dabei ist, die Straße von den Menschen zu räumen und für Ordnung zu sorgen. Auf Rufe reagiert sie nicht, aber ein Held kann zu ihr hinrennen und sie wegstoßen, um sie vor den herabfallenden Steinen zu retten. Dazu ist eine Probe auf *Körperbeherrschung (Athletik)* notwendig. Bei Misslingen erleidet der Held 1W6+2 SP durch die Trümmer. (3 AP)

◆ Ein alter Mann ist unter einigen Trümmern eingeklemmt worden und seine Ehefrau fleht um Hilfe, da sie es alleine nicht schafft, ihn zu befreien. Gelingt einem Held eine Probe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)*, kann er den Alten befreien. (2 AP)

◆ Aus Neugier ist ein Junge auf das Dach eines Hauses geklettert, aber das Gebäude ist fast vollständig eingestürzt. Wie durch ein Wunder klammert er sich noch immer an ein stehendes Mauersegment, traut sich aber nicht nach unten zu klettern. Ein Held kann ihn mit einer gelungenen Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* bergen. Sollte die Probe misslingen, kann der Held den Jungen zwar retten, fällt aber 3 Schritt tief. (4 AP)

STURZSCHADEN

◆ Für jeden Schritt Höhe, den ein Held stürzt, wird 1W6 gewürfelt und die Gesamtsumme als Schadenspunkte ermittelt.

◆ Um den Sturzschaden zu verringern, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung (Athletik)* ablegen. Jeder Fertigkeitsschritt verringert den Sturzschaden um 1 SP. Negative Ergebnisse werden als 0 gewertet.

◆ Rüstungen helfen beim Sturzschaden nach Meisterentscheid.

Beispiel: Ein Held hat bei der ersten Probe auf Sinnesschärfe (Wahrnehmen) die erste Qualitätsstufe (QS) erreicht, bei der zweiten Probe die dritte Qualitätsstufe. Somit hat er insgesamt vier Qualitätsstufen und kann bei bis zu vier Szenen helfen oder die Stufen nutzen, um die Proben jeweils um 1 zu erleichtern. Der Held könnte z.B. die Szene mit dem eingeklemmten Alten wählen (1 QS) und die Probe um 2 erleichtern (2 QS) und anschließend noch versuchen, das Mädchen zu beruhigen (1 QS).

Der Meteor hat Havena nicht getroffen, ist aber irgendwo südöstlich der Stadt abgestürzt. Die Bürger der Stadt sind aufgeregt, aber als ihnen klar wird, dass die Stadt dieses Mal von einer Katastrophe verschont bleibt, macht sich Dankbarkeit gegenüber den Göttern und den Helden breit, sofern diese erkennbar geholfen haben.

Sollten die Helden wissen wollen, was da gerade über Havena geflogen ist, dann sollten sie eine Probe auf *Sagen & Legenden* ablegen. Auf Seite 14 ff. findest du viele Informationen zu Gwen Petryl-Steinen, je nach QS kannst du den Helden mehr oder weniger Hinweise zu dem Stein geben. Auf jeden Fall sollten die Hel-

den den Namen und den Wert eines solchen Steins in Erfahrung bringen können.

✚ Sollte ein Held nicht helfen wollen oder können, z.B. weil er keine QS angesammelt hat, um eine Heldentat zu versuchen, dann ist dies nicht weiter schlimm. Zumindest solange sich ein Held aktiv beteiligt, wird Theria auf die Gruppe aufmerksam. Sollte überhaupt kein Held etwas getan haben, dann wird Theria Rumpo beauftragen und die Helden müssen von sich aus oder durch einen anderen Auftraggeber motiviert werden (Isegrunde, Daerec?), sich auf die Suche nach dem Gwen Petryl zu begeben.

☞ Du kannst den Helden bei misslungenen Proben auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zumindest einen Versuch für eine Heldentat erlauben. Außerdem kannst du die Aktionen generell um 1 erleichtern, damit die Helden es nicht so schwer haben.

☠ Möchtest du es den Helden schwerer machen, so kannst du alle Proben bei den Heldentaten generell um 1 erschweren. Mit QS können die Helden die Erschwernis wieder abbauen bzw. weitere Erleichterungen erzielen.

DIE ANWERBUNG DURCH THERIA

Den Gelehrten der Stadt ist bald bewusst, dass es sich bei dem Stein am Himmel um einen Gwen Petryl handelt. Noch bevor die meisten Geweihten oder Forscher reagieren, haben Theria, die Helden und Schatzsucher unter Rumpo's Leitung ihre Chance gewittert. Sie sind die ersten, die sich auf die Suche nach der Absturzstelle begeben.

DIE GEWEIHTE AM STADTTOR

Sollten die Helden sich auf die Suche machen wollen, müssen sie die Stadt zu später Stunde verlassen. Nachts werden die Stadttore geschlossen und es wird nicht leicht werden, die Torwächter zu überzeugen, das Tor zu öffnen.

Allerdings wartet bereits Theria an dem Stadttor und versucht mit den Abenteurern ins Gespräch zu kommen. Sie hat die Gruppe schon bei ihren Heldentaten beobachtet und hält die Abenteurer für die richtigen Leute, um die Drecksarbeit zu erledigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Geweihte am Tor sieht euch hilfeschend an, durchbricht ihr Schweigen mit einer Bitte: „Ihr, ich, die ganze Stadt, wir wurden Zeuge eines großen Ereignisses. Was wir dort am Himmel über Havena sahen, war nichts anderes als ein gigantischer Gwen Petryl-Brocken, den Efferd uns aus Alveran geschickt hat. Es ist ein Zeichen und wir müssen ihn bergen. Helft mir und der Kirche, denn ich befürchte, ein so wertvoller Schatz zieht nicht nur Gläubige und Menschen mit ehrlichen Absichten an, sondern auch goldgieriges Geschmeiß.“

WAS BIETET THERIA DEN HELDEN?

Da Theria nicht vorhat, die Helden wirklich zu bezahlen, ist sie bei ihrem Angebot großzügig: Zu Beginn bietet sie jedem Helden 25



Dukaten und die Gunst der Kirche, aber sie lässt sich ohne Weiteres fast beliebig hochhandeln. 5 Dukaten ist aber die maximale Summe, die sie den Helden Voraus geben wird, da sie über keine großen Geldreserven verfügt. Wollen die Helden verhandeln, sollte der Redensführer der Gruppe eine Probe auf *Handel (Feilschen)* ablegen.

Was ist, wenn die Helden nicht mit der Geweihten sprechen?

Gewähre den Helden die Möglichkeit, die Suche nach dem Gwen Petryl ohne eine Absprache mit Theria. Die Helden könnten z.B. im Auftrag eines Freundes (Da-rec?) die Suche nach dem Gwen Petryl beginnen.

In diesem Fall wird die Geweihte entweder den Helden mit ihren Handlangern folgen und nach der Überwindung des Grubenwurms diesen aufflauern. Oder Sie wird in der Stadt auf die Rückkehr der Abenteurer warten und ihnen dann den Gwen Petryl in einem Gespräch oder bei einem Diebstahlversuch zu entwenden versuchen.

Was ist, wenn die Helden mit einem anderen Efferdgerweihnten sprechen wollen?

Je nach Situation muss dann Theria erst mal verschwinden. Sie steht nicht in Kontakt mit den anderen Geweihten der Stadt und ihre Täuschung fliegt sofort auf, wenn den Geweihten Rückfragen gestellt werden oder der Name Theria erwähnt wird. Denn sie ist im Tempel unbekannt.

STADTTÖRE UND STADTWÄCHER

Es ist durchaus denkbar, dass die Helden Schwierigkeiten bekommen die Stadt zu verlassen oder unbemerkt den riesigen Gwen Petryl nach Havena zu schmuggeln.

◆ An dem Tor, durch das die Helden hinauswollen, halten die beiden Torwächter *Hilgerd Braumeister* (*980 BF, grauer Haarkranz, redet nur wenn er muss, traut selbst den Göttern nur Schlechtes zu) und *Oisin Sorglos* (*1020 BF, Sommersprossen, lispelt, göttertreu) Wache. Hilgerd ist ein misstrauischer Mann, der bald pensioniert wird, Oisin hingegen ist in der Ausbildung, und noch Grün hinter den Ohren.

Sollte einem der Wächter Ungewöhnliches auffallen, so werden sie die Helden darauf ansprechen. Achte darauf, dass in Havena das Magieverbot gilt (siehe Seite 22) und die Wächter bei erkennbaren Zauberern und magischen Gegenständen besonders misstrauisch sind.

Sollten die Wächter den Gwen Petryl bemerken, werden sie sofort Verstärkung rufen und die Efferdkirche benachrichtigen.

◆ Die Helden können zudem versuchen, Schmuggler Routen zu benutzen, um die Stadt heimlich zu verlassen oder zu betreten. In diesem Fall muss einem Helden eine Probe auf *Gassenwissen (Kontakte)* gelingen, die um 1 erleichtert ist, um die notwendige Information von einem der zahlreichen Schmuggler der Stadt zu erhalten. Sollte der Held mindestens 10 Silbertaler Bestechungsgeld einsetzen, um die Zunge von Kontaktleuten zu lockern, ist die Probe nicht erschwert.

IN DER MUHRSAPE

Die Suche nach dem heruntergefallenen Gwen Petryl wird sich als lösbare Aufgabe erweisen. Die als Muhrsape bekannte Marschlandschaft um Havena ist kein besonders einladender Ort und gerade in der Nacht kann es zu unliebsamen Begegnungen mit Sumpflöchern oder wilden Tieren kommen.

DIE SUCHE IM SUMPF

◆ Um die Absturzstelle zu finden, müssen die Helden eine Gruppensammelprobe auf *Orientierung* (Intervall 30 Minuten) bestehen. An der Probe dürfen maximal zwei Helden teilnehmen. Sobald 25 FP angesammelt wurden, haben die Helden die Absturzstelle erreicht und es kann weiter gehen mit dem Abschnitt **Der Grubenwurm**. Bei 15 FP haben sie einen Teilerfolg erzielt und sich der Absturzstelle so weit angenähert, dass das Intervall für die Probe auf *Orientierung* auf 15 Minuten fällt.

◆ Jede Stunde, die die Helden unterwegs sind, muss jeder von ihnen eine Probe auf *Wildnisleben* bestehen. Ein Misslingen bedeutet, dass der Held sich während seiner Reise durch die Muhrsape verletzt hat und 1W3 SP erleidet. Bei einem Gelingen erleidet er keinen Schaden.

◆ Sollten die Helden nicht über geeignete Lichtquellen verfügen, so sind sowohl die Proben auf *Orientierung* als auch auf *Wildnisleben* in der Nacht um 5 Punkte erschwert. Geeignete Lichtquellen sind Fackeln, Laternen, Kerzen, ein FLIM FLAM oder die Ewige Flamme des Magierstabs. Und ein Gwen Petryl-Stein.

SZENARIO

◆ Für jede Stunde, die die Helden in der Muhrsape verbringen, würfel mit 1W6. Bei einer 1 und 2 kommt es zu einer Zufallsbegegnung.

ZUFALLSBEGEGNUNGEN IM SWMPF

Würfel bei einer Zufallsbegegnung mit 1W20 und konsultiere die nachfolgende Tabelle

- 1-4 Durch den Sumpf wehende Gase bereiten den Helden Übelkeit. Sie müssen eine Probe *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen, ansonsten erleiden sie für 6 Stunden eine Stufe des Zustands *Betäubung*.
- 5-12 Die Helden begegnen ein paar Wolfsratten, diese fliehen jedoch, ohne die Helden anzugreifen.
- 13-15 nichts geschieht
- 16-18 Jeder Held muss eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* ablegen, um einen Trupp von 1W6 Schatzsuchern zu bemerken. Die Schatzsucher sind mit Fackeln im Sumpf unterwegs, laufen aber in die völlig falsche Richtung. Wollen die Helden sich vor den Schatzsuchern verstecken, so müssen sie eine Vergleichsprobe zwischen Verbergen und Sinnesschärfe der Schatzsucher bestehen.
- 19-20 Unheimliche Lichter sorgen für eine gespenstische Atmosphäre im Sumpf. Alle Helden müssen eine Probe *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* ablegen, bei Mislingen erleiden sie für 6 Stunden eine Stufe des Zustands *Furcht*.

† Die Helden können von dieser Szene kaum abweichen. Denkbar wäre, dass die Helden den anderen Schatzsuchern eine Falle stellen.

🔑 Durch gute Vorbereitung und passende Ausrüstung kann sowohl die Probe auf *Orientierung* als auch auf *Wildnisleben* um 1 erleichtert werden; anstatt zwei Helden, können drei Helden die Probe auf *Orientierung* ablegen; die Helden müssen nur alle zwei Stunden eine Probe auf *Wildnisleben* bestehen.

👤 Du kannst die Probe auf *Orientierung* um 1 erschweren, da die Muhrsape ein unübersichtlicher Ort ist; du kannst das Intervall auf 1 Stunde erhöhen, dadurch haben die Helden mehr Druck rechtzeitig vor Rumpo anzukommen, und die Zahl der Verletzungen durch die Proben auf *Wildnisleben* steigt, da sie länger unterwegs sind; du kannst die Verletzung bei misslungenen Proben auf *Wildnisleben* auf 1W3+1 erhöhen.

DER GRUBENWURM

Die Helden sind fast am Ziel, vor ihnen tut sich aber ein neues Problem auf. Vom Leuchten des fallenden Steins geweckt, konnte sich ein Grubenwurm gerade noch in Sicherheit bringen, bevor der Gwen Petryl einschlug. Unglücklicherweise wurden beim Aufschlag das Versteck und die Brutstätte des Wurms zerstört. Übel gelaunt ist er in der Nähe seines Zuhauses geblieben und bemerkt die Helden, sobald diese sich dem Gwen Petryl bis auf 50 Schritt

nähern. Der lauernde Wurm bricht durch die Bäume und greift die Helden an. Den Grubenwurm zu riechen ist im stinkenden Sumpf fast unmöglich. Du kannst den Helden eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* zugestehen, die um 5 erschwert ist.

Beachte als Meister, dass du den Helden eine Probe auf *Tierkunde (Ungeheuer)* zugestehen solltest, damit sie mehr über den Grubenwurm herausfinden können.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Geruch nach verbrannten Bäumen wird stärker, je näher ihr euch dem glimmenden Leuchten nähert. Doch während ihr euch auf dem sumpfigen Boden immer näher an die Absturzstelle heranwagt, riecht ihr noch etwas anderes. Ein leicht übler Verwesungsgeruch, der von dem Rauch überlagert wurde, aber nun gut riechbar ist.

Als ihr gerade darüber nachdenkt, was das zu bedeuten hat, bricht von der linken Seite, nur wenige Schritte vor euch, eine schwarze Gestalt hervor, groß wie ein Ochse, mit einem langen Echschwanz und einem großen Maul mit spitzen Zähnen.

GRUBENWURM

Größe: 1,50 bis 1,80 Schritt hoch; 2 bis 3 Schritt (ohne Schwanz); 3 bis 4 Schritt lang (mit Schwanz)

Gewicht: 160 bis 200 Stein

MU 13	KL 9	IN 13	CH 8
FF –	GE 12	KO 8	KK 13
LeP 70	INI 13+1W6	AW 6	RS 3
SK –1	ZK –5	GS 5	

Nahkampf	AT	TP	RW
Biss	12	2W6+2	kurz
Klauen	13	1W6+5	mittel
Schwanz	10	1W6+4	lang

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Schildspalter, Wuchtschlag I

Talente: Körperbeherrschung 4, Kraftakte 10, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Willenskraft (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Drache

Beute: wertlos

Kampfverhalten: Der Grubenwurm greift einen zufällig ausgewählten Helden an, danach immer den Helden, der ihn am schwersten seit der letzten Kampfrunde verletzt hat (vorausgesetzt, er kann den Helden erreichen).

Flucht: Verlust von 75% der LeP

Tierkunde:

—4 FP: Grubenwürmer leben in Sümpfen, Mooren und Tümpeln und greifen gelegentlich Menschen an. Sie betrachten sie aber nur selten als Nahrung.

—8 FP: Grubenwürmer stinken erbärmlich.

—12 FP: Obwohl sie Verwandte der Drachen sind, können sie kein Feuer speien und legen keinen Hort an.

SZENARIO

Sonderregeln:

—Gestank: Sobald man sich auf die Reichweite mittel oder kurz nähert, muss man einmal pro Kampf eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen. Bei Misslingen erhält der Angreifer eine Stufe *Verwirrung*. Nach dem Kampf haftet der üble Gestank immer noch an den Helden an. Es dauert 1W3+1 Wochen, bis der Geruch verfliegen ist.

✚ Sollte es den Helden nicht gelingen, den Wurm zu vertreiben oder zu besiegen, können sie nicht zum Gwen Petryl gelangen. Der Grubenwurm verteidigt sein ehemaliges Versteck, bis er vertrieben oder getötet wird.

Die Abenteurer können sich nach einem Rückzug erneut mit dem Grubenwurm anlegen, aber wenn sie sich zu viel Zeit lassen (siehe Abschnitt: **Die Schatzsucher**), dann werden die anderen Schatzsucher unter Rumpo auftauchen. Ansonsten gilt: Die Helden können abwarten und schauen, ob Rumpos Schatzsucher Erfolg haben und ihnen dann versuchen den Stein abzunehmen.

☞ Der Wurm flieht bereits nach dem Verlust von 50 % seiner Lebenspunkte oder beim Einsatz von Feuer oder übernatürlichen Angriffen.

☠ Nicht nur ein Grubenwurm lauert hier. Ein Männchen und ein Weibchen hatten sich zur Paarung zurückgezogen und wurden vertrieben, sodass die Helden es gleich mit zwei Exemplaren dieser Ungeheuer auseinandersetzen müssen.

DIE ABSTURZSTELLE

Nach dem Sieg über den Grubenwurm können die Helden endlich den Ort des Einschlags inspizieren. Doch noch müssen die Helden sich zum einen überlegen, wie sie den Gwen Petryl von hier wegbekommen, zum anderen steht noch eine Auseinandersetzung mit den Schatzsuchern und der fälschen Efferdgeweihten und ihren Lakaien aus.

WIE TRANSPORTIEREN WIRD DEN GWEN PETRYL?

Auch wenn der Stein während des Absturzes an Masse verloren hat, so ist der Meteorit immer noch so groß wie ein Zwerg und wiegt über 200 Stein. Allerdings gibt es verschiedene Methoden, ihn zu transportieren. Im Idealfall haben die Helden schon in der Stadt daran gedacht, wie sie den Gwen Petryl transportieren möchten.

- ◆ Mit einem Lasttier oder einem Karren (problemlos möglich)
- ◆ Mit Seilen und einer Holzkonstruktion (Sammelprobe *Holzbearbeitung*, 10 Minuten)
- ◆ Den Stein rollen und tragen (dauert 1 Tag bis nach Havena und die Helden erhalten 2 Stufen *Betäubung* für zwei Tage)

DIE SCHATZSUCHER

Falls die Helden sich nicht beeilen und entweder zu lange brauchen, um den Gwen Petryl zu erreichen oder an der Absturzstelle abwarten, kann es passieren, dass eine Gruppe von Schatzsuchern auf sie aufmerksam wird und sie sich mit ihnen herumärgern müssen.

Nach dem Absturz des Meteors sind mehrere Gruppen von Schatzjägern aufgebrochen, um den Meteoriten zu suchen. Die einzige Gruppe, die jedoch die Absturzstelle finden könnte, ist die des Rumpo Derpel. Rumpo und seine Leute kennen sich besser in der Unterstadt Havenas als in den Sümpfen aus, aber sie haben es geschafft, der Spur des Gwen Petryls zu folgen.

✚ Sollte es den Schatzsuchern gelingen, den Gwen Petryl in die Hände zu bekommen, beispielsweise, weil sie früher als die Helden vor Ort waren oder den Stein den Helden abgenommen haben, reisen sie so schnell es geht wieder nach Havena. Sie wollen den Gwen Petryl an Gumbald Guthbrod verkaufen. Die Helden können den Schatzsuchern den Stein unterwegs wieder abnehmen. In diesem Fall kann das Abenteuer normal weitergehen. Eventuell muss aber geklärt werden, welches Schicksal die Schatzsucher erlitten haben und was das für Konsequenzen für die Helden hat.

☞ Die Helden treffen nicht auf die Schatzsucher.

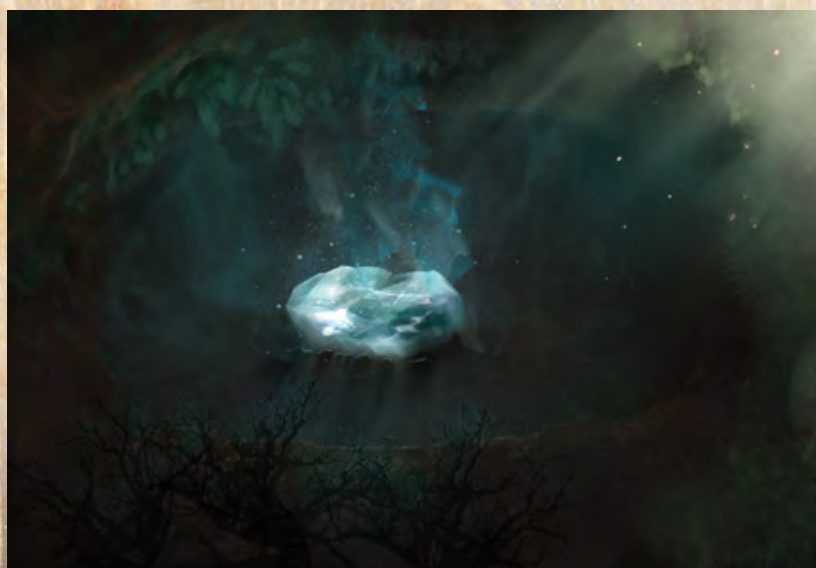
☠ Falls du die Schatzsucher als ernstzunehmende Gegner der Helden einsetzen möchtest, dann erhöhe ihre Zahl um 3 und gib ihnen noch ein paar Waffen mit, beispielsweise eine leichte Armbrust oder einen Streitkolben.

SCHATZSUCHER

MU 13	KL 12	IN 13	CH 12
FF 13	GE 12	KO 12	KK 12
LeP 30	INI 13+1W6	AW 6	RS 0
SK -1	ZK -1	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	12	6	1W6	kurz
Fackel	10	5	1W6+1	mittel

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I



SZENARIO

Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 3, Sinneschärfe 6, Verbergen 4
Anzahl: Helden +2
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffende
Beute: 1W6 Heller
Kampfverhalten: Die Schatzsucher sind nicht auf einen Kampf aus und versuchen Konkurrenten wie die Helden zu provozieren. Lassen die Helden sich nicht einschüchtern, greifen die Schatzsucher an, in der Hoffnung, die Helden vertreiben zu können. Sie haben nicht die Absicht, irgendjemanden zu töten. Dennoch setzen sie gerne <i>Wuchtschläge</i> mit der Fackel ein.
Flucht: Sobald ein Schatzsucher 7 oder mehr LeP verloren hat oder er eine Stufe des Zustands <i>Schmerz</i> erhält, flieht er. Sobald die Schatzsucher in der Minderheit sind, flieht die ganze Gruppe.

KAMPF UM DEN STEIN

Theria wird spätestens in Havena versuchen, den Helden den Stein abzunehmen. Sie könnte die Helden auch an der Fundstelle angreifen, wird es aber bevorzugen, ihnen den Stein in der Stadt abzunehmen – am besten ohne Gewalt. Sollte sie aber keine Wahl haben oder glauben, dass sie leichtes Spiel mit *Überraschten* Helden hat, greift sie sofort an.

†HERIA

MU 15	KL 13	IN 15	CH 13
FF 12	GE 12	KO 12	KK 13
LeP 32	INI 14+1W6	AW 6	RS 0
SK -3	ZK -1	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	10	5	1W6	kurz
Dreizack	14	7	1W6+6	lang

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Finte I
Talente: Körperbeherrschung 5, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 8, Sinneschärfe 4, Verbergen 3
Liturgien: Pech-und-Schwefel-Strahl 7
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffende
Beute: 2W6 Silbertaler
Kampfverhalten: Theria greift zunächst Geweihte oder Zauberer an, weil sie davon ausgeht, dass diese Helden die größte Gefahr darstellen. Nach einem ersten Angriff mit dem Dreizack nutzt sie die Liturgie PECH-UND-SCHWEFEL-STRAHL, um einen Helden sofort auszuschalten. Ihre SchiPs benutzt sie, um Zustände wie <i>Schmerz</i> oder <i>Betäubung</i> zu ignorieren.
Flucht: Theria kämpft bis zur Handlungsunfähigkeit oder dem Tod.
SchiP: 3

PECH-UND-SCHWEFEL-STRAHL

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Aus den Fingern der Geweihten schießt ein purpurner Strahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet 2W6+FP Trefferpunkte Schaden.

Der Strahl zählt als Fernkampfangriff mit einer Schusswaffe und kann entsprechend ausgewichen oder geblockt werden. An Schilden erzeugt er Strukturschaden, wenn er auf sie trifft.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

AsP-Kosten: 8 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

HANDLANGER †HERIAS

MU 14	KL 11	IN 13	CH 12
FF 12	GE 12	KO 12	KK 13
LeP 32	INI 13+1W6	AW 6	RS 0
SK -1	ZK -1	GS 8	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Waffenlos	12	6	1W6	kurz
Streitkolben	12	6	1W6+4	mittel
Fernkampf	FK	LZ	TP	RW
Leichte Armbrust	10	15	1W6+6	10/50/80

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I
Talente: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 8, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 4, Verbergen 3
Anzahl: Helden -2 (mindestens aber 2)
Größenkategorie: mittel
Typus: Kulturschaffende
Beute: 2W6 Heller
Kampfverhalten: Solange Theria handlungsfähig ist, greifen die Handlanger die Helden an. Verfügt ein Handlanger über eine Armbrust, wird er einen Fernkämpfer oder erkennbaren Zauberer beschießen, dann zur Nahkampfwaffe wechseln. Mit dem Streitkolben wird ein Handlanger gegen schwache Gegner den <i>Wuchtschlag I</i> einsetzen, gegen stärkere darauf verzichten.
Flucht: Ein Handlanger flieht, sobald er 50% seiner LeP verloren hat, 2 Stufen des Zustands <i>Schmerz</i> erlitten hat, oder Theria handlungsunfähig ist.

AUSKLANG

Was die Helden schlussendlich mit dem Stein machen, ist ihre Angelegenheit.

◆ Geben sie den Gwen Petryl dem Efferdtempel von Havena, werden sie von den Geweihten fürstlich belohnt (250 Dukaten pro Held) und jeder Abenteurer hat zudem für ewig die Gunst der Kirche auf seiner Seite und die Helden erhalten jeweils ein Muschelamulett mit dem Zeichen Efferds, dass sie als Freunde der Kirche ausweist. Die Belohnung ist zwar bei weitem geringer als der ei-

gentliche Wert des Gwen Petryl, dafür haben die Helden sich aber einen ruhmreichen Namen und Freunde gemacht.

◆ Statt dem Tempel den Fund zu überlassen, können die Helden den Gwen Petryl-Brocken an Gumbald Guthbrod verkaufen. Der findige Hehler macht ihnen ein kaum zu widerstehendes Angebot von 7.000 Dukaten. Zwar benötigt selbst er drei Tage, um die Summe aufzutreiben, aber er lässt sich das Angebot nicht entgehen. Sollte jemals bekannt werden, dass die Helden die Efferdkirche hintergangen haben, werden sie und Guthbrod steckbrieflich in den zwölfgöttergefälligen Landen gesucht.

◆ Wollen die Helden den Stein für sich behalten, müssen sie natürlich über eine Möglichkeit nachdenken, wie sie den Gwen Petryl transportieren bzw. verstecken. In diesem Fall könnte jegliche Entdeckung dazu führen, dass sie sich mit der Efferdkirche auseinandersetzen müssen, aber eventuell können sie sich noch aus der Affäre ziehen (Probe auf *Überreden (Manipulieren)* erschwert um 3) und müssen den Stein nur abgeben. Gelingt ihnen das nicht, werden sie bestraft und zu einem Jahr auf einer Galeere verurteilt.

DER LOHN DER МÜНЕН

Nach den Erlebnissen um den gewaltigen Gwen Petryl-Stein, haben sich die Helden Ruhe und eine Belohnung verdient.

An Abenteuerpunkten sollst du ihnen als Meister **5 Abenteuerpunkte** zugestehen. Außerdem sollten sie auf zwei der folgenden Talente zusätzlich **5 Abenteuerpunkte** bekommen, die sie ausschließlich zum Steigern dieser Fertigkeiten verwenden dürfen: *Götter & Kulte, Orientierung, Sagen & Legenden, Steinbearbeitung, Tierkunde*. Die gesamte Heldengruppe kann zudem durch die Heldentaten in Havena noch AP gesammelt haben, die gleichmäßig auf alle Helden verteilt werden. Runde auf, falls die Punkte nicht gleichmäßig verteilt werden können.

DER OFFIZIELLE VERBLEIB DES GWEN PETRYL

Im offiziellen Aventurien werden zwar der Absturz und die Bergungsaktionen bekannt werden, aber es wird nicht berichtet werden, ob die Efferdkirche den Stein an einen geheimen Ort bringt, die Helden ihn zerteilen oder verkaufen.

DRAMATIS PERSONAE

ТHERIA VON WINHALL

Die als Losane Wenzel geborene Winhallerin hätte vielleicht einen zwölfgöttergefälligen Weg eingeschlagen, wenn sie nicht einen Schicksalsschlag nach dem anderen verkraften musste. Ihre Eltern starben bei einem Orküberfall und als Waisenkind musste sie sich bereits mit zwölf Jahren alleine durchs Leben schlagen. In Havena geriet sie auf die schiefe Bahn und wurde Anführerin einer kurzlebigen Kinderbande, bis sie von der Stadtgarde erwischt wurde und

in den Kerker wanderte. Nach ihrer Haftentlassung gab sie sich dem Alkohol hin, bis in einer schicksalhaften Nacht Losane bei einem Diebstahl ein Buch in die Hände fiel, dessen Lehre sie faszinierte: Die dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen. Sie verfiel dem Gott, ließ sich weihen und erhielt kurze Zeit später Visionen ihres Herrn. Seitdem bereitet sie alles für ein dunkles Ritual vor, dass das Licht aller Gwen Petryl-Steine auf Dere erlöschen lassen soll. Um den Plan auszuführen, hat Losane sich als Efferdgetweihete getarnt und einige Handlanger angeworben, die für Geld alles tun.

GUMBALD GUTHBROD

Kaum ein Händler in Havena ist bei zwielichtigen Gesellen so bekannt wie Gumbald Guthbrod. Der Mitfünfziger lebte lange Jahre als Müller und Getreidehändler ein praisgefälliges Leben. Jedoch musste er hart für seinen Lohn arbeiten und seine Frau zeigte sich mit jedem finanziellen Rückschlag immer unzufriedener, bis Gumbald eines Tages beschloss, dass man seine Brötchen leichter verdienen kann. Er organisierte erst Verstecke für Schmugglerbanden, dann betätigte er sich als Hehler für allerlei Waren.

Gegen die Efferdkirche hegt er einen besonderen Groll, da diese ihm einmal für eine Güldenlandexpedition sein Getreide beschlagnahmte, ohne einen angemessenen Preis zu entrichten. Deshalb ist er als einziger Hehler in Havena bereit, den Gwen Petryl abzukaufen – und er besitzt die notwendigen Geldreserven.

Mit namenlosen Mächten will Gumbald jedoch nichts zu tun haben. Er betrachtet sich immer noch als guter, praisgefälliger Bürger der Stadt, auch wenn seine Geschäfte alles andere als legal sind.

RUMPO DERPEL

Anders als sein großes Vorbild Waern Poschrat ist Rumpo Derpel nur ein mäßig erfolgreicher Schatzsucher. Nach unzähligen Versuchen in der Unterstadt Havenas einen Schatz zu finden, begnügt er sich mit kleinen Aufträgen und Begleitschutz durch den untergegangenen Teil Havenas. Seine Leute – allesamt Verwandte oder gute Bekannte – sind größtenteils Tagelöhner, Männer und Frauen ohne großen Antrieb, aber loyal gegen Rumpo, den sie für den fähigsten Menschen halten, den sie kennen. Rumpos Gier nach Gold und dem Meteorit ist zwar groß, aber er ist weder blutrünstig, noch versucht er gegen die Gebote der Zwölfe zu verstoßen.

ZEITLEISTE

ca. 19.30 bis 20.00 Uhr: Die Helden amüsieren sich in der Taverne.

20.00 Uhr: Ein leichtes Erdbeben in Havena, gefolgt vom Absturz des Gwen Petryl-Steins in den Sümpfen um die Stadt.

20.05 bis 20.30 Uhr: Die Bürger auf den Straßen sind verängstigt; Theria sucht an einem Stadttor nach Helden für ihre Unternehmung; erste Schatzsucher sammeln sich in der Stadt und treffen Vorbereitungen.

1.00 Uhr: Die Schatzsucher unter Rumpo Derpel erreichen die Absturzstellen.

PRODUKTVORSCHAU

KAMPF UM GARETH

Zurück in die Vergangenheit Aventuriens bringt euch das Brettspiel **Orkensturm**: Wir schreiben das Jahr 1010 nach Bosparans Fall. Das Raulsche Reich bangt um Kaiser Hal, der seit einem Jagdausflug im Bornland spurlos verschwunden ist. Noch während Thronerbe Brin von Gareth auf der Suche nach seinem Vater ist, schwingt sich in der Hauptstadt der einflussreiche Answin von Rabenmund auf den Thron. Ausgerechnet jetzt fallen die Orks ins Mittelreich ein!

Die Spieler schlüpfen in die Rollen jener, die in der Kaiserstadt Gareth zurückgeblieben sind. Sie müssen sich für eine Seite entscheiden: Unterstützen sie Kaiser Answin, den Usurpator, oder den rechtmäßigen Thronerben Brin von Gareth? Wird Prinz Brin die Orks zurückschlagen und siegreich vom Schlachtfeld heimkehren? Oder fällt er im Kampf und Answin bleibt als starker Herrscher die einzige Hoffnung des Mittelreichs? Noch ist ungewiss, wer von beiden am Ende triumphiert und das Raulsche Reich in die Zukunft führt, denn Orkensturm hat viele mögliche Ausgänge. Ein Brettspiel für 3 – 8 Spieler ab 14 Jahren. Mit mehr als 200 Karten, acht verschiedenfarbigen Spielsteine-Sets, und einem großformatigen Spielplan mit phantastischen Illustrationen aus der Welt des Schwarzen Auges aus der Zeichenfeder von Nadine Schäkel.



INTRIGENSPIELE IN DEN STREITENDEN REICHEN

Der Roman **Mehrer der Macht** erzählt ein Stück Geschichte aus Andergast und Nostria: Prinz Wendelmir von Andergast hat es nicht leicht: Seine Familie will alsbald eine Ehefrau sehen, die Geliebte Nägel mit Köpfen machen, und überhaupt gehört endlich wieder ein echter Andergaster auf den Thron! Helmbrecht, der tumbe Söldner, und sein schweigsamer Gefährte Melanor scheinen perfekt in die Pläne des Prinzen zu passen – zumindest solange, bis sie ganz eigene Ambitionen entwickeln.

In Nostria müssen unterdessen Königin Yolande und der Waldritter Eilert Rheideryan ihre eigenen Schlachten schlagen, die das Königreich bis an den Rand eines Bürgerkriegs führen. Und während sich Wendelmir in Andergast für einen begnadeten Puppenspieler hält, weben im Verborgenen die Druiden ihre Ränke, die wahren Mehrer der Macht.



GÖTTER, MYTHEN UND GEHEIMNISSE

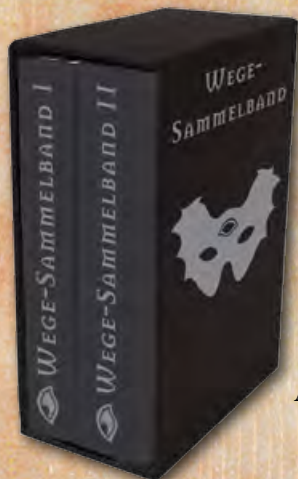
Die lang ersehnte umfangreiche überarbeitete **Neuaufgabe der Historia Aventurica** erscheint in wenigen Wochen. Viele Geheimnisse der vergangenen Zeitalter werden hier gelüftet, viele Geschehnisse der jüngeren Zeit erstmals miteinander verknüpft und durch übersichtliche Zeitleisten in ein anschauliches Verhältnis zueinander gesetzt. Da es sich aber bei Aventurien natürlich um eine phantastische Welt handelt, kommt auch die Mythologie nicht

zu knapp zum Zug, und gerade für die frühen Zeitalter werden auch neue und alternative Lesarten abseits des Zwölfgöttlichen Schöpfungsmythos angeboten.

Diese Spielhilfe enthält umfangreiche Zeitleisten durch die unterschiedlichen Zeitalter der Welt mit dem besonderen Fokus auf Aventurien, basierend auf den Angaben in den einzelnen Regionalspielhilfen und dem Aventurischen Boten. Kenntnisse des Regelwerks sind bei der Lektüre nicht vonnöten.

WEGE SAMMELBAND DELUXE

Dieser luxuriös ausgestattete Sammelband enthält die wichtigsten Regelwerke der 4. Edition von Das Schwarze Auge: Wege der Helden (Teilband I) sowie Wege des Schwerts, Wege der Zauberei und Wege der Götter (Teilband II). Ausgestattet ist diese Vorzugsausgabe mit zahlreichen Lesebändchen und verziertem Buchschnitt. Beide Bände kommen im edlen schwarzen Kunstledereinband daher. Und auch ein gehefteter Gesamtindex der Bände liegt bei, um möglichst schnell das Gesuchte auf den über 1.300 Seiten nachschlagen zu können.



LIBER SAMMELBAND DELUXE

Die beiden zentralen Nachschlagewerke zu Magie und Götterwirken Aventuriens wurden in dieser erratierten Luxusausgabe in einmaliger Ausstattung zusammengeführt. Liber

Cantiones und Liber Liturgium kommen im Schuber mit Kunstledereinband und veredeltem Schnitt sowie einem ganzen Schwung Lesebändchen zu euch an den Spieltisch. Die kunstvolle Gestaltung beider Bände erinnert an ein echtes Gebet- bzw. Zauberbuch. Im Liber Liturgium sind alle bisher veröffentlichten Liturgien aus Wege der Götter und der Vademecum-Reihe nach Regeln der 4. Edition enthalten, überarbeitet und ergänzt. Es ist mit seinem Fokus auf Regeltechnik und Ausgestaltung liturgischen Wirkens ein unschätzbare Nachschlagewerk am Spieltisch - für Spieler und Meister des Schwarzen Auges gleichermaßen. Die überarbeitete Version des Liber Cantiones enthält die geballte Macht der aventurischen Zaubersprüche in einem Band: Alle Zauber nach den Regeln der 4. Edition wurden überarbeitet und ergänzt. Das Kompendium der Spruchzauber ist unentbehrlich für jeden aventurischen Zauberkundigen, ganz gleich ob Hexe, Magier oder elfischer Zauberweber.



MEISTERINFORMATIONEN ZU DEN ARTIKELN DES AVENTURISCHEN BOTEN 171



MEISTERINFORMATIONEN:

»AUFBRUCH UND POTSTAMP«

(1) Die hier wiedergegebene Zusammenfassung ist die genaueste Rekonstruktion der Ereignisse, die der breiten aventurischen Öffentlichkeit zugänglich gemacht wird. Richter Mallorn wird zusammen mit seinem Helfer Elbrecht Fuxfell – sofern die beiden in Ihrer Spielrunde nicht ein anderes Schicksal ereilt hat – zum Tod durch die Flammen verurteilt. Das Urteil wird am 1. Boron 1038 BF vollstreckt.

Für alle im Einfluss des Pertineriums geschehenen Verbrechen wird durch Kaiserin, Kirchen und Rat der Stadt eine Generalamnestie erklärt. Allerdings gibt es noch auf Jahre hinaus immer wieder Untersuchungen, ob konkrete Fälle tatsächlich auf die Droge zurückzuführen sind oder es sich um 'echte' Verbrechen handelte.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »BRABAK IN VITHURIA – HOHEITSRECHTE FÜR DIE BVOC!«

(3) Die Informationen über Porto Sancta Elida sind zutreffend und so ist Brabak zur dritten aventurischen Kolonialmacht auf dem Südkontinent aufgestiegen. Die Gründung der Kolonie setzt auch den Startpunkt für einen vergleichsweise regen Schiffsverkehr zwischen dem Königreich Brabak und der neuen Besetzung. Das Übertragen von Hoheitsrechten an die BVOC entspricht ebenfalls der Wahrheit. Es hat für Mizirion III. den Vorteil, dass er die Staatskasse nicht belasten muss und außerdem im Gegenteil sogar Geld von der Gesellschaft dafür erhielt. Die eigenartig anmutende

Einigkeit in der Audienza wiederum ist auf eine komplizierte Gemengelage zurückzuführen, deren Motivationen durchaus den Gerüchten in der Königsstadt entsprechen: Einerseits der Stolz auf eine brabakische Kolonie, andererseits die Hoffnung, die Occidental-Compagnie auf diese Weise finanziell zu schwächen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »DIE SCHMACH VON VALDAHON«

(6) Jaakon von Turjeleff hat sich nun ganz und gar von der Kirchenführung in Perricum abgewandt. Angetrieben von dem unbedingten Wunsch, Helme Haffax in die Knie zu zwingen und korrumpiert durch den überraschenden Erfolg bei der Gefangennahme Leomar vom Bergs, hat er alle Bedenken in den Wind geschrieben. Das unerwartete Erscheinen des Heermeisters der Kirche erschien ihm dabei wie ein Wink seiner Göttin. Hinzu kam der nur teilweise richtige Eindruck, in der Fürstkomturei wäre die Ordnung nach den jüngsten Aufständen zusammengebrochen. Obgleich selbst ein Hitzkopf, agierte Mirshan von Streitzig j.H. auf dem Schwertzug gen Shamaham mit großer Umsicht. Seinem Eingreifen ist es zu verdanken, dass die totale Katastrophe verhindert werden konnte. Ihm blieb es auch überlassen, die geschlagene Schar zurück zu führen, denn Jaakon von Turjeleff hat sich nach der Schlacht im Moor von Valdahon ganz in sich selbst zurückgezogen. Der aufsehenerregende Sieg gegen die Roten Legionäre in seinem letzten Kampf ist nämlich mitnichten Rondras Werk. Im Gegenteil: Belhalhar versuchte den zutiefst unzufriedenen Jaakon


MEISTERINFORMATIONEN

und führte ihm vor Augen, welche Macht er ihm verleihen könnte, wenn er ihm seine Seele verschriebe. Diesmal noch konnte Jaakon widerstehen, doch seine Gedanken sind seitdem in Aufruhr.

Mythram Leuensschlag von Perricum hat die Schlacht überlebt und befindet sich nun in der Gefangenschaft des Fürstkomturs Helme Haffax. Sein, wie auch das Schicksal Jakoons, wird in den beiden abschließenden Bänden der Splitterdämmerung – Die verlorenen Lande und Der Schattenmarschall – aufgegriffen.

MEISTERINFORMATIONEN ZU


»WEIßE FLAGGEN IN AL'ANFA?«

( 10) Tatsächlich haben schon immer einzelne Kapitäne aus Al'Anfa das Signal der weißen Flagge akzeptiert und respektiert, was in Zukunft häufiger der Fall sein wird. Zwar wartet auf die Mannschaft eines kapitulierten Schiffes dann die Sklaverei, doch aus der Sicht der allermeisten ist das besser als versenkt oder an Bord des eigenen Schiffes erhängt zu werden.

Die Entscheidung über die Anerkennung eines Kaperbriefes wird auf alananischer Seite stets eine Einzelfallentscheidung bleiben, worin kein großer Unterschied zu den anderen Seemächten im Süden besteht. Denn selbst wenn diese anderes behaupten, werden auch von ihnen mitunter Kaperbriefe nicht anerkannt und der entsprechende Freibeuter als gewöhnlicher Pirat behandelt. Meistens sind es besonders in Verruf geratene oder feindliche Seeräuber.


MEISTERINFORMATION ZU

„ÄUßERUNG DES MEISTERS DER BRANDUNG SÜDMEER SCHLÄGT HOHE WELLEN“

( 9) Die Äußerung des Meisters der Brandung Südmeer entsprang tatsächlich einer spontanen Eingebung, die sich dann verselbstständigte. Während die Einlassung der machthungrigen Hochgeweihten zu Al'Anfa nicht überrascht, versucht der Hüter des Zirkels als Kirchenoberhaupt die entfachte Diskussion einzudämmen – was ihm allerdings nicht gelingen wird, da der Widerstand der horasischen Geweihtenschaft gegen die ungeliebte Efferaine H'Rordin-Kugres zu groß ist, die wiederum nicht von ihren Äußerungen abrücken wird.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»EIN BESCHIEDENER LEHRER«

( 11) Die Hintergründe zur Wahl des Hochmeisters der Gelehrsamten Stube, die Melchior Arenbruch (*961 BF, Binokel, Lotostätowierungen auf Stirn und rechtem Handrücken, verkniffener Mund; Reich des Roten Mondes 69) im Winter 1036 BF in das Liebliche Feld führte, können Sie in den Ausgaben 160 bis 162 des Aventurischen Boten nachlesen.

Der charismatische Volkslehrer polarisiert und ist sich dessen bewusst. Er sammelt eine stetig wachsende Anhängerschaft um sich: die Gemeinschaft des Lernens. Zum einen, um mehr Wissen weitergeben zu können, als nur ihm zur Verfügung steht, zum anderen, um eine Bewegung zu formen, die auch nach seinem Tod Bestand hat. Dies wird misstrauisch beäugt – von Adligen und Zünften ebenso wie von Geweihten seiner eigenen Kirche, die eine sorglose Weitergabe von Wissen für gefährlich halten.


Sie können Melchior und seine Anhänger auf verschiedene Weise in Abenteuer im Horasreich einbinden. So können die Helden der Gemeinschaft beistehen, wenn sie sich mit ihren Ansichten in Schwierigkeiten gebracht hat, oder sogar von einem Adligen oder Kirchenfürsten beauftragt werden, die Unruhestifter zum Weiterziehen zu bewegen. Ebenso bieten sich Arenbruch und seine Jünger als interessante Begegnung am Wegesrand, als Quelle sonst schwer zugänglichen Wissens und natürlich als Lehrmeister an.

MEISTERINFORMATIONEN ZU

»LUCARDUS TOT! BORONDRIA GEFALLEN!

GOLGARITEN GESPALTEN!« UND

»VERSCHWINDENDE ZUKUNFT«

( 4 und 5) Die Artikel greifen Dinge auf, welche die Helden im Abenteuer Träume von Tod erleben können. Tatsächlich suchen verschiedene Fraktionen im Gebiet der besetzten Rabenmark nach der prophezeiten Heilsgestalt der Tränenlosen. Aus diesem Grund lassen sowohl Lucardus von Kémet als auch Gernot von Mersingen junge Mädchen entführen, um zu testen, ob sie die Tränenlose sind. Schließlich wird sie tatsächlich gefunden und während der Erdschlacht im Zentrum des Erdheiligtums Al'Zul geopfert, wodurch der Sieg einiger Helden über Lucardus von Kémet überhaupt erst möglich wird.

Bevor er fällt, gelingt es Lucardus von Kémet Borondria überraschend anzugreifen und so schwer zu verletzen, dass sie stirbt bzw. die Führung der Golgariten abgibt, falls es den Helden gelingen sollte, sie zu retten. Während dies im Inneren Al'Zuls geschieht, tobt vor dem Humusheiligtum die Erdschlacht, in welcher Untote und Drachengardisten und die Golgariten mit ihren Verbündeten gegeneinander und jeweils auch gegen die Kräfte Al'Zuls kämpfen, welches beide Fraktionen gleichermaßen angreift. Schließlich erringen die Golgariten einen Sieg, es gelingt jedoch Teilen der Drachengarde zu entkommen und sich zurück zu ziehen.

Nach dem Fall Borondrias kommt es zu heftigen Streitigkeiten um die zukünftige Ausrichtung der Golgariten. Einige unter ihrem Wortführer Saltarez Bahram von Jurios wollen die mystische Seite des Kultes betonen und sich vor allem um die Seelen der Mitglieder und Menschen kümmern. Andere unter Gernot von Mersingen wollen die pragmatische und an einem Kirchenlehen orientierte Politik von Borondria fortsetzen.


Schließlich setzt sich Bahram von Jurios mit seiner Fraktion durch, auch und gerade, weil in der Erdschlacht zum ersten Mal überhaupt die legendären Zwölften Ritter sichtbar als Geister auf der Seite ihrer Kameraden streiten. Die Streitigkeiten können schließlich beigelegt werden, als Saltarez als vorgeschlagenes neues Oberhaupt der Golgariten nach Punin reist, um vom Raben von Punin anerkannt zu werden, seinerseits aber den Austritt von Gernot von Mersingen akzeptiert und auf den Herrschaftsanspruch der Golgariten über die Rabenmark verzichtet.

So bleiben die Golgariten unter ihrem neuen Großmeister Saltarez Bahram von Jurios eine wichtige Gruppe von Kämpfern in der Rabenmark, die politische Herrschaft über das Land jedoch gibt der Orden an den nun rein weltlichen Markgrafen Gernot von Mersingen ab, der dank seiner Verdienste und der Beziehungen seiner Familie von der Kaiserin im Amt bestätigt wird.

MEISTERINFORMATIONEN


Damit ist der Status quo in der Region nach dem Abenteuer Träume von Tod hergestellt und die folgende Zeit bis zum Heerzug der Kaiserin wird vor allem für die Befriedung des Umlandes und die Konsolidierung des Erreichten genutzt. Immer wieder sorgen auch versprengte Truppen der Drachengarde oder einzelne Nekromanten oder Menschenjäger als Räuber für Unruhe, können jedoch von den Truppen der Rabenmark oder mutigen Helden schnell vertrieben oder besiegt werden.

MEISTERINFORMATIONEN ZU »STOERREBRANDT'S PLÄNE EPŤZÜPDEP HITZIGE DEBATTEN«

( 8) Emmeran Stoorrebrandt berichtete im Gespräch mit dem Aventurischen Boten in Ausgabe 170, er plane eine weitere Niederlassung des Stoorrebrandt-Kollegs. Zu diesem Zeitpunkt war er jedoch bereits mit der aktiven Umsetzung dieser Pläne beschäftigt, hatte sich Rat beim Orden der Grauen Stäbe geholt und begonnen, in der Umgebung von Wagenhalt einen geeigneten Ort suchen zu lassen. Aktuell sind Experten der Grauen Gilde, Abgesandte des Stoorrebrandt-Kollegs und des Handelshauses damit beschäftigt, die rechtlichen Details auszuarbeiten und gegeneinander abzuwägen. Auch dabei geht es mitunter zu wie auf dem Markt, doch am Ende wird der Gründung der Dependance wohl nichts im Weg stehen, was sich nicht mit Geld bereinigen ließe. Bis dahin wird vor allem in der Grauen Gilde hitzig darüber debattiert, ob und wie Stoorrebrandt's Vorhaben umzusetzen und zu bewerten sei.

Besonders engagiert zeigt sich dabei Jeldan von Perricum, zwar selbst Weißmagier, doch stets bereit, für Modernisierung in gildenmagischen Angelegenheiten zu streiten. Er machte bereits vor etwas mehr als einem Jahr von sich zu reden, als er eine Debatte über die Bekleidungs Vorschriften im Codex Albyricus anstieß. (Aventurischer Bote 162 und 163)

MEISTERINFORMATIONEN ZU »KHADAN-HORAS HÄLT WORT«

( 10) Der Horas bekräftigt aus tiefster Überzeugung seine Verlobung. Aber er ist unmittelbar nach Rohals Verhüllung für mehrere Monate für niemanden zu sprechen.

Im Geheimen bereitet sich der junge Kaiser auf mehrere Dinge vor: Zum einen zeigt sein Oheim Timor die Welt des Volkes, das er zu Frieden und Wohlstand führen soll, und zum anderen sucht Khadan Mittel und Wege, um den Splitter der Charyptoroth, den er in einer Urne des Unwissbaren nach Thegûn hat verbringen lassen (AB #171), endgültig zu vernichten.

Er bereist das ganze Horasreich und verbringt mehrere Wochen bei seinem Vater Shafir dem Prächtigen in den Hohen Eternen sowie inkognito in den Hallen der Weisheit zu Kuslik. Khadan Varsinian tritt erst im Rahja, kurz vor Beginn des Ritterturniers in Arivor wieder ans Licht der Öffentlichkeit. Unterdessen lädt sich die Stimmung im Horasreich auf, weil die Adligen und Bürger befürchten, dass der Horas die Neujahrsfeierlichkeiten nicht leiten, und so ihrem Reich der Segen der Zwölf versagt bleiben könne.

CHRONOLOGIE DER IPPERAVEPTURISCHEN EREIGNISSE IM AVEPTURISCHEN BOTEN 171

Praios 1038 BF: Die BVOC gründet an der Nordküste Uthurias die Kolonie *Porto Sancta Elida*.

Rondra 1038 BF: Im Fahrwasser der Kolonisation Uthurias verleiht König Mizirion III. der BVOC einige hoheitliche Rechte für deren Besitzungen in Uthuria und dem Güldenland.

Rondra 1038 BF: In Gareth häufen sich wahnhaftige Anfälle unter den Bürgern, die zu grausamen Bluttagen führen. Die Lage spitzt sich zu offenem Aufruhr zu, bis der Notstand ausgerufen und die Stadt abgeriegelt wird.

Efferd 1038 BF: Es wird offenbar, dass die Gareth Bevölkerung über Monate mit einer Droge vergiftet wurde. Als Urheber wird der Gerichtsherr Jodruan Mallorn verhaftet, worauf sich die Lage langsam wieder beruhigt.

Travia/Boron 1038 BF: Drachengardisten und Golgariten verschleppen junge Mädchen in der östlichen Rabenmark.

Boron 1038 BF: Eskalation des Streits der Golgariten auf Burg Mersingen und Überlaufen einiger Streiter zum Erzfeind *Lucardus von Kemet*. Erdschlacht am Humusheiligtum Al'Zul zwischen Streitern der Rabenmark, Golgariten sowie weiteren Kämpfern und einer großen Anzahl von Drachengardisten, Söldnern und Untoten. *Borondria* und *Lucardus* fallen.

Boron 1038 BF: Nach dem Tod von *Borondria* kommt es zum Streit um die Ausrichtung und den neuen Großmeister der Golgariten. *Saltarez Bahram von Jurios* wird neuer Großmeister und *Gernot von Mersingen* tritt aus dem Orden aus. Er wird rein weltlicher Markgraf der Rabenmark.

Boron 1038 BF: Im Süden verbreitet sich die Nachricht, dass alanfanische Schiffe entgegen bisheriger Informationen weiße Flaggen akzeptieren.

Boron 1038 BF: Nach einer Messe des Meisters der Brandung Südmeer entfacht eine hitzige Diskussion in der Efferdkirche

um die Ernennung eines weiteren Meisters der Brandung. **Boron 1038 BF:** Emmeran Stoorrebrandt treibt die Gründung einer weiteren Niederlassung des Stoorrebrandt-Kollegs voran. Kritiker zweifeln die Rechtmäßigkeit des Vorhabens an.

Mitte 1038 BF: Khadan Varsinian Firdayon bekräftigt seine Verlobung mit Udora von Firdayon-Bethana, ist nach seiner Audienz zu Rohals Verhüllung am 7. Hesinde aber mehrere Monate für niemanden zu sehen oder zu sprechen. Schnell machen Gerüchte über eine erneute Erkrankung des Horas in Vinsalt die Runde.

Herbst 1038 BF: Der Sennenmeister der Mittellande, Jaakon von Turjeleff, führt gemeinsam mit dem Heermeister des Schwertbundes, Mythram Leuensschlag, einen Vorstoß Richtung Shamaham. Das Vorhaben endet in einem Debakel: Mythram gerät in Gefangenschaft, Jaakon gelingt im letzten Augenblick die Flucht.

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
Carolina Möbis
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), Carolina Möbis (CM), Daniel Simon Richter (DSR), Alex Spohr (AS)

Lektorat: Britta Neigel

Mitarbeiter dieser Ausgabe: Christian Bender, Anni Dürr, Natascha Ehrenheim, Lena & Matthias Kalupner, Jens Marx, Michael Masberg, Marie Mönkemeyer (MM), Katja Reinwald, Janina & Marcus Robben, Martin Schmidt

Illustrationen: Verena Biskup, Tristan Denecke, Sabrina Klevenow, Diana Rahfoth, Janina Robben, Axel Sauerland, Nadine Schäkel, Patrick Soeder, Anna Steinbauer, Karin Wittig, Louisa Würden

Cover: Nadine Schäkel

Titelzeile des inneraventurischen Teils: Mia Steingräber

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 schriftlicher Genehmigung des Herausgebers. Ähnlichkeiten mit lebenden oder verstorbenen Personen wären rein zufällig und unbeabsichtigt. Besuchen Sie unsere Website www.ulisses-spiele.de.

Abonnementbedingungen siehe Abo-Bestellcoupon.

Coupon bitte ausschneiden oder kopieren und ausgefüllt einsenden an:

Ulisses Spiele GmbH; Industriestrasse 11; 65529 Waldems Steinfischbach

ABO-BESTELLUNG AVENTURISCHER BOTE

(Bitte den zutreffenden Kasten ankreuzen.)

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

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

Vertragspartner ist die Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH, Industriestr. 11, 65529 Waldems Steinfischbach,

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 Belastungsdatum, 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 rechtzeitige Absendung des Widerrufs (Datum des Poststempels).

(Datum & Unterschrift des Kontoinhabers)

Zum Verbleib beim Abonnement:

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).

Aufbruch und Notstand! Gerichtsherr in Ketten!

Achtung: der folgende Artikel enthält Spielleiter-Informationen zur Kampagne „Gassenhelden“ aus der Box „Gareth – Kaiserstadt des Mittelreichs“. Wenn Sie diese noch als Spieler erleben wollen, sollten Sie an dieser Stelle nicht weiterlesen.

GARETH. Erneut haben Flammen, Gewalt und Tod die Centropole des Raulschen Reiches erschüttert und beinahe hätten die Ereignisse der letzten Wochen zum siebenten Inferno in unserer Stadt geführt! Doch waren es diesmal nicht die Ränke von Dämonenknechten, die mit Feuerbrand und niederhöllischen Mächten über uns hereinbrachen, sondern die Umtriebe eines unserer angesehensten Bürger. Richter Jodruan Mallorn, der erst vor wenigen Monden für seinen selbstlosen Einsatz zum Wohle der Stadt zum Gerichtsherrn berufen wurde (der Bote berichtete, siehe AB 168), ist verantwortlich für das Grauen, das Gareth erfasste!

Noch immer ist nicht völlig geklärt, was genau vorgegangen ist – die offiziellen Stellen hüllen sich bisher in Schweigen – doch konnte der Bote folgende Aussagen zusammentragen, die helfen mögen, Licht ins Dunkel zu bringen.

Gerhalla Isenbrook, wieder eingesetzte Hauptfrau der Criminal Cammer:

„Ich habe von Anfang an gesagt, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis diese unnatürliche Friedfertigkeit ein hässliches Gesicht offenbart. Hoffentlich haben die Ratsher-

ren daraus die Lehre gezogen, dass manche Dinge zu schön sind, um wahr zu sein! Ob ich weiß, was vorgegangen ist? Ich kann noch nicht guten Gewissens mit ‚Ja‘ antworten, doch werde ich mein Möglichstes tun, alles herauszufinden. Was ich weiß ist, dass wir großes Glück hatten. Es hätte noch viel schlimmer kommen können! Der Richter hatte das Ganze wohl über Jahre vorbereitet und eine Menge Bürger haben ihm unwissentlich geholfen. Wer hätte auch geglaubt, dass die Speisung der Armen völlig anderen Zwecken dienen könnte, als dem Stadtfrieden? Eine Droge, die tollwütig macht, verabreicht mit dem Essen, beigefügt im Bier und selbst in manchen Brunnen geschüttet – ein Plan so perfide, wie ich ihn lange nicht erlebt habe. Ich kann nicht verstehen, was Mallorn dazu bewegte, Gareth in ein solches Chaos zu stürzen!“

Verdon Kuchner, Konditormeister:

„Bei Ingerimm und Travia, woher hätt' ich's denn wissen sollen? Ich sollt' doch nur eine Torte backen. Für einen Geburtstag hat er gesagt! Wer? Na dieser Fuxfell, der Schreiber vom Richter Mallorn, aber das wusst' ich damals nicht. Wenn ich geahnt hätt', dass des Backwerk dazu gedacht wär, die halbe Unterwelt in Brand zu stecken ... ich hätt's doch für kein Gold der Welt gemacht. Ich bin doch nicht lebensmüde! Mir schlottern jedes Mal die Knie, wenn ich dran denk', dass die Torte mit Brandöl gefüllt war, aber des wusst' ich nicht, des hat der Fuxfell allein gemacht, ich schwör's bei Praios! Wenn ich doch nur gewusst hätt', dass der den Rollenden Taler abfackeln wollt, um die Unterweltler aufeinander zu hetz'n. Und des alles im Auftrag von dem Richter Mallorn ...“

Bogumil Radomar, Abt des Noionitenklosters:

„Das Mittel gleicht keinem, das wir bisher kannten. Es verwirrt den Geist aller, die es zu sich nehmen und zwingt sie, immer mehr davon haben zu wollen. Der Entzug ist schmerzhaft und langwierig. Viele, die uns überstellt wurden, hätten ihn ohne Hilfe nicht überstanden. Selbst mit dem Gegenmittel, das den Zwölfen sei Dank gefunden wurde, müssen wir behutsam vorgehen. Täglich kommen neue arme Seelen zu uns, die Beistand benötigen, um sich aus dem Zwang des Richters zu lösen. Es wird sicher noch Wochen dauern, bis wir sagen können, dass der Massenwahn Mallorns geheilt ist. Möge Boron jenen beistehen, die wir zu spät finden!“

Filbert Neubacher, Stadtgardist am Drom:
„Die Stadt glich einem Hexenkessel! Überall Feuer, Barrikaden und Wahnsinn. Niemand wusste was zu tun ist. Wir waren ja nur noch zu dritt, Gerhold, Arda und ich. Die andern aus unsrer Wachstube waren entlassen oder tobten selbst mit dem Mob durch die Straßen. Wie hätten wir es zu dritt mit Hunderten aufnehmen sollen? Und Befehle gab es auch keine! Wir hatten uns in der Wachstube verschanzt, keiner rein, keiner raus. In den Zellen tobten die Verrückten, aber aufsperrern wollten wir sie auch nicht – die hätten uns mit bloßen Händen in Stücke gerissen! Als das Ordenshaus der Badilakaner gestürmt wurde, konnten wir nur hilflos zusehen. Arda sagt, sie hätte eine Flugmaschine auf dem Dach landen sehen, das hätte den Tumult endgültig ausgelöst. Ich weiß es nicht, es war, als wären die Niederhöhlen losgebrochen. Ein wildes Hauen und Stechen. Jeder gegen jeden und keiner wusste warum!“

Alrik Alriksson (Name geändert), Inhaftierter im Stadtgefängnis:

„Ich kann mich an nicht viel erinnern. Alles ist so verschwommen, aber ich weiß noch, dass ich immer das Gefühl hatte, dass es wichtig ist. Wichtig, die Wahrheit zu sagen, wichtig friedfertig zu sein, ändern zu helfen. Solche Sachen, die vorher keine Rolle gespielt haben. Es war ein gutes Gefühl. An viel mehr kann ich mich nicht erinnern, nur an den Zorn ... sie sagen, ich hätte vier Leute erschlagen, aber ich kann mich nicht daran erinnern. Was wird jetzt aus mir?“

So und ähnlich sind die Berichte vieler Garether über die letzten Wochen in der Stadt. Der Bote versucht sich im Folgenden an einer Darstellung der Geschehnisse, wie wir sie aus den verschiedensten Aussagen zusammen tragen konnten.

Was im Frühling des letzten Jahres wie ein Auftauchen aus dem Sumpf des Verbrechens begann, verkehrte sich sehr schnell ins Gegenteil. Grund ist nach unseren Ermittlungen ein Rauschmittel, das eingeweichte Kreise als Pertinerium bezeichnen. Der Gerichtsherr Mallorn ließ es zuerst über die Armenspeisungen von 'Gareth betet' den Menschen verabreichen, später auch über die Brauereien und Brunnen in der Stadt. Jeder, der davon genossen hatte, fühlte sich fürderhin den Geboten Praios' und Travias besonders verpflichtet, ganz gleich, welche Einstellungen er zuvor besessen hatte: Hartgesottene Verbrecher wurden lammfromm, geizige Krämerseelen freigiebig und schamlose Huren und Hübschler zu den ärgsten Verfechtern der Keuschheit. Kaum jemand hinterfragte in jenen Tagen den plötzlichen Sinneswandel, schienen doch die Gebete so vieler plötzlich erhört worden zu sein. Doch die Zwölfe haben uns nicht den freien Willen gegeben, dass wir ihn mit Rauschgift und Hexenwerk in Knechtschaft legen, um ihnen zu Gefallen zu sein – und seien unsere Absichten noch so fromm.

Wie es bei jedem Rauschmittel der Fall ist, brauchte es schon bald größere Dosen, um die Wirkung zu erhalten. Da immer mehr Menschen dem Mittel anheimfielen, kann sich wohl jeder bestens vorstellen, dass es nur eine Frage der Zeit war, bis die Versorgung zusammenbrechen musste.

Nur nicht der Richter Mallorn, der offenbar glaubte, es sei nur eine Frage der Zeit, bis sein Zwang zu natürlichem Bedürfnis werde. Doch dem war nicht so: Wem das



Gift entzogen wurde, der verfiel in Raselei, nichts anderes mehr kennend, als eine weitere Dosis zu erlangen, koste es, was es wolle.

Aber auch jene, die weiter den Brei der Bravheit genossen, wurden zunehmend jähzornig. Wie ein Wahn war es für sie, den vermeintlichen Willen Praios' und Travias zu verbreiten und wer sich dem nicht fügte, der ward von ihnen mit Gewalt gezwungen.

Schon bald erhoben die Kirchenherren ihre Stimmen und riefen zur Mäßigung auf. Doch blieben selbst die Worte des Lichtboten ungehört, als die Raserei ihren traurigen Höhepunkt im bestialischen Mord an zwei Geweihten der Rahja fand (der Bote berichtete, siehe AB 169).

Überall in der Stadt flammten Unruhen und Kämpfe auf, Bürger verbarrikierten ihre Straßen und Häuser, nur um schlussendlich selbst dem Wahn anheimzufallen. Die Garde konnte dem längst nicht mehr

Herr werden, denn ihre Zahlen waren auf Betreiben des Richters verringert und die Criminal Cammer geschlossen worden. Die Zellen waren zum Bersten gefüllt mit den Rasenden. Selbst Ausgangssperren und die Einberufung der Spießbürger – von denen viele schon selbst dem Pertinerium verfallen waren – brachten keine Erleichterung. In Alt-Gareth versuchte man gar die Stadttore zu schließen, natürlich ohne Erfolg, denn der Drom mit seinen zahllosen Verzweifelten und Gefallenen befindet sich ja mitten im Viertel.

Schließlich blieb den Ratsherren keine andere Wahl mehr und sie verhängten den Notstand über die Stadt. Schon waren Boten zur Kaiserin entsandt und sollten Söldnerbanner angeworben werden, um die Unruhen, die das Maß offenen Aufruhrs erreicht hatten, blutig mit dem Schwerte niederzuschlagen. Was danach geschah, lässt sich nur schwer rekonstruieren. Es heißt, eine

Gruppe von Avesjüngern habe die Reste der verbliebenen Ordnung – namentlich die Tempelgarden, die Überbleibsel der Stadtwache und, man höre und staune, Gareths Unterwelt – organisiert und im Alleingang die Machenschaften des Richters aufgedeckt. So gelang es ihnen, das geheime Labor Mallorns im Keller des Badilakanerklosters ausfindig und den Helfer des Richters, den Gerichtsschreiber Elbrecht Fuxfell, dingfest zu machen. Mit den so gewonnenen Erkenntnissen, war es möglich, ein Gegenmittel für die Droge zu entwickeln und dem Urheber des Massenwahns auf die Schliche zu kommen. Jener tagte zur selben Stunde im großen Gerichtssaale des Rathauses und verur-

teilte die Opfer seines Treibens zu nichts anderem als dem Tode durch den Strang. Bis zuletzt soll der Gerichtsherr seine Taten verteidigt haben, uneinsichtig ihrer Folgen. Es heißt, er habe sogar dem Abt Radomar mit dem Schandkragen und öffentlicher Auspeitschung gedroht, als der ihn im Gerichtssaal zur Rede stellte. Doch schließlich obsiegte die Wahrheit und der Gerichtsherr ward ob seiner Taten in schwere Ketten gelegt und der Inquisition des Praios überstellt.

Kaum dass der Richter in Gewahrsam genommen ward, schien sich eine dunkle Wolke von der Stadt zu heben. Zwar flackerte noch immer hier und da Gewalt auf, doch konnte die Ordnung inzwischen

weitgehend wiederhergestellt und vielen Opfern des Pertineriums geholfen werden. Es wird aber sicher noch weitere Wochen dauern, bis alle Spuren des Wahns beseitigt sind. Wie mit jenen verfahren werden soll, die im Rausche der Droge zu Mördern und Verbrechern wurden, ist noch völlig unklar – waren sie doch selbst Opfer eines viel größeren Verbrechens und nicht Herr ihrer Sinne.

Was aus der Rezeptur des Pertineriums geworden ist, konnte – oder wollte – uns zur Stunde niemand sagen. Mögen die Zwölfe geben, dass sie bis in alle Ewigkeiten vernichtet sei!

*Kerry ui Brioghan
(Lena & Matthias Kalupner)*

Abenteuerlicher Bote, Rondra 1038

Brabak in Uthuria – Hoheitsrechte für die BVOC!

BRABAK. Pures Verzücken ergriff dieser Tage jene Teile der Bevölkerung Brabaks, die von Aves beseelt scheinen, wie kaum andere Menschen unserer heimatlichen Lande. Vorausgegangen war der euphorischen Stimmung das Einlaufen eines Schiffs unter dem Banner der Steuerradharpie. Dies allein aber kann für solche Begeisterung kaum mehr ausreichen. Mit erwähntem Schiff jedoch erreichten Aufsehen erregende Nachrichten unsere heimischen Gestade: Der Brabacischen Vereinigten Occidental-Compagnie sei es gelungen, eine Kolonie auf dem verheißungsvollen Kontinent Uthuria zu gründen! Wie man hören kann, erreichte eine kleine Flottille der BVOC nach mehrwöchiger Überfahrt und einem Zwischenhalt in Porto Kori-sande auf dem Archipel der Risso schließlich im Praios 1038 BF den Südkontinent. Nach einiger Zeit der Suche, so macht es in den Gasthäusern Brabaks die Runde, wählte man mit Bedacht einen geschützten Ort an der Küste und trug das Banner des Königreichs am Kap an den Strand, um das Land in Besitz zu nehmen und ihm die Errungenschaften der Zivilisation zu bringen. Wie die Compagnie bekannt gab, trägt die neue Besitzung den Namen Porto Sancta Elida und damit den Namen der nostrischen Efferdheiligen Elida von Salza, die vor mehr als einem Jahrtausend den Hungertod der Bevölkerung in der Königsstadt verhinderte. Damit macht die BVOC ihre Ankündigungen, die manch einen zu

Hohn und Spott verleiteten, wahr – der Bote berichtete (AB 167).

Der Meister der Brandung vom Südmeer, Emmeran Tralloper, begrüßte die Wahl des Namens in einem Dankgottesdienst, der den neuen Efferdtempel mit großen Menschenmengen füllte. Dort rief er die Gläubigen auf, für die mutigen Seefahrer zu beten und zu opfern, die in Zukunft diese beschwerliche Reise auf sich nehmen würden. Denn den Glauben in ferne Gestade zu tragen, sei ein Dienst im Angesicht des Stürmischen. Gleichsam aber fragte er, welcher Brandung die neue Kolonie eigentlich zuzurechnen sei. Eine Frage, die, wie Tralloper betonte, nicht allein für die brabakische Kolonie zu stellen sei, sondern ebenso das horasische Nova Methumisa und das alanfanische Porto Velvenya betreffe.

Seit der Verbreitung der Kunde von der Kolonie im Königreich finden sich vor dem Stammhaus der Gesellschaft im Hafen Brabaks vermehrt Bürger der Stadt, aber auch des Umlands und entfernter Ortschaften wie Chutal, die nun ebenfalls ihr Glück in den neuen Landen des Königreichs auf dem Südkontinent suchen wollen. Wie Gaiomo Geraucis, Mitglied des Handelsrats der Compagnie, verlauten ließ, würden in absehbarer Zeit erneut Schiffe gen Süden entsandt werden, um der Kolonie Waren aus der Heimat und Soldaten zu bringen. Bei dieser Gelegenheit, so Geraucis weiter, würden auch erneut sorgsam ausgewählte Siedler die Möglichkeit erhalten, die Reise anzutreten.

Seit der Rückkehr des Schiffs verdichteten sich in nandusgefällig informierten Kreisen die Hinweise darauf, dass König Mizirion III. der BVOC hoheitliche Rechte übertragen habe. So sei es der Compagnie nun in den Kolonien im Gildenland und in Uthuria möglich, im Namen des Königreichs Bündnisse zu schließen und andere Verträge auszuhandeln. Aber auch das Führen von Kriegen, das Errichten von Festungen und die Verteidigung und Ausweitungen der Besitzungen sei damit finanziell und organisatorisch in die Hände der Handelsgesellschaft übergegangen. Im Rahmen dessen sind wohl auch die Anwerbungen zu verstehen, mit denen die Gesellschaft wehrhafte Männer und Frauen in ihre Dienste zu stellen sucht. In der Audienza muss diese Ankündigung mit seltener Einhelligkeit aufgenommen worden sein. Selbst die nicht an der Compagnie beteiligten Familien sollen ihr Wohlwollen bezüglich dieses Machtzugewinns der Gesellschaft signalisiert haben.

Woher diese eigentümlich anmutende Zustimmung in der sonst streitlustigen Audienza rührt, führt zu Spekulationen. Die einen vertreten die Ansicht, dass es der patriotische Geist gewesen sei, der die hohen Familien Brabaks in dieser Frage geeint habe. Andere gehen davon aus, dass die Charazzar und die Bocadilio eher darauf spekulieren, dass die BVOC sich damit übernehme und schließlich daran zerbreche.

Muliro Larekos (Christian Bender)



Aventurischer Bote, Boron 1038 BF

Verschwindende Zukunft



ALTZOLL. Noch immer nehmen die schlechten Nachrichten aus den kürzlich befreiten Gebieten der Rabenmark kein Ende. Nachdem es an ersten Stellen gelungen ist, die gefährlichen Auswüchse und das aggressive Wuchern des Landes zurückzudrängen oder unter Kontrolle zu bringen, treiben nun Räuber ihr Unwesen.

Wie aus einigen Orten in der weiteren Umgebung von Altzoll bekannt wurde, ziehen verschiedene Gruppierungen durch das Land, welche junge Mädchen verschleppen. Sowohl von Drachengardisten, welche die Kinder wohl für finstere Rituale opfern wollen, wird berichtet wie auch von Golgariten, die ebenso herzlos den Familien ihre Töchter entreißen. Ob es sich hier um frevlerische Räuber im Gewand der Streiter BORons handelt oder ob der Orden die entführten Kinder nur vor der Drachengarde in Sicherheit bringen will, ist bisher vollkommen unklar. Eine Stellungnahme konnte weder von Großmeisterin Borondria noch von Markgraf Gernot von Mersingen erhalten werden, da beide sich derzeit auf Burg Mersingen mit weiteren Ordensführern in Klausur befinden.

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

Philosophenstreit auf Maraskan entbrannt



SINODA. In Sinoda kam es unter den Philosophen des Rur-und-Gror-Glaubens zu einer heftigen Auseinandersetzung. Grund dafür war die Feststellung, dass es nur eine Insel mit der Bezeichnung Maraskan gibt. Wie Rur-und-Gror-gefällig kann also Maraskan sein? Müsste es nicht noch ein zweites Maraskan geben, sind doch alle guten Dinge zwei und auf keinen Fall eins?

Der Streit hält die Insel weiterhin in Atem und schon gibt es erste Stimmen, die das Festland nun Maraskan zwei nennen.

Nordmärker Nachrichten

Die Rede der Kaiserin zum Tode Herzog Hartuwals vom Großen Fluss, während der Einweihungsfeier der Pfalz Pervalia im Kosch

Ihr Großen des Raulschen Reiches!
Wir haben euch rufen lassen, um euch höchst selbst von einer schrecklichen Kunde zu unterrichten: Seine Hoheit Hartuwal II. vom Großen Fluss, Herzog der Nordmarken und Unseres Reiches Senneschall, Erzkanzler und Großsiegelbewahrer ist tot! Vor wenigen Stunden wurde Uns sein vom Rumpf gerissener, wüst verstümmelter Kopf zugestellt. Dies ist ein unsägliches Verbrechen gegen Unser Reich, gegen Unsere Krone und gegen Uns selbst. Es ist ein verdammungswürdiges Hämmern an die Grundfesten von allem, was uns lieb und heilig ist. Und bei allen Zwölfgöttern: Unser gerechter, kaiserlicher Zorn treffe die Urheber dieser Tat. Wo auch immer sie sich befinden und wer auch immer sie auch seien mögen: Schon zu dieser Stunde trifft sie Unsere Acht. Ihre Tat sei zu bestrafen wie ein Verbrechen gegen

Unsere kaiserliche Person. Die Krone Rauls des Großen wird weder wanken noch straucheln! Von Unseren Vasallen und Untertanen erwarten Wir, alles zu tun, um Wahrheit, Recht und Ordnung zum Sieg zu verhelfen. Unsere verbündeten Gäste bitten wir hierbei um Unterstützung. In Kürze werden nähere Anweisungen ergehen. Schon übermorgen werden Wir in die Nordmarken aufbrechen, um Unseren Reichserzkanzler in Würde auf seiner letzten Reise zu begleiten. In Elenvina soll Hof gehalten werden. Noch vor Ende des Monats unseres Herren Firun soll neu gefügt werden, was gebrochen ist. Bis dahin ist Zeit zur Trauer und zur Beratung. Möge Rethon ein mildes Urteil fällen und möge der Herzog der Nordmarken eines Schlüssels würdig sein. Gedenkt seiner in euren Gebeten!

Jendromir Murks (Jens Marx)

Ich, Sugra bren Murdak, fordere dich, Helme bren Haffax heraus. Damals, bei der Großen Schlacht an der Mauer hat mein Onkel dich laufenlassen. Aber ich bin nicht so gnädig. Habe gedacht, du bist längst Orkfutter, deswegen habe ich dich in Ruhe gelassen. Habe aber gehört, dass du noch lebst. Ich komme zu dir. Weglaufen bringt nichts. Ich bin schneller.

.....
Relikte aus dem Tempel der Tausend Götter zu verkaufen: Statuetten von Angadepp, Bilder von Bilischmach und Schmuck von Schmurech. Alles echt. Jedes Stück nur zwei Silbertaler. Nimmst du drei, nur sieben Silbertaler. Gutes Angebot. Kaufen.

.....
Einladung zum offenen Seminar "Können Drachen ohne Magie fliegen", ausgeschrieben von der Universität von Methuninis.

Diskutiert mit den anwesenden Magistern und Dozenten über die bislang ungeklärte Frage, ob Drachen ohne Magie nicht hilflose Echsen wären.



Lucardus tot! Borondria gefallen! Golgariten gespalten!



ALTZOLL. Auch nach dem letzten Triumph, der Befreiung von Altzoll, kommt die Rabenmark nicht zur Ruhe. Die Streitigkeiten innerhalb der Golgariten gipfeln in einer zeitweisen Spaltung des Ordens und dem Überlaufen einiger Kämpfer zu ihrem Erzfeind Lucardus von Kémet. Doch statt sich um die Einigkeit des Ordens zu bemühen, zog die Großmeisterin mit den verbliebenen, ihr noch treu ergebenen Streitem in die Wildnis südwestlich von Altzoll, wo es zu einer Entscheidungsschlacht gegen ihren Erzfeind kam.

Zerrissene Raben

Nach den Streitigkeiten innerhalb der Golgariten (der Bote berichtete, **AB 170**) traf sich nun die Ordensführung auf Burg Mersingen, um einen Ausgleich zwischen den verschiedenen Strömungen und Ansichten zu erreichen. Neben der Großmeisterin Borondria waren auch Großkomtur und Markgraf Gernot von Mersingen sowie Justiziar Baranoir und viele weitere Würdenträger des Ordens anwesend. In tagelangen Beratungen beschuldigten sich die Fraktionen gegenseitig, BORons Wille aus den Augen verloren zu haben und nicht mehr dem Sinn des Ordens zu folgen.

Zu einer Sensation kommt es während der Beratungen, als bekannt und auch bewiesen wird, dass Großmeisterin Borondria seit längerer Zeit einen Briefwechsel mit dem Erzverräter Lucardus von Kémet führt, in dem es auch um Geheimnisse des Ordens und BORons geht. Daraufhin warfen einige Teilnehmer ihr Verrat am Orden vor und forderten ihren Rücktritt während andere behaupteten, sie enthalte den Mitgliedern wichtiges Wissen über den Zweck und die Rituale des Ordens vor, so dass der Orden ihren politischen Zielen dient und nicht mehr BORons Wille. Der Streit gipfelte schließlich im Überlaufen einiger Golgariten zum Verräter und früheren Großmeister, der einigen der Kämpfer bei einem Aufeinandertreffen versichert

habe, nur er kenne die tiefsten Geheimnisse des Ordens, welche er vor seinem Verrat nicht weitergegeben habe.

In diesem internen Zwist der Golgariten ging die Anklage gegen einige gefangene, alanfische Ketzler schon fast unter, welche angeblich in der Rabenmark spioniert hätten. Kurz darauf waren sie auf mysteriöse Weise aus der Burg Mersingen verschwunden.

Die Erdschlacht

Wie bereits die letzten Auseinandersetzungen kam die Erdschlacht am alten Mysterium Al'Zul überraschend, doch im Gegensatz zur Schlacht um den Wall oder der Befreiung von Altzoll wirkte der Angriff diesmal wie eine Verzweiflungstat. Vor kurzem war bekannt geworden, dass Lucardus von Kémet die Reste seiner Truppen – samt einiger übergelaufener Golgariten – in der Wildnis südwestlich von Altzoll bei einem alten Heiligtum der Druiden sammelt. Hierher machte sich auch die angeschlagene Großmeisterin auf den Weg, begleitet von den wenigen ihr noch treu ergebenen Golgariten sowie weiteren Kämpfern angeführt von *Saltarez Bahram von Jurios*, der überraschend mit ihr zog. Er kommandierte sogar die Truppen, während Borondria selbst mit einigen wenigen Vertrauten in das zugewucherte Al'Zul eindrang.

Vor der gewaltigen Dornenhecke, die seit Jahrzehnten jedes Eindringen in den mystischen Ort unmöglich macht, lagerten größere Verbände von Untoten und Drachengardisten, die überraschend nicht von Lucardus selbst angeführt wurden sondern vom früheren Baron von Wassertälern Ralmir Arnulf von Tsafelden, der sich wohl dem Verräter angeschlossen hatte, um weiterhin über sein Land herrschen zu können.

Nicht minder überraschend war für viele das erneute Eingreifen von Chayka Gramzahn mit ihren Blutigen Äxten, welche schließlich den verräterischen Baron im Schlachtengetümmel stellen und im Duell töten konnte – wie sein blutiger

Kopf an ihrem Gürtel nach der Schlacht eindeutig bewies. Auch sonst forderte die Schlacht viele Opfer unter Drachengardisten ebenso wie unter den Golgariten und den Kämpfern Chaykas, da sich die ungezügelte Kraft des Humus gegen alle Streiter gleichermaßen wandte. Augenzeugen berichten von Dornenranken, die aus der Hecke oder aus dem Boden schossen und Untote sowie lebendige Streiter umschlangen und zerquetschten. Selbst von Kreaturen wie Wölfen oder gar Menschen, die komplett aus Ranken bestanden und jedes lebendige oder untote Wesen angriffen, wird berichtet. Einige Wenige wollen gar einen Drachenleib gesehen haben, der komplett aus Wurzeln und Blättern bestand und unter den Kämpfern aller Seiten gleichermaßen wütete.

Die größte Überraschung der Schlacht waren jedoch nicht die sterblichen oder untoten Streiter oder die Ranken. Zusätzlich tauchte eine weitere kämpfende Partei auf, die allerdings immer nur kurz in das Kampfgeschehen eingriff. Gerade dort, wo die Golgariten in Bedrängnis gerieten oder einer der Ihren von Untoten erschlagen zu werden drohte, erschienen halb durchscheinende Gestalten in der Tracht der Golgariten. Sie beschützten die Streiter Borons, schlugen deren Feinde zurück oder erschlugen sie gar mit ihren ebenfalls nebelgrauen und halb durchscheinenden Waffen. Sicherlich zwanzig verschiedenen Golgariten, diverse Kämpfer der Rabenmark und auch Söldner aus Chaykas Horde bestätigten die Sichtungen. Viele der Kämpfer BORons dankten ihrem Gott nach der Schlacht für sein Eingreifen, sehen sie diese Streiter doch als seine Boten. Schlussendlich konnten die Golgariten und die Blutigen Äxte den Sieg mehr oder weniger zu gleichen Teilen für sich beanspruchen und der Rest der Drachengardisten flüchtete, während die Untoten fast restlos vernichtet wurden.

Bei Licht besehen

Nach dem Ende der Kämpfe vor dem Dornenwall zogen sich die Golgariten und

Chayka Gramzahn mit ihren Truppen in zwei Lager in der Nähe zurück. Nur kurz darauf kamen einige der Streiter, die in den mysteriösen Ort eingedrungen waren, und brachten Kunde von den Kämpfen, die sich im Inneren des Dornenschungels abgespielt hatten. Fassungslosigkeit herrschte bei den Golgariten als bekannt wurde, dass Borondria tot ist und es nicht einmal zu einem Kampf zwischen ihr und dem Erzfeind Lucardus von Kémet gekommen war. Viele sahen sich nun darin bestätigt, dass sie nicht mehr BORons Weg folgte und dieser sie verlassen hatte.

Erleichtert nahmen die meisten die Nachricht über den Tod des Lucardus von Kémet auf und an der einen oder anderen Stelle wurde eine boronisch-stille aber trotzdem freudige Feier abgehalten. Lediglich Chayka Gramzahn soll vor Wut getobt haben, dass sie den „blutlosen Frevler“ nicht selbst hat erschlagen können.

Leider gehen die Aussagen darüber, was genau sich in Al'Zul abgespielt hat, weit auseinander. Manche sprechen von einem Wunder des Herren des Todes und dass er

Borondrias und Lucardus' Seele als Opfer genommen habe – andere sagen Borondrias Begleiter hätten den Erzverräter erschlagen, nachdem dieser sie niedergestreckt hatte. Manche berichten gar von einer Frau, die gänzlich aus Schmetterlingen bestanden und zu den Anwesenden gesprochen haben soll.

Nach der Schlacht gelang es Saltarez Bahram von Jurios die hier verbliebenen Golgariten zu einen, sahen es doch viele als ein göttliches Zeichen, dass BORons eigene Streiter unter seinem Kommando den Golgariten zu Hilfe geeilt waren. So kehrten sie nach Altzoll zurück. Die Wucherungen in der Gegend haben unterdessen aufgehört und seit der Erdschlacht scheint Peraine wieder ihre Hand über das Land zu halten und die unheiligen Vorgänge einzudämmen.

Gewinner und Verlierer

Die großen Verlierer der Erdschlacht sind Lucardus von Kémet und Borondria, die nicht nur ihr Leben verloren haben sondern auch als gescheiterter Frevler und

Fehlgeleitete in Erinnerung bleiben werden. Selbst Borondrias frühere Anhänger im Orden der Golgariten haben sich inzwischen von ihr losgesagt und sich einem der anderen Lager angeschlossen – noch scheinen die Auseinandersetzungen zwischen den Golgariten nicht ausgestanden und immer noch gehen die Streitigkeiten um die Ausrichtung des Ordens zwischen Gernot von Mersingen, Baranoir und Saltarez Bahram von Jurios weiter, wobei letzterer nach dem vermeintlichen Auftauchen der 12. Ritter unter seinem Kommando viel Zulauf gerade von den Mystikern erhält. Diese sehen darin eine Bestätigung BORons, dass er dessen Weg folgt und unterstützen ihn in der Forderung, dass der Orden seinen politischen Zielen abschwören und sich mehr dem Seelenheil seiner Mitglieder und der Menschen in der Rabenmark widmen soll.

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

Abenteuerlicher Bote, Boron/Hesinde 1038 BF

Die Schmach von Valdahon

Jaakon von Turjeleff führt einen Vorstoß in die Fürstkomturei, den Markgraf Sumudan missbilligt. Warunker vor Valdahon vernichtend geschlagen. Der Heermeister der Rondrakirche ist vermutlich gefallen.

WARUNK. Obwohl im Kaiserreich Kriegsmüdigkeit vorherrscht, brennt in Warunk zumindest Jaakon von Turjeleff darauf, den Kampf in die Fürstkomturei zu tragen. Es ist längst kein Geheimnis mehr, dass der Meister des Bundes darauf drängt, nicht länger abzuwarten, sondern die Gunst der Stunde auszunutzen und zuzuschlagen. Die unsicheren Verhältnisse in Tobimorien einerseits und der jüngste Überraschungserfolg der Gefangennahme des Reichsverrätters Leomar vom Berg andererseits, scheinen den ehemals so nüchternen Mann zu beflügeln.

Vor allem seit Mythram Leuensschlag von Perricum an der Spitze von zwei Dutzend jungen Rondrageweihten in die Stadt einritt. Der Heermeister hatte jene Schwerter Rondras, die sich nach dem überraschenden Bekenntnis des Schwertes der Schwerter zum Ende des rondrianischen Kriegszustandes (der Bote berichtete)

entschlossen hatten, ihm zu folgen, nach Warunk geführt. Auch dies eine Entwicklung, die der Metropolit als Zeichen für sein Vorhaben wertete.

Gemeinsam mit dem Heermeister der Rondrakirche plante Meister Jaakon, noch im Herbst tief in die Fürstkomturei vorzudringen. Auch wenn es nicht belegt ist, gilt in den meisten Gerüchten Shamaham als eigentliches Ziel des Schwertzuges, möglicherweise, um damit einen Brückenkopf für eine Rückeroberung des Vildromtals zu gewinnen. Doch Markgraf Sumudan von Bregelsaum teilte weder die Kriegslust, noch den Optimismus seines streitbaren Verbündeten. Im Gegenteil: Er erinnerte die beiden an die Worte ihrer Matriarchin. Es heißt, der sonst so zurückhaltende Markgraf habe Jaakon erzürnt vorgehalten, sein Plan nehme den jungen Rondrageweihten in des Heermeisters Gefolge jede persönliche Entscheidungen ab und konterkariere damit das Be-

kenntnis Ayla von Schattengrunds. Doch auch diese deutlichen Worte brachten den Meister des Bundes nicht davon ab, den einmal eingeschlagenen Weg weiter zu verfolgen. Jaakon von Turjeleff ist längst nicht mehr der linientreue Gefolgsmann Aylas von einst, sondern verfolgt eigene Pläne, umgibt sich mit eigenen Ratgebern und scheut gewiss keine Konfrontation mit Perricum.

Dennoch vermochte er es nicht, die Warunker Ritterschaft unter seinem Banner zu vereinen. Die Söldner, auf deren Schultern ein Großteil der Aufgabe ruht, Warunk zu schützen, stehen ohnehin in des Markgrafen Sold. Sie blieben also zurück, was Eminenz von Turjeleff vorgeblich gar begrüßte, könne er „ehrlosen Mietlingen doch rein gar nichts abgewinnen“.

Doch es gab durchaus noch andere Befürworter des Schwertzuges. In der Baronie Grünau, auf dem Gebiet der Beilunker Sonnenmark, gesellten

sich gut vier Dutzend bewaffnete Streiter unter Mirshan von Streitig j.H. zu den Warunkern. Gemeinsam drangen Warunker und Beilunker nun zuversichtlich in die Fürstkomturei vor und überstanden erste Scharmützel in der Präfektur Shamaham ohne größere Schwierigkeiten. Solche kündigten sich jedoch in den Ausläufern der Sümpfe von Valdahon an. Elgor Baron von Wickrath und zugleich Hauptmann von Valdahon, schickte sich an, den Vormarsch zu stoppen. Es folgte „ein Lehrstück in moderner Kriegsführung“, wie der Baron von Wickrath sich nicht ohne Häme ausdrückte, als er sich den vereinten Streitern endlich zur Entscheidungsschlacht stellte. Dieser vorausgegangen waren übereinstimmenden Berichten zufolge tagelange Verwirrspiele, in denen die Warunker ihren Feinden hinterher jagen mussten, sich aufteilen und bisweilen mehr gegen das Land selbst, als gegen von Wickraths Mannen kämpfen mussten. Eine Taktik, die mehr und mehr zermürbte und schon vor der eigentlichen Schlacht für erhebliche Verluste sorgte. Gerade die Wahl des Schlachtfeldes am Rande der Sümpfe von Valdahon und nahe einer Stätte, an der vor Jahren frevlerische Geisterbeschwörer ihrem Handwerk nachgegangen waren, besiegelte dann auch das Ende der hehren Pläne. Auf hal-

bem Weg zwischen der Straße von Warunk nach Shamaham sowie Burg Valdahon traf die inzwischen erheblich dezimierte Schar des Metropoliten auf eine ausgeruhte und bestens eingestellte Truppe unter Baron von Wickraths Befehl.

Doch obgleich in der Überzahl, ließ er, der bereits dem Erzketzer Xeraan gedient hatte, es sich nicht nehmen, aus dem Vollen zu schöpfen. Schon nach kurzem Schlagabtausch erschienen ein gutes Dutzend Daimonide sowie drei unförmige, zwei Schritt große Kreaturen, die aus dem Schlamm des Sumpfs selbst geformt zu sein schienen. Damit nicht genug, waberten aus dem nahen Moor mehr und mehr Geister heran, deren Durst auf die Lebenskraft der Kämpfer bald jede Ordnung in sich zusammenbrechen ließ.

Mythram Leuensschlag selbst ritt einen verzweifelten Angriff auf den verräterischen Baron, wurde auf halbem Weg dorthin von einem Armbrustbolzen vom Pferd geholt, ehe die Geister ihn unter ihren durchscheinenden Nichtleibern begruben. Mirshan von Streitig j.H. hingegen formierte seine Beilunker zu einem Gegenangriff, den er jedoch erfolglos abbrechen musste.

Derweil hatten die jungen Rondrageweihten sich aus jeder Ordnung gelöst und kämpften allein, bisweilen auch zu

zweit gegen Daimonide und menschliche Streiter. Die Niederlage war unabwendbar und als der Heermeister fiel, bliesen die Beilunker endgültig zum Rückzug. Widerstrebend schlossen sich ein knappes Dutzend zum Teil schwer verwundeter Rondrianer und einige Warunker Ritter an, derweil der Meister des Bundes sich in einer aussichtslosen Lage befand, in der er gegen eine Übermacht von Roten Legionären focht.

Doch auch in der Niederlage ist die Göttin Sturmesgleich mit den ihren, denn ihrem Diener gelang es, seine Gegner mit einer Serie brachialer Hiebe förmlich in Stücke zu schlagen. Blutbesudelt von Kopf bis Fuß soll Herr Jaakon einige Augenblicke verharret haben, ehe er sich schließlich doch zur Flucht wandte.

Was als Triumph geplant war, endete in einer schmachvollen Niederlage. Eilends flohen die verbliebenen Streiter – etwa ein Drittel Überlebender – zurück nach Grünau. Jaakon von Turjeleff hingegen ritt unverzüglich weiter nach Warunk, allein begleitet von dem halben Dutzend Geweihter, das die Schmach von Valdahon überlebt hatte.

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



Stoerrebrandts Pläne entzünden hitzige Debatten

Wie unsere Leser bereits in der letzten Ausgabe erfahren konnten, plant Emmeran Stoerrebrandt eine weitere Niederlassung des Stoerrebrandt-Kollegs zu gründen. Wie der Handelsherr mir im Gespräch mitteilte, ist sein Wunschort für dieses Vorhaben Wagenhalt. In den letzten Monden wurden bereits mehrfach in Riva ausgebildete Magier in der Nähe der garetischen Kleinstadt gesichtet, wohl auf der Suche nach dem idealen Standort. Es ist eindeutig, Stoerrebrandt will sein Vorhaben mit aller Entschlossenheit umsetzen. Selbstredend führt dies zu leidenschaftlichen Debatten innerhalb der magischen Zunft, aus denen wir hier einen kleinen Ausschnitt abdrucken. Dazu baten wir einige prominente Magier ebenso wie Bewohner Wagenhalts um ihre Meinung, um unseren geneigten Lesern ein breites Meinungsbild präsentieren zu können.

Itsadora Alrikshuber (MM)

Stoerrebrandts Vorhaben widerspricht Codex

Mit großem Schrecken hörten wir von Stoerrebrandts Plänen, sich in Wagenhalt mit seiner Lohnmagierschule auszubreiten. Der moralischen Fragwürdigkeit dieses Unternehmens steht Hesinde sei Dank ein Absatz im Codex Albyricus gegenüber, der derartige Situationen wie den vorliegenden Casus explizit ausschließt. In Band III, Abschnitt XXXVI steht, ich zitiere: »Eyn jede Schule und Lehrereinrichtung soll haben eyn eygen Ort und Platze, nicht derer viele.«

Es ist also ein offenkundiger Widerspruch zum Codex, die Dependance einer Magierakademie aufzubauen. Eine solche wäre laut Codex eine eigene, selbstständige Akademie, die nach entsprechender Prüfung von einer Gilde legitimiert werden muss. Ergo ist Stoerrebrandts Vorhaben de jure und de facto zum Scheitern verurteilt. Überdies ist sein Vorhaben moralisch ein einziger Fauxpas. Wagenhalt ist das Zentrum des Elementaren Hexagramms und ein Hort akademischer Tradition. Dort entstieg einst Rohal der Weise in höchsteigener Person einer Blutulme, dort stand seine Akademie, der Zirkel des Hexagramms. In Wagenhalt lernten und forschten Magier gemeinsam ohne eine

Trennung von Gildengrenzen. An diese große, goldene Zeit will Stoerrebrandt offensichtlich anknüpfen, wenn er sein Unding von magischer Niederlassung dort eröffnen will. Welch entsetzliche Anmaßung! Als ob sich Tradition kopieren ließe! Sie muss hart erarbeitet werden, die Lohnmagier aus Riva weisen ohnehin einen erschreckenden Mangel daran auf. Sie bieten ihr astrales Potential dem Meistbietenden an, statt es für wahrhaft wichtige Dinge einzusetzen. Offensichtlich stellen sie Geld über jeden Forschergeist und Wissenschaft. Möge Hesinde ihnen Einsicht schenken!

Hesindiello Contumaci, Magister am Institut der Arkanen Analysen et Magister extraordinarius puniniensis

Contumacis Denkfehler

Die Pläne, eine Dependance des Stoerrebrandt-Kollegs zu gründen, sorgen derzeit wenig überraschend für zahllose Debatten in Magierkreisen. Selbstverständlich möchte ich meinen Collegae gleich welcher Gilde das Recht auf eine Meinung nicht absprechen, doch eine Papierverschwendung wie die von Hesindiello Contumaci kann nicht unwidersprochen stehengelassen werden.

Der Collega beruft sich offensichtlich auf eine unzeitgemäße Version des Codex Albyricus, die ähnlich alt und vertrocknet sein dürfte wie sein Verstand. Addendum VIII zu Band I der sogenannten Hal-Auflage lässt sich eindeutig entnehmen, welche Passagen bei der letzten Überarbeitung gestrichen wurden, wozu auch Band III, Abschnitt XXX bis XXXVIII zählen. Dass dies Abschnitt XXXVI inkludiert, weiß jeder, der des Zählens mächtig ist. Vermutlich entspringt die Abwehrhaltung zahlreicher Collegae einer Angst, die momentan in Punin und anderswo umgeht. Es ist die Angst vor praktischer Kompetenz. Die Angst vor einer Magierakademie, deren Abgänger mehr beherrschen als theoretische magische Grundlagenforschung. Die Angst vor Magiern, die über ihre Arbeit so sprechen können, dass auch ein Bürger sie versteht. Die Angst, dass andere Akademien dem Beispiel folgen könnten und ebenfalls Zweigstellen grün-

den. Kurzum, die Angst vor Veränderung. Wie nötig einige dieser Veränderungen sind, scheint allgemein gern ignoriert zu werden.

Mit der Wahl des Ortes hat Stoerrebrandt großes Geschick bewiesen und zugleich Provokationen ausgeteilt. Wagenhalt liegt in der Nähe Gareths und damit deutlich dichter an der Zentrale des Handelshauses als Riva. Dazu ist es zum einen ein traditionsreicher Ort, der bei der Geschichte Kundigen ein anerkennendes oder ehrfürchtiges Staunen hervorruft. Bis zu den Magierkriegen bestand dort schließlich mit dem Zirkel des Hexagramms eine Magierakademie von Schülern Rohals des Weisen. Heute herrschen Streit, Konkurrenz und Paragraphenreiterei darüber, wer am würdigsten sei, sich Erbe Rohals zu nennen. Ein entsprechender Anspruch kann, nach Ansicht gewisser hochgebildeter Köpfe, auf keinen Fall einem nicht arkan Begabten wie Stoerrebrandt überlassen werden. Gleiches wird für die noch immer vermuteten, aber bisher unentdeckten Hinterlassenschaften der zerstörten Akademie gelten.

Auf die Einwurfe, es sei unmoralisch, als Magier in Lohn und Brot zu stehen, werde ich hingegen nicht eingehen, auf ein derartiges Niveau kann sich nur jemand hinabgeben, der noch nie den Elfenbeinturm magischer Theoreme verlassen hat. Mir persönlich ist ein praktisch orientierter „Lohnmagier“, wie sich Contumaci auszudrücken beliebt, hundert Mal lieber als ein Theoretiker aus Punin, der sich in seiner eigenen Bibliothek verläuft.

Jeldan von Perricum, Magister extraordinarius (MM)



Weitere Meinungen

„Eine zweite Niederlassung einer bestehenden Magierakademie? Interessante Idee.“

—Salpikon Savartin, Convocatus primus der Bruderschaft der Wissenden

„Wenn die Zauberer hier eine Schule einrichten, sorgt das bestimmt für mehr Verkehr und Handel. Und mehr Umsatz. Angst vor Magiern? Nein, kommen ja eh aus Gareth immer mal welche hier durch. Und der Stoorrebrandt wird ja wohl keine Schwarzkünstler ausbilden lassen.“

—Gänsentrude Lindenbaum, Wirtin in Wagenhalt

„Stoorrebrandts Vorhaben wurde an uns herangezogen. Es gibt noch das eine oder andere fachliche und juristische Detail zu klären, mit dem sich die entsprechenden Experten der Gilde befassen. Doch die Abgänger des Stoorrebrandt-Kollegs zu Riva haben sich bisher stets als kompetente und moralisch

einwandfreie Mitglieder unserer magischen Gemeinschaft gezeigt, so dass meiner persönlichen Meinung nach nichts gegen eine solche Erweiterung des Lehrbetriebs spricht.“

—Elcarna Erillion von Hohenstein, Convocatus primus der Großen Grauen Gilde des Geistes

„Der Stoorrebrandt glaubt auch, er könne machen, was will. Bevor das nicht ganz genau geprüft wurde, eröffnet der hier gar nichts! Erst recht nicht so nah an Gareth!“

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

„Was? Stoorrebrandt, Magierakademie? Ja, ich weiß. Aber ich habe keine Zeit für solchen Blödsinn! Wir ziehen in den Krieg!“

—Saldor Foslarin, Convocatus primus des Bunds des Weißen Pentagramms

„Nun, den Ableger einer Magierakademie gründen ist doch nichts Schlechtes. Ich sehe

nichts, was dagegen spricht. Noch ein Rosinenbrötchen oder eine Zimtschnecke?“

—Haržo Haraldson, Magier und Zuckerbäcker in Belhanka

„Ich werde mich nicht über die Details äußern, in denen Emmeran Stoorrebrandt unseren Rat suchte. Aber er war gut vorbereitet.“

—Magister Falke, Leiter des Gareth Ordenshauses der Ordens der Grauen Stäbe

„Der Stoorrebrandt, der hat so viel Geld, da kann er machen, was er will, nech?“

—Jerodan Renfel, Rollkutscher

„Ein reger Disput gelehrter Herrschaften ist für unsere Spielart der Magie ein steter Quell der Inspiration.“

—Thomeg Atherion, Spektabilität der Akademie der Geistigen Kraft zu Fasar

Aventurischer Bote Boron 1058 BF

Äußerung des Meisters der Brandung Südmeer schlägt hohe Wellen



L'ANFA UND BETHANA. Es sollte es nur ein Gottesdienst sein, in dem sich der Meister der Brandung Südmeer, Emmeran Traloper, lobend über die Namenswahl der neuen Kolonie Brabaks in Uthuria äußern wollte. Doch in seiner Rede stellte der Metropolit des Launenhaften die Frage, welcher Brandung die neuen Kolonien Uthurias zugehörig seien.

Niemand weiß, ob die Einlassung des Meisters der Brandung geplant war oder ob sie einer spontanen Eingebung entsprang. Die Wirkung der Worte sollte jedoch nicht unterschätzt werden. In Windeseile drangen sie über Al'Anfa hinaus bis in das Horasreich. Im Tempel zu Brabak stand der Meister der Brandung für keine Fragen zur Verfügung, da er mit „bedeutsamen innerkirchlichen Angelegenheiten“ beschäftigt sei.

Im Efferdtempel zu Al'Anfa scheint man bereits einen Schritt weiter zu sein: Efferaine H'Rordin-Kugres, die Bewahrerin

von Wind und Wogen, stimmte den Worten des Meisters der Brandung Südmeer nicht nur zu, sondern erklärte bereits den Anspruch Al'Anfas auf das neu zu erschaffende Amt. Es sei, so die Geweihte, „nur richtig und angemessen, wenn die größte und mächtigste Kolonialmacht auch den neuen Meister der Brandung zu Uthuria stellen würde.“ Das Amt selbst, so Hochwürden H'Rordin-Kugres weiter, stehe folglich der höchsten Vertreterin des Meeressgottes zu Al'Anfa zu. Das dies auf sie selbst zutreffen würde, darüber verlor die Geweihte allerdings kein Wort.

Deutlich zurückhaltender gab man sich in Bethana, dem geistigen Zentrum des Efferdkultes. Am Rande einer Audienz räumte Efferdan ui Bennain seine Überraschung bezüglich des Vorstoßes aus dem Süden ein. Allerdings verstehe der Hüter des Zirkels den Gedankengang des Meisters der Brandung Südmeer durchaus. Ob wie gefordert ein weiterer Meister der Brandung ernannt werde, dazu wollte

sich das Kirchenoberhaupt nicht äußern. Jedoch gab seine Erhabenheit zu bedenken, dass die Küsten Uthurias am Südmeer liegen – und für das Südmeer gebe es bereits eine entsprechende Zuteilung. Deutlich weniger Zurückhaltung legen indes die Vorsteher anderer bedeutsamer Tempel des Horasreiches an den Tag. In den Tempeln zu Grangor, Kuslik, Methumis und Vinsalt übten die Geweihten deutliche Kritik am Anspruch ihrer al'anfanischen Glaubensschwester. Besonders unmissverständlich äußerte sich Salia Tangerlund, die Geweihte des Efferd zu Bethana. Sie riet Hochwürden H'Rordin-Kugres „den Kopf unter Wasser zu halten und sich denselben einmal kräftig zu waschen.“ Es bleibt abzuwarten, wie die Diskussion in der Efferdkirche weiter verlaufen wird und welche hohen Wellen noch aus dem Vorstoß des Meisters der Brandung Südmeer entstehen werden.

Muliro Larekos (Martin Schmidt)

Khadan-Horas hält Wort

Am Tag von Rohals Verhüllung bekräftigt der Horas im Sangreal die Verlobung mit Udora von Firdayon-Bethana.

HORASIA. Seit Mitte Travia hatte kaum jemand den jungen Horas leibhaftig gesehen und der scheinbar urplötzliche Aufbruch des Ersten Banners Richtung Thegûn (der Bote berichtete in seiner Ausgabe 170), hatte für wildesten Gerüchte in den Straßen von Horasia, Vinsalt und den anderen Metropolen des Horasreiches gesorgt.

Aber erst am Tag von Rohals Verhüllung teilte sich der junge Kaiser der Öffentlichkeit mit, vorher hielten Hof und Verwaltung sich zur Gänze bedeckt. Der Horas wirkte blass, schmal und übernächtigt, wissen jene zu berichten, die ihn zu Gesicht bekamen, bevor er den traditionellen grauen Schleier überwarf, mit dem das Verschwinden Rohals des Weisen im Lieblichen Feld zeremoniell begangen wird, bevor es zu allerlei Demonstrationen magischer und arkaner Wissenschaften kommt.

Ausdrücklich bekräftigte der Horas seinen Schwur und seine Absicht Udora, die Tochter des Comto Protectors in den

Traviabund zu führen. Mit wohlgesetzten Worten und enormem Charme lud der junge Kaiser die Comtessa, die gerade mit Auszeichnung ihre Armatur an der Hohen Schule der Reiterei zu Neetha beendet hat, ein, gemeinsam mit ihm das Ritterturnier zu Arivor im Rahja zu besuchen.

Groß war der Jubel unter den Anwesenden und verstummte erst, als die magische Inszenierung begann. In diesem Jahr eine Darstellung der besten Illusionisten des Horasreiches: Die elegante Ausschmückung von Rohals Thronverzicht und seinem Kampf gegen Borbarad in der Gor, schlug alle Anwesenden so sehr in ihren Bann, dass beinahe niemanden auffiel, dass der Horas sich kurz nach Beginn der Aufführung unauffällig zurückgezogen hatte.

Die Ankunft seiner Mutter Aldare, der Magisterin der Magister, die Horasia Mitte Hesinde erreichte, schürte aber alsbald erneut die Sorge der Liebfelder um ihren Herrscher. Seit die Magisterin der Magister den Sangreal verließ, um das Erleuch-

tungsfest in den Hallen der Weisheit zu Kuslik zu leiten, hat niemand, der dem inneren Zirkel des Hofes angehört, den Horas zu Gesicht bekommen.

Das Kommen und Gehen von vielerlei Gelehrten aus dem Horasreich sowie dem Ausland, schürt nur die Befürchtungen, dass der junge Kaiser erneut schwer erkrankt ist. Präsentrin Alvene della Tegalliani weist alle Anfragen in Bezug auf das Befinden von Khadan-Horas freundlich aber bestimmt ab – und erneut hüllt sich auch der Comto Protector, Ralman von Firdayon-Bethana, in eisiges Schweigen über den Zustand seines zukünftigen Schwiegersohns. Auf den Straßen Horasias sieht man dieser Tage aber wieder immer einfache Bürger, die kleine Kränze emporhalten und innig für das Wohlergehen des Horas beten.

Baltram Liepenberg,
leitender Schriftmeister
(dsr)

Weißer Flaggen in Al'Anfa?

Eine xeledonische Nachricht erreichte uns schon vor einigen Wochen aus dem Süden, doch an ihrem Wahrheitsgehalt wurde anfangs gezweifelt. Und das völlig zu Recht, stellte der Bericht doch alles, was wir über den alananischen Umgang auf See wissen, in Frage.

In jedem Hafen, jeder Schenke im Süden war bekannt, dass die Al'Anfaner zur See keine Gnade kennen und niemals weiße Flaggen akzeptieren. Bisher war es übliche Politik der Al'Anfaner, dieses im Kriegswesen zu Lande und zu Wasser übliche Zeichen zu ignorieren. Jedes gegnerische Schiff wurde versenkt oder, im Falle einer Kaperung, die gesamte Besatzung hingerichtet.

Doch nun liegt dem Aventurischen Boten ein Bericht vor, der das Gegenteil behauptet. Er stammt von einem Mann namens Dimirion. Dieser war ehemals Leichtmatrose auf der Karavelle *Rose von Brabak*, einem Schiff, dessen Mannschaft sich wohl vorwiegend dem Schmuggel widmete bis es im Rondra dieses Jahres von der Schwarzen Armada aufgebracht wurde. Zu Ohren kam der Bericht unserem tapferen Berichterstatter auf einer Plantage in der Nähe von Sylla, wo Dimirion als Sklave eines alananischen Großgrundbesitzers sein Dasein fristet.

Dimirions Bericht

Um hesindegefällig Wissen zu mehren, hier Dimirions vollständiger Bericht:

„Die brauchten nur einen einzigen, gut gezielten Rotzenschuss, und zack, manövrierunfähig. Beim Klabaubermann, so schießen sonst echt nur die Horatten! Die Rose lag auf dem Wasser wie eine tote Ente. Und wir wussten, wir sind tot. Sie würden uns versenken oder hängen oder beides. Oder uns auf dem Wrack auf dem Meer lassen oder so ... Auf jeden Fall tot. Der Kapitän hat trotzdem eine weiße Flagge gehisst. Er meinte irgendwas von richtigem Aufgeben. Hat natürlich keiner geglaubt, dass die alananischen Hunde das irgendwie interessieren würde. Wir haben uns echt auf das Schlimmste gefasst gemacht, als die längsseits gingen.

Und dann, das glaubst du nicht! Ein Wunder! Sie haben uns nicht versenkt, sondern nur versklaut. Wir waren gerettet!“

Zuerst wurde dieser Bericht völlig verständlich für eine Folge des Dschungelfiebers oder der harten Arbeit gehalten, doch weitere Recherche ergab, dass der ehemalige Matrose die Wahrheit sagen musste, berichteten doch auch Andere von ähnlichem Vorgehen der Al'Anfaner.

Jedoch blieben offizielle Stellungnahmen seitens der Admiralität der Schwarzen Perle auch auf Anfrage aus, deswegen machte sich unser Korrespondent unter Seeleuten und Sklaven der Al'Anfaner auf die Suche nach Antworten. Letztere hüllten sich in ängstliches Schweigen, dafür waren Matrosen und Kapitäne umso gesprächiger. Exemplarisch für die dort vorherrschende Meinung darf wohl die Aussage des berühmten Entdeckers und Uthuriafahrers Velvenyo Morales gelten. Dieser reagierte mit einem kurzen Kopfschütteln und der Frage, warum sie Seefahrertraditionen mit Füßen treten sollten. „Wir wissen alle, was eine weiße Flagge bedeutet“, so Kapitän Morales. „Was haben wir davon, wenn wir uns nicht daran halten?“

Offensichtlich handelte es sich bei der Information, die Al'Anfaner würden keine weißen Flaggen akzeptieren, um, nunja, um was? Eine geschickte Lüge, um Angst und Schrecken vor der Schwarzen Armada zu verbreiten? Ein aufgebauschtes Gerücht, das aus einem oder zwei entsprechenden Zwischenfällen entstand? Ein übliches Vorgehen, von dem mitunter abgewichen wird wie in Dimirions Fall? Oder steckt der Protector Al'Anfas, Oderin du Metuant, dahinter? Hat er neue Gesetze erlassen für die Kapitäne des Imperiums, so dass diese jetzt übliche Verhaltensweisen auf See befolgen? Die Antwort auf all diese Fragen ist unbekannt, hüllen sich doch desbezüglich alle Al'Anfaner in borongefälliges Schweigen.

Auch Kaperbriefe betroffen:

Ebenso unklar ist, ob mit dem plötzlichen Anerkennen allgemein verständlicher Flaggensignale auch ein neues Verhalten in Bezug auf Kaperbriefe einhergeht. Bis-

her erkennen die Al'Anfaner keinen einzigen Kaperbrief von außerhalb ihres Imperiums an und behandeln alle, die einen solchen führen, gleichermaßen als Pirat. Und auch in der Perle des Südens werden Piraten gehängt, anstatt sie als Freibeuter gegen Lösegeld freizulassen oder, wie sonst mit Gefangenen in Al'Anfa üblich, zu versklaven.

Dies zu erfahren, wird nur eine Frage der Zeit sein, steigt doch seit der Entdeckung Uthurias die Zahl der Kaperfahrer und Freibeuter im Süden ebenso an wie die der Piraten. Mögen die Götter geben, dass bald alle entschiedener gegen die Seeräubererei vorgegangen wird, gleich von welcher Seite.

Allen aufrechten Seefahrern kann nur geraten werden, das auf allen Meeren Aventuriens üblichen Signal der weißen Flagge zu nutzen und zu akzeptieren, auch im Umgang mit Al'Anfanern.

Muliro Larekos (MM)

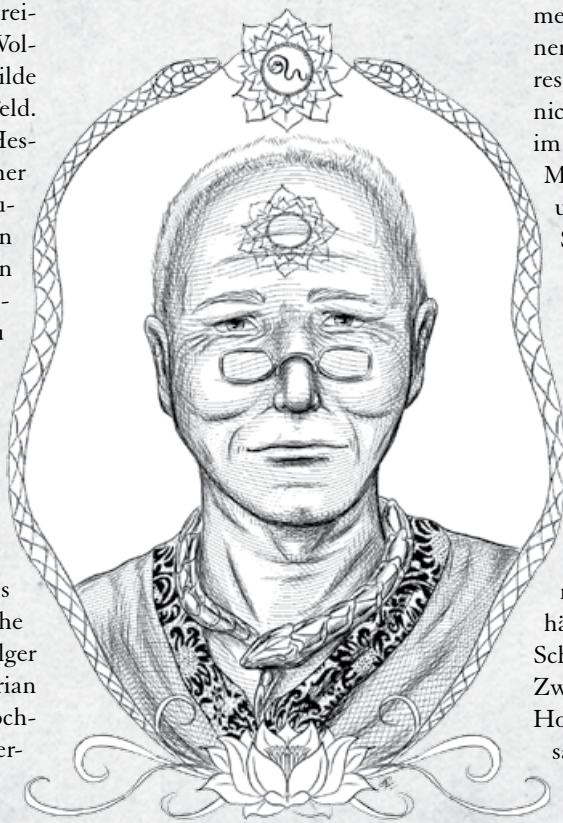
Zeledomischer Spiegel, Travia 1038 BF

Ein bescheidener Lehrer

CLAMETH. Nach Tagen segensreicher Regenfälle waren die Wolken verschwunden. Eine milde Herbstsonne beschien das Liebliche Feld. Auf dem Platz vor dem Clamether Hesindetempel hatten die Schlangendiener einige Bänke aufgestellt. Unter dem guten Dutzend Menschen, die auf ihnen Platz genommen hatten, saßen Bauern neben Bürgern, sogar eine junge Edelfrau hatte sich mit zwei Begleitern zu ihnen gestellt. Sie alle lauschten der sanften Stimme eines Mannes im grüngoldenen Ornat der Hesinde, der recht unscheinbar wirkte – sah man von der Lotostätowierung auf seiner Stirn ab.

Seine Hochwürden Melchior Arenbruch war vor fast zwei Jahren aus dem Hohen Norden in das Liebliche Feld gekommen, um sich als Nachfolger des verstorbenen Schlangensrats Verian Fock zu empfehlen und ihn als Hochmeister der Gelehrsamen Stube zu beerben. Nach dem Vorbild des Lowanger

Tempels, dem er lange Zeit vorgestanden hatte, hatte er



eine bedingungslose Öffnung der größten Bibliothek Aventuriens gefordert, um das gesammelte Wissen der Jahrhunderte jedermann zugänglich zu machen. Hochmeister wurde letztlich mit dem Puniner Rymorio Erkenländer jemand anderes, doch Hochwürden Melchior kehrte nicht in seinen Tempel zurück. Er blieb im Lieblichen Feld – als charismatischer Mahner für eine Öffnung seiner Kirche und als bescheidener Lehrer.

Seitdem kann man ihm allerorten begegnen, sei es in den Studierstuben der Universität von Methumis oder unter freiem Himmel auf dem Land. Überall preist er nicht nur die Gaben seiner Herrin Hesinde, sondern gibt sie auch an die Wissbegierigen weiter. Er selbst bezeichnet sich bescheiden als „lebenslangen Schüler“, der demütig die Aufgabe erfüllt, die ihm seine Göttin aufgetragen hat: zu lernen und zu lehren. Dabei verweist er häufig auf die ferne Heimat Lowangen. Schließlich ist es sein Verdienst, dass jeder Zweite in Lowangen – das für die meisten Horasier jenseits der Grenzen der Zivilisation liegt – des Lesens und Schreibens mächtig ist.

Wenn er von seiner Aufgabe redet, spricht er oft von einer „Angst vor

Hesindes Gaben“, der er entgegentreten möchte. Er sieht diese Angst sowohl bei dem einfachen Volk, das sich „in falsch-verstandener Demut nicht zum Besitz dieser Gaben berufen fühlt“, als auch bei den Mächtigen: „Ein dummes Volk stellt keine Fragen. Gleich einer zahmen Herde folgt es seinem Hirten treu überall hin. Doch so werden wir niemals neue Wege beschreiten.“ Wissen – und damit meint er nicht ausschließlich die hesindianischen Künste – sei kein Privileg, sondern ein Geschenk der Zwölfe an die Sterblichen, um ihr Schicksal zu meistern.

Bei solchen Worten nimmt es kein Wunder, dass Hochwürden Melchior nicht überall willkommen ist. Schon mancher Signor hat ihn seiner Domäne verwiesen und auch nicht in allen Tempeln der Hesinde ist der bekennende Satori gut gelitten. Doch Seine Hochwürden ficht dies nicht an: „Wer den Schwarzpelz überlebt hat, den schreckt nichts mehr.“

In diesem Winter wird der Volkslehrer seinen siebenundsiebzigsten Tstag begehen. Des Reisens ist er noch lange nicht müde. Und so wie manche ihn zurück ins ferne Lowangen wünschen, so wächst auch der

Zuspruch, den er findet. Schon lange reist er nicht mehr alleine, sondern umgeben von einer wachsenden Schar überzeugter Jünger, die sich die Gemeinschaft des Lernens nennt. Sie folgen seinem Beispiel und geben ihr Wissen – sei es in der Heilkunst oder Viehzucht, in Schrift und Sprache oder in ihrem Handwerk – geduldig und ohne eine Gegenleistung zu erwarten an jene weiter, die darum bitten.

Sanya Serpolet (Michael Masberg)

Aventurischer Bote, Hesinde 1038 BF

Neuer Großmeister der Golgariten

DUNIN. In den letzten Wochen hat der Richtungsstreit innerhalb der Golgariten die Arbeit des Ordens überschattet und an vielen Stellen kam es zu mehr oder weniger offenen Feindseligkeiten zwischen den verschiedenen Fraktionen. Nachdem sich Justiziar Baranoir mit seinen Anhängern dem Mystiker Saltarez Bahram von Jurios angeschlossen hatte, gewann dessen Strömung deutlich an Gewicht und die Auseinandersetzungen mit Gernot von Mersingen wurden erbitterter. Bei einer Audienz beim Raben von Punin wurde Saltarez Bahram von Jurios als neu-



er Großmeister des Ordens bestätigt und viele Golgariten sahen sich darin bestärkt, dass das Streben nach politischer Macht nicht im Sinne BORons ist. So erklärte auch der neue Großmeister, dass er das Lehen der Rabenmark an die Kaiserkrone zurückgeben möchte. Bald kehrte wieder Ruhe in den Orden ein, der noch einmal von einem unerwarteten Paukenschlag aufgerüttelt wurde: Gernot von Mersingen ist mit einigen treuen Anhängern aus dem Orden ausgetreten!

Noch nie in der gesamten Geschichte des Ordens ist dies vorgekommen, verpflichtet sich doch jeder Golgarit dem Orden

und BORon bis in den Tod zu dienen. Der Markgraf nutzte nun die Antrittsrede seines Gegners Saltarez in der jener den Orden als „gestorben und neu geboren“ bezeichnete, um zu diesem rethonischen Tod des Ordens auszutreten. Damit hat er viele Traditionalisten gegen sich aufgebracht und die Zukunft muss zeigen, wie sich sein Verhältnis zu den Golgariten und vor allem deren neuem Großmeister entwickeln wird.

Von der Kaiserin zumindest wurde Gernot von Mersingen als Markgraf der Rabenmark – nun ein rein weltliches Lehen – bestätigt, wohl auch ob der strategisch wichtigen Erfolge der letzten Zeit.

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

Hochverräter verurteilt

SIEBEN-BARONIEN-WEG, SALTHEL. Ein erstes Urteil über den Schwarzmagier Praiodan von Gareth wurde auf der Grenzfeste Uhdewacht gesprochen, die er noch vor einem Götterlauf mit Vasallen der Schattenlande angegriffen hatte. Der Delinquent entkam stets seiner Festsetzung, bis er sich schließlich freiwillig stellte. Laut Seelenprüfung sei er kein Paktierer, was über seinen langen Sünden katalog jedoch nicht hinwegtäuschte.

Während der Verhandlung war der Angeklagte nicht zugegen, um die Anwesenden vor seiner götterlästerlichen Zunge zu schützen. Als Richter agierten der Vertreter der Minenloge Kowang, Burgvög-

tin von Weissenstein und Baronin vom Blautann-Mersingen; die Anklage wurde von Seiner Gnaden von Hartsteen vertreten. Als Verteidiger agierten Baron von Koldunje-Mahrmoor-Ovenstamb, Magus Kalando-Paligan und Ritter von Bärenfang. Binnen der Verhandlung wurde das Mittelreich als Nebenkläger eingesetzt, da der Delinquent unter feindlichem Banner angegriffen und somit eine Kriegshandlung begangen hatte.

Zur sechsten Abendstunde wurde von Gareth zur Hauptklage wegen Entführung, Körperverletzung, Raub, Diebstahl und versuchten Erpressung für schuldig befunden. Für diese Vergehen blühte ihm die Todesstrafe, drei Monde ausgesetzt ge-

gen eine Zahlung von 2.000 Dukaten und 60 Peitschenhiebe, die sofort vollstreckt wurden. Wegen seiner weiteren Vergehen gegen die Zweitklage des Mittelreichs – darunter wegen Hochverrat und Erhebung von Untoten – wird er in Gareth baldig ein weiteres Mal vor Gericht gestellt. Am nachfolgenden Praiostag stürzten ohne Vorwarnung die alten Katakomben unter der Burg ein. Dank des beherzten Eingreifens der Anwesenden und insbesondere durch Zutun der Gesandten aus Al'Anfa, waren keine Toten zu beklagen. Damit sollten auch die letzten Gerüchte über seltsame Kultstätten und Artefakte unter Uhdewacht, die angeblich zum Angriff Praiodans geführt hatten, zerstreut sein.

Jette Rabengaard, Hesindion Machandel, Willa Weißblatt (Janina & Marcus Robben, Natascha Ehrenheim)